



*Au Guerrier  
Rêveur*

**LE PROJET ROHIRIM**

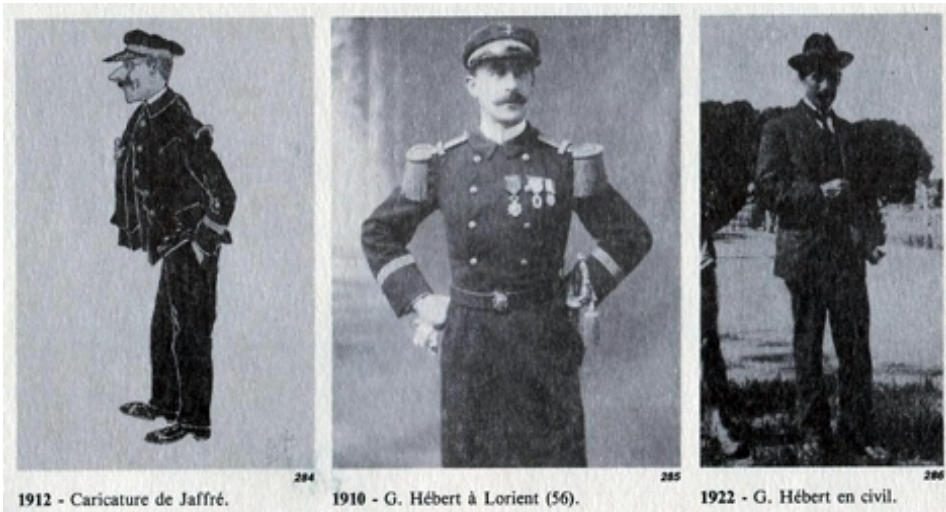
*PAGES SUR LE MANIEMENT DE LA CANNE ET DU BÂTON, SELON LA MÉTHODE NATURELLE -*

*VOLUME IV - PAGES 1073 À 1088*

*AUTEUR : GEORGES HÉBERT*



© - R. Némery - 2008  
<http://rohirim.ovh.org/>



## VII. — COUPS AVEC ENGIN LONGS

Par engins longs il faut entendre toutes sortes d'objets amincis pouvant être tenus avec une ou les deux mains, mais dont la dimension principale ne permet pas de frapper à la manière du poing fermé, de la main demi-fermée ou des deux mains rapprochées, comme il est indiqué précédemment (voir VI) pour le frapper avec des engins courts ou très courts.

Les engins longs, tenus avec les deux mains, ont une longueur qui est de 1 mètre au moins et qui peut atteindre ou même dépasser la hauteur du corps, à condition que le poids permette un maniement facile. Ce sont : des barres de bois ou de fer, des outils à manche long (longs marteaux, grandes haches, fourches, rateaux...), enfin des armes : piques et lances de toutes formes, fusils avec leur baïonnette.

Les engins longs ou demi-longs, pouvant être saisis avec une seule main ont une longueur variant de 0 m. 50 (soit plus de la longueur de l'avant-bras) à 1 mètre environ. Ce sont, par exemple : des barres légères de bois ou de fer, des cannes, des parapluies, des outils à manche court (hachette, marteau, pioche...), des engins flexibles (matraques, cravaches, badines, jongs, un bout de corde, une ceinture de cuir), enfin des armes (sabres, bâtons de police, longs coutelas...).

A l'entraînement, deux sortes d'engins suffisent pour se préparer à l'utilisation pratique de tous objets longs et demi-longs : le *bâton* tenu avec les deux mains, et la *canne* tenue d'une seule main.

Les coups avec engins longs et demi-longs s'exécutent de toutes les manières convenant aux coups donnés avec



la main nue, c'est-à-dire par enlevée, abattée, virée, épaulée, fouettement, moulinet, revers et arraché.

L'entraînement en tenant le bâton avec les deux mains doit constituer le travail habituel. Le travail avec les deux mains présente, en effet, l'avantage de préparer d'emblée au travail avec une seule main. Cela tient à ce que, dans la tenue à deux mains, comme nous le verrons ci-après, il n'y a en réalité qu'une main qui tient effectivement l'engin (main de tenue). L'autre main (main de soutien) sert simplement d'aide pour contrebalancer le poids de l'engin dans une position donnée. Pour frapper en tenant un bâton léger avec une seule main, il suffit de supprimer l'emploi de la main de soutien.

En dehors de sa valeur comme engin d'entraînement, le bâton présente l'avantage d'être un objet rudimentaire facile à se procurer et qui peut rendre à l'occasion les plus grands services dans la défense contre un adversaire (être humain ou animal).

Les bâtons servant à l'entraînement doivent avoir une longueur au moins égale à la hauteur des épaules au-dessus du sol et être d'une grosseur et d'un poids les rendant maniables en tous sens autour du corps. Pratiquement, des tiges de noisetier bien droites sont excellentes pour le travail d'entraînement courant. Mais il ne faut pas se contenter de s'exercer avec une seule sorte de bâton, surtout s'il s'agit d'un engin spécialement façonné. Il faut de temps à autre varier et utiliser des objets non apprêtés.

#### a) Tenue du bâton.

Tout bâton possède deux extrémités : le talon et la pointe. Le talon est la partie la plus grosse ou la plus lourde, et la pointe la partie la plus mince ou la plus légère.

Lorsqu'un bâton est de poids homogène (ce qui n'arrive guère qu'en cas de tige façonnée), il est indifférent de le tenir par l'un ou par l'autre bout.

Lorsqu'il est plus lourd d'un bout que de l'autre, sa tenue peut s'effectuer par l'une ou l'autre extrémité suivant les circonstances, ou la facilité de maniemment, ou le résultat à obtenir. Lorsque le bout le plus lourd menace l'adversaire, le bâton fait office de massue et le coup porté peut être d'une extrême violence.

A l'entraînement, pour diminuer l'effort et pouvoir travailler plus longuement, la tenue a lieu généralement par le bout le plus lourd ou talon.

Le bâton se tient avec les deux mains. L'une des mains joue le rôle actif de tenue (*main de tenue*), l'autre ne fait qu'aider au maintien de l'engin en équilibre (*main de soutien*) et renforcer l'action dans les coups.

La main de tenue saisit l'extrémité choisie à une distance plus ou moins rapprochée du bout. Elle tient le bâton ferme à pleine main, pouce rabattu sur les doigts fermés, et surtout le dirige dans son action.

La main de soutien est en arrière et contre la main de tenue, mais en position constamment inversée, c'est-à-dire en supination quand l'autre est en pronation, ou inversement. Suivant les nécessités du maniemment, les mains se tournent ensemble en dehors ou en dedans par rotation des poignets. Etant bien en mains, le bâton doit être, sinon en équilibre, tout au moins maintenu sans fatigue par la main de soutien.

Les doigts des deux mains ne serrent pas effectivement le bâton. Ils restent souples, de façon à pouvoir s'ouvrir ou se fermer, suivant les besoins, au moment du maniemment. Le main de soutien peut, à certains moments, soutenir simplement le bâton sur la paume de la main ouverte, mais l'engin reste toujours coincé entre le pouce et l'index, prêt à être serré avec tous les doigts. En somme, le bâton doit pouvoir facilement être orienté dans toutes les directions par un simple jeu des doigts. Il n'est serré ferme par la main de soutien qu'au moment de frapper pour éviter qu'il ne s'échappe.

#### b) Garde.

Se garder consiste d'abord à se placer d'aplomb sur une base d'appui ferme, soit la base frontale, soit de



Au Guerrier  
Rêveur

LE PROJET ROHRIM



préférence la base en pointe (un pied en avant de l'autre).

En garde à droite, le corps étant sur base en pointe, la jambe droite est en avant de la gauche. La main droite est la main de tenue et la main gauche, la main de soutien. En garde à gauche, sur base en pointe, la jambe gauche est en avant de la jambe droite, la main gauche est la main de tenue, et la main droite, la main de soutien.

Dans la garde à droite comme dans la garde à gauche le talon du bâton peut être maintenu à gauche comme à droite du corps, les mains tournant à droite ou à gauche pour assurer ce maintien, selon les nécessités du manement.

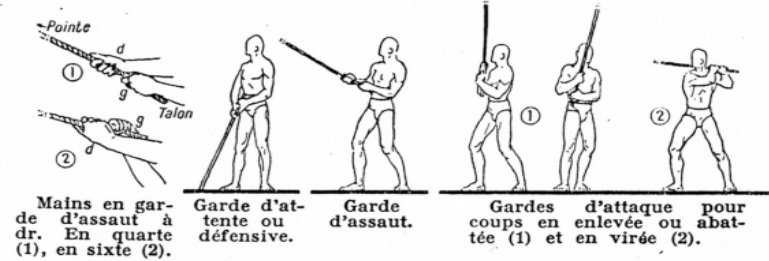
Dans la garde à droite, lorsque le talon du bâton est maintenu à gauche du milieu du corps, plus ou moins près de la hanche gauche, la garde est dite en *quarte*, et, lorsque dans cette même garde, le talon du bâton est maintenu à droite, la garde est dite en *sixte*, suivant les expressions définies en escrime des armes. En quarte, la main droite est en supination et la gauche en pronation. En sixte, les poignets tournent à gauche, la main droite est alors en pronation et la gauche en supination. En garde à gauche, tout est inversé.

Les gardes, telles qu'elles sont définies, ne sont pas absolues. Elles ne sont utiles que pour permettre l'apprentissage des coups. En défense nous savons déjà (voir ch. I. n° 18, a) qu'il n'y a pas de garde fixe. Il faut donc s'entraîner à donner des coups dans les deux gardes et également en garde *contrariée*, c'est-à-dire avec la jambe gauche en avant dans la garde à droite, et avec la jambe droite en avant dans la garde à gauche. Enfin d'autres positions de garde avec les mains plus ou moins élevées ou abaissées doivent être également travaillées.

En garde offensive, la pointe du bâton menace l'adversaire à hauteur convenable pour frapper. En garde défensive, le bâton est vertical ou incliné à 45°, pointe haute ou basse.

## COUPS FRAPPÉS AVEC UN BATON

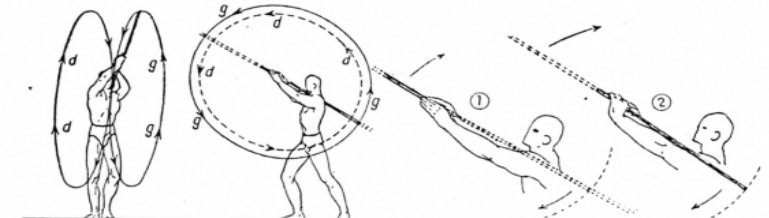
### Caractéristiques



Mains en garde d'assaut à dr. En quarte (1), en sixte (2).  
Garde d'attente ou défensive.  
Garde d'assaut.  
Gardes d'attaque pour coups en enlevée ou abattée (1) et en virée (2).

### Tenue de l'engin et positions de garde (à droite)

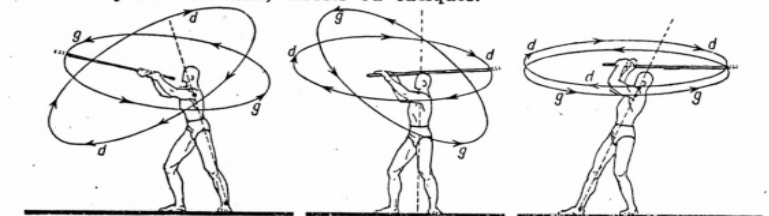
En garde à droite, la main dr. est la main majeure ou de tenue et la main gauche, la main de soutien. Les deux mains sont constamment en position *g.* suivant les nécessités du manement du bâton. Le corps est sur base d'appui en pointe, la jambe dr. en avant de la *g.* En quarte, les deux mains sont à gauche du milieu du corps, la main droite en supination, et la gauche en pronation. En sixte, les mains sont à droite, la droite en pronation, et la gauche en supination.



Moulinet par enlevée à droite (d) et à gauche (g) du corps.  
Moulinet par abattée à gauche (g) et à droite (d) du corps.  
Changement de position des mains pendant un moulinet, bras tendus, bâton en avant (1) et en arrière (2).

### L'entraînement aux moulinets par enlevée et abattée

Les cercles décrits sont les mêmes en enlevée et en abattée; seuls les sens de rotation sont à l'inverse l'un de l'autre. Au départ, le bâton se relève dans l'enlevée et s'abat dans l'abattée. Les cercles s'inscrivent dans des plans verticaux, directs ou obliques.



Virée en dedans (g) et en dehors (d), en position de fente avant.  
Virée en dehors et en dedans (g et d) en station verticale.  
Virée en dehors et en dedans (g et d) en fente arrière.

### L'entraînement aux moulinets par virée

L'en dehors et l'en dedans des virées sont déterminés par la main majeure. Si la main droite est majeure, la virée en dehors a lieu de gauche à droite et la virée en dedans, de droite à gauche. Et inversement.

Les cercles décrits pour les virées sont horizontaux ou obliques par rapport au plan horizontal, mais ils ne sont jamais verticaux. Les mains et le bâton se déplacent au-dessus de la tête. Les bras se fléchissent ou restent tendus.



Dans une garde comme dans l'autre, le talon du bâton est tenu *bas* (à hauteur de hanche) ou *haut* (à hauteur d'épaule ou plus haut encore), vers la droite ou la gauche, tout dépendant du coup à frapper ou à parer.

Les coups se donnent en utilisant au mieux le poids du corps par fente, demi-pas, pas ou bond.

Chez les droitiers, le travail en garde à droite doit être préféré, car il prépare la main droite au maniement de la canne avec la main droite seule. Chez les gauchers, c'est tout l'inverse.

En position de repos ou d'attente, la pointe du bâton est maintenue au ras du sol ou repose sur le sol.

Comme pour les autres genres de coups frappés, il ne faut pas rester cantonné dans une garde unique, mais passer à propos de l'une à l'autre, soit pour tromper l'adversaire, soit pour suivre son jeu. En garde offensive il faut savoir que la pointe du bâton maintenue levée présente l'inconvénient de pouvoir être saisie par un adversaire sans engin ou tenant un engin d'une seule main.

#### c) *Parades et bloquages.*

Les parades ont lieu comme celles de tous les coups frappés : par esquives, écarts et bloquages.

Les parades par esquives ne présentent aucune particularité et sont relativement faciles, étant donné qu'un coup avec engin long est plus facile à « voir venir » qu'un coup avec engin court.

Les parades par *écart*, ou *opposition*, s'effectuent avec le bâton pointe haute ou basse, suivant que le coup adverse est dirigé dans les parties hautes ou les parties basses. Les écarts ou oppositions, consistant à détourner le coup adverse, ont lieu vers la droite ou la gauche et également vers le haut ou le bas. Dans ce dernier cas le bâton est vivement placé un peu de travers (pointe dirigée vers la droite ou la gauche). Une parade par écart peut également avoir lieu en frappant fortement sur le bâton adverse (*écart frappé* ou *battement*), au lieu

d'exécuter une simple poussée par opposition. Enfin il y a l'écart par *froissement*, analogue au mouvement de même nom en escrime à l'épée. Il consiste, pour celui qui opère, à faire glisser, en pressant fortement bois contre bois et de la pointe au talon, son propre bâton contre le bâton adverse. Le but est, tout en écartant le bâton adverse, d'atteindre en les frappant les mains de l'adversaire, ce qui les ébranle ou peut même les faire lâcher prise. Le froissement est surtout pratique avec une canne lisse, facilitant le glissement (voir Pl. 60).

Le blocage des coups adverses s'effectue en présentant le bâton sous l'angle convenable pour recevoir le choc, c'est-à-dire à peu près perpendiculairement au plan de frappe de l'adversaire. Tous les coups (sauf ceux de pointe et de talon), peuvent ainsi être bloqués. Par exemple, le coup d'abattée ou de masse sur la tête se bloque en plaçant le bâton horizontalement au-dessus de la tête ; le coup de virée à hauteur de ceinture, en plaçant le bâton verticalement du côté du coup porté, mains hautes.

Un autre genre de blocage, qui tient à la fois de l'esquive, consiste à prévenir le coup en le bloquant dès le départ. Il s'exécute en bondissant ou sursautant vers l'adversaire, de manière à l'empêcher de déployer son mouvement.

#### d) *Apprentissage et entraînement.*

A l'entraînement les coups se travaillent à vide, sur mannequin ou sac lesté, ou en travail à deux.

Le travail à vide permet d'acquérir la souplesse de tenue et de maniement du bâton. Ce travail est surtout indispensable pour s'entraîner aux moulinets dans tous les plans.

Le travail sur mannequin permet de développer la puissance et la précision des coups.

Enfin le travail à deux permet d'acquérir l'adresse de frappe sur un adversaire. Il développe ce qu'on peut



Au Guerrier  
Rêveur

LE PROJET ROHIRIM



appeler la vision des coups et procure l'occasion de parer et de bloquer. Au début du travail à deux les coups doivent être portés lentement et être frappés sur le bâton même de l'adversaire placé d'avance en position de blocage. De cette façon l'attaqué apprend à recevoir un coup sur son bâton, et l'attaquant apprend à viser un endroit déterminé.

Toutefois, en travail à deux, les trois coups suivants ne doivent avoir lieu qu'en simulacre ou ne jamais être déployés à cause de leur danger : le coup de pointe, le coup de talon et le coup du travers. D'autres (tels que ceux qui visent la figure) doivent être plus ou moins retenus.

L'entraînement au maniement du bâton en position debout doit se compléter par le travail en position couchée. On peut avoir à se défendre étant à terre avec un engin long dans les mains.

### e) Principaux coups de bâton.

#### 1. Coup par enlevée.

Ce coup s'effectue de bas en haut par un mouvement analogue au mouvement de relevée dans le jet par enlevée. La pointe du bâton se déplace dans un plan vertical, en sens direct ou oblique.

Le coup par enlevée sert surtout à frapper les bras de l'adversaire, lorsque ce dernier les écarte tant soit peu latéralement ou bien son tronc ou sa tête lorsque ces parties s'inclinent aussi de côté. Autrement, sans inclinaison, ces parties du corps ne peuvent être frappées qu'avec l'extrémité du bâton et non avec le corps du bâton. La touche est peu aisée et peu efficace dans ces conditions.

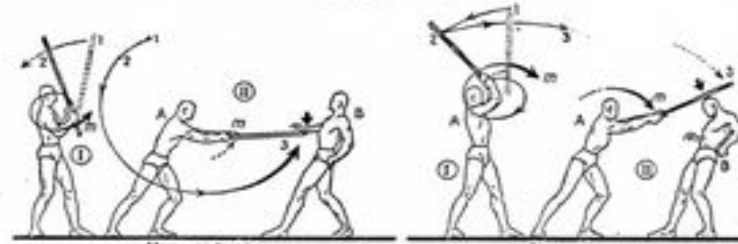
Le coup par simple enlevée, effectué avec ou sans prédétente, n'a pas grande puissance relativement aux coups des autres sortes (par abattée ou par virée), à cause de la position peu favorable des bras pour un effort dans ce sens. Toutefois tout coup frappé en remontant, même avec l'extrémité du bâton seulement, peut violemment cingler la figure, les bras ou les mains, et mettre de cette façon l'adversaire en état d'infériorité.

D'autre part, ce coup venant de bas en haut, est difficile à « voir venir » et surprend toujours l'adversaire. Enfin sa direction même le rend peu commode à parer par écart ou par blocage.

En pratique il s'exécute surtout après un ou plusieurs moulinsets préparatoires, ce qui rend sa parade encore plus malaisée.

## COUPS FRAPPÉS AVEC UN BATON

### Coups principaux



Par enlevée. Sur un poignet : 1 à 2, départ (I), 2 à 3, finale (II). Par abattée. Sur la tête : 1 à 2, départ (I), 2 à 3, finale (II).

#### Coups par enlevée et abattée

Ces coups peuvent être précédés d'un ou de plusieurs moulinsets.



Par virée en dedans. Sur les jambes de B. Par virée en dehors. Sur la figure de B (côté dr.).

#### Coups par virée

La virée peut être simple (a) ou précédée de moulinsets (b).



Coup de pointe sur la figure. Départ mains basses (1) et finale (2). Autre coup de pointe avec départ mains hautes. Coup de pointe filé. 1, départ face à g., bras g. tendu, 2, coup, bâton glissant dans main dr.

#### Coups de pointe en détente droite

Le principe d'exécution de ces coups est celui de l'épaulée. Plus la trajectoire décrite par la pointe du bâton est rectiligne, plus le coup est efficace et difficile à parer.



Coup de talon simple. 1 à 2, départ, corps face à droite, mains fixes ; 2 à 3, finale. Coup de talon filé. 1 à 2, départ face à dr., bras dr. tendu ; 2 à 3, coup, bâton glissant dans main g. Bâton horizontal, mains écartées. Coup de travers (I) et (II). 1, départ face à g., bras dr. tendu ; 2, coup en fauchant à droite et à gauche avec la pointe ou le talon (II).

#### Coups divers en détente droite

Pour frapper avec le talon, rabattre la pointe du bâton en arrière par un mouvement rapide des mains.

Défense, Planche 58

## 2. Coup par abattée.

Ce coup s'effectue de haut en bas à la façon d'un coup de masse et par un mouvement analogue au jet par abattée. Il a lieu dans un plan vertical et dans le sens direct, oblique ou latéral. Il sert surtout à frapper le dessus de la tête de l'adversaire, ses épaules ou ses bras.

Le mouvement des bras en abattée est très favorable à la puissance du coup, surtout dans le sens direct.

Le coup exécuté après un ou plusieurs moulinets préparatoires peut être d'une grande violence. Mais il est relativement facile à bloquer parce qu'on le voit venir plus facilement que le coup par enlevée.

Le coup par abattée porte le nom de « coup de tête » en bâton classique.

## 3. Coup par virée.

Le coup par virée sert à frapper l'adversaire par côté. Il s'effectue en fauchant par un mouvement analogue au jet par virée. La fauchée a lieu horizontalement ou obliquement, aussi bien de gauche à droite que de droite à gauche, et à toutes les hauteurs, depuis les jambes jusqu'à la tête, les mains en dessous ou en dessus de la ligne des épaules.

Lorsque la fauchée a lieu dans un plan proche de la verticale, le coup par virée tend à se rapprocher du coup par enlevée ou par abattée dans un plan oblique, tout comme, dans les mêmes conditions, le jet par virée tend à se rapprocher du jet par enlevée ou par abattée. (Voir explication, VIII<sup>e</sup> Partie, ch. II.)

Ce coup est le plus puissant de tous pour la même raison qui fait que le jet par virée est également le plus puissant des jets. Avec moulinet préparatoire il atteint la plus grande violence.

En bâton classique le coup par virée porte le nom de coup de figure à droite ou à gauche, ou de coup de flanc à droite ou à gauche suivant la hauteur à laquelle il est porté.

## 4. Coup par moulinet.

Tous les coups précédents peuvent se répéter avec exécution d'un ou plusieurs moulinets préparatoires. Les moulinets augmentent la puissance du coup dans de grandes proportions.

Les moulinets par enlevée s'exécutent du côté droit comme du côté gauche du corps et font décrire à la pointe du bâton des cercles verticaux orientés soit directement en avant, soit plus ou moins obliquement, soit latéralement.

## COUPS FRAPPÉS AVEC UN BATON

### Parades

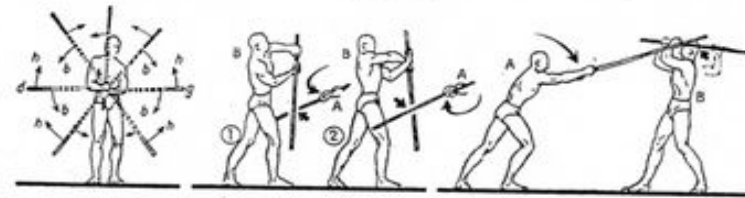
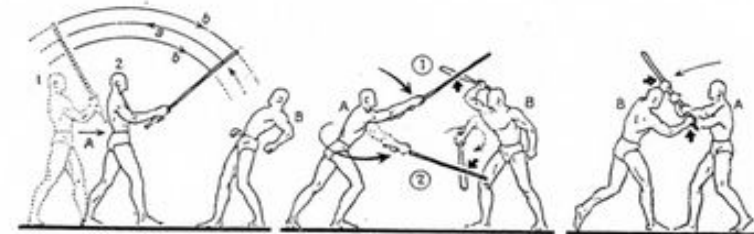


Schéma d'oppositions en tous sens, avec position basse des mains. Opposition, avec position haute des mains, à droite (1) et à gauche (2). Parade d'une abattée sur tête, mains rapprochées ou écartées, sur le bâton tenu horizontal.

### Parades par opposition

Ces parades consistent à détourner, écarter, repousser l'arme adverse de haut en bas, de bas en haut, de droite en gauche. Elles peuvent être brutales (bloquage) ou relativement souples.



Par moulinets continus d'enlevée (a) ou d'abattée (b) pour empêcher l'adversaire d'approcher.

Par coup d'arrêt. Bloquer un coup par un coup en sens opposé. Enlevée de B contre abattée de A (1). Virée contre virée (2).

Par saisie. Un adversaire sans bâton (B) peut bloquer un coup en saisissant à temps l'engin de (A).

### Autres sortes de parades



Retrait brusque de B par un pas en arrière (1 à 2).

Flexion brusque de B contre un coup par virée.

Esquive dessus. Se jeter sur l'adversaire A pour éviter le coup.

Echappe. A par bond venable.

### Parades par esquive ou échappe

Les coups avec un bâton à pointe lourde (casse tête) ou à tige flexible (cinglante), de même que les coups de pointe et de talon sont difficiles ou impossibles à parer par esquive sur place. Seule l'échappée par bonds rapides en sens convenable est efficace.





Les moulinets par abattée s'exécutent également dans des plans verticaux du côté droit comme du côté gauche du corps, mais dans un sens inverse des moulinets en enlevée.

Les moulinets par virée s'exécutent au-dessus de la tête dans des plans horizontaux ou légèrement inclinés.

Pour faciliter l'exécution des moulinets, les mains sont portées en avant du corps, à niveau des épaules environ pour les moulinets par enlevée et abattée, et au-dessus de la tête pour les moulinets par virée. Le bâton est surtout tenu par le pouce et l'index; les autres doigts s'ouvrent et se ferment à la demande pour faciliter le maniement et aider le mouvement des poignets.

L'entraînement aux moulinets permet d'acquérir une grande souplesse dans le maniement du bâton. En plus du travail des divers coups exécutés séparément, l'entraînement doit comporter l'exécution à la suite et sans aucune transition de moulinets par enlevée, abattée ou virée. Cette combinaison de moulinets, exécutée avec une certaine vitesse, présente l'avantage, en défense réelle, de constituer une véritable zone de protection sur le devant et les côtés du corps contre un adversaire ou un animal.

### 5. Coup par épaulée.

Ce coup s'effectue par un mouvement de détente des membres supérieurs analogue à celui du jet par épaulée. Dans ce cas il s'agit non plus d'un coup de « taille » comme dans les coups précédents, mais d'un coup d'« estoc ».

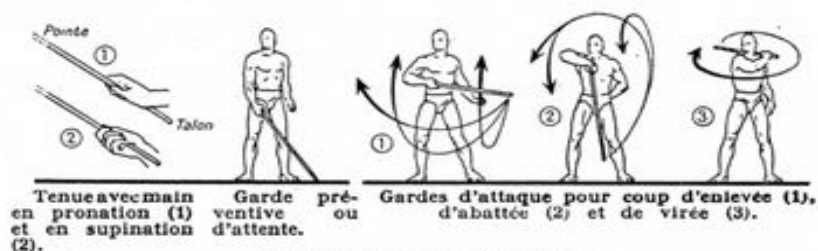
Les mains sont préalablement ramenées près de l'épaule ou de la hanche et le coup se porte de deux manières :

— avec la pointe du bâton. La pointe est lancée en avant en direction de l'adversaire et décrit la ligne la plus courte possible. Le coup ressemble à un coup direct de pique ou de lance. Il s'exécute aussi bien du côté droit que du côté gauche du corps, suivant que les mains sont préalablement placées près de l'épaule ou de la hanche droite ou près de l'épaule ou de la hanche gauche;

— avec le talon du bâton. Dans ce cas le bâton est d'abord complètement renversé bout pour bout en le faisant pivoter autour des mains, de façon à placer le talon en avant et la pointe en arrière. Le talon est lancé en avant en direction de l'adversaire et décrit la ligne la plus courte possible. Le coup s'exécute dans la même garde aussi bien du côté droit que du côté gauche. Lorsque le coup est porté en partant du côté droit, en garde à droite, par exemple, on peut reculer la main droite vers la pointe et décocher le coup à l'aide du bras droit.

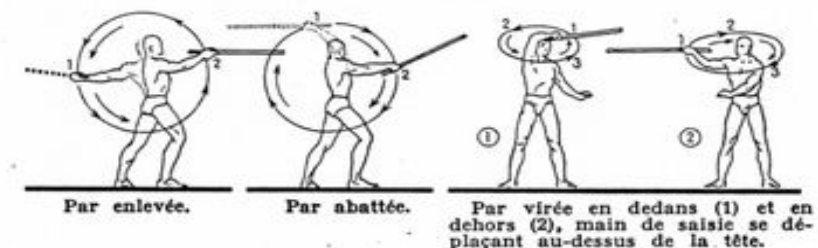
Dans ce cas le bâton file en avant (talon le premier) sur la main gauche (doigts ouverts), qui reste fixe et sert de support. La

## COUPS FRAPPÉS AVEC UNE CANNE

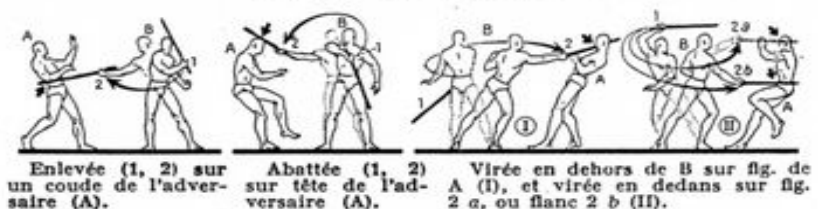


### Tenue de la canne et gardes

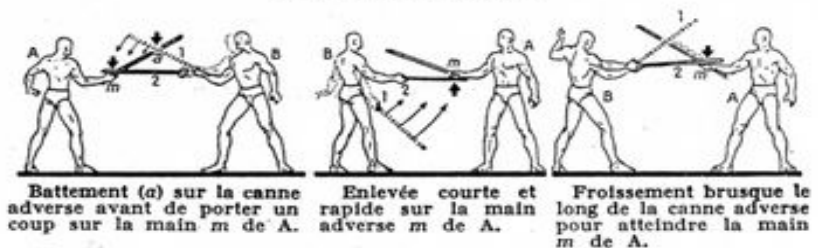
Tout ce qui concerne le maniement de la canne dérive de celui du bâton. Il suffit de supprimer l'aide de la main de soutien.



### L'entraînement aux moulinets



### Les trois coups capitaux



### Actions d'efficacité contre un adversaire armé d'une canne

Un coup qui porte sur la main ou les doigts suffit à mettre hors de combat ou en état d'infériorité un adversaire armé d'une canne. C'est pourquoi l'attaque précise de la main doit être spécialement travaillée.



main droite, qui tient le bâton, se déplace en avant jusqu'à se rapprocher de la main gauche. Mais cette façon de procéder n'est possible qu'avec un bâton parfaitement lisse permettant un glissement facile sur la main gauche sans danger d'enfoncement d'un écus dans la main.

Les coups de pointe et surtout de talon conviennent spécialement en cas de combat rapproché lorsque les autres coups ne sont plus possibles.

— avec le corps du bâton (coup de travers). Ce coup se donne avec le bâton tenu horizontalement ou légèrement oblique, mains écartées. Il se porte en visant la figure de l'adversaire sous le menton principalement. Ce coup peut s'effectuer aussi par enlevée ou par abattée.

— coups de pointe et de talon en sens transversal (à droite et à gauche), en tenant le bâton horizontalement ou obliquement, les mains écartées.

#### 6. Coup par fouettement.

Le coup par fouettement est surtout porté à l'aide des bras par un mouvement analogue au mouvement des bras dans le jet de même sorte. C'est un coup court et rapide particulièrement efficace et violent avec un bâton très flexible, en particulier avec une badine ou un jonc tenu d'une seule main. Dans ce cas il s'agit d'un coup en cinglant. Sa brièveté le rend difficile ou impossible à parer.

#### 7. Coup de revers.

Le coup de revers s'effectue, comme le jet de même sorte, en changeant brusquement la direction du mouvement de détente, soit par un angle vif, soit par un arrondi. Ce coup est surtout utile après une feinte, ou pour frapper un deuxième adversaire surgissant par côté lorsque le temps manque pour lui faire face.

#### 8. Coup d'arraché et par retour d'arraché.

Tous les coups exécutés sans prédétente et sans se mettre d'abord en position de départ, comme pour un coup exécuté en pleine liberté d'action, sont en principe des coups d'arraché.

Le retour d'arraché est une riposte en rejet consécutive à un effort d'arrachement brusque pour se dégager d'une emprise de l'adversaire. (Voir ch. VII, 1, n° 12.)

### COUPS FRAPPÉS AVEC UNE CANNE (suite)



Coup d'épaulée avec appui de la canne sur l'avant-bras. Coup de lance droit, à une (1) ou deux mains (2). Coup de lance droit en sens latéral, main haute. Coup de pointe filé, avec l'aide de la main g.

#### Les coups de pointe en détente droite

Les coups de pointe comme ceux de talon, sont particulièrement efficaces et dangereux avec une canne, car ils sont difficiles à parer. L'aide de la main libre favorise certains coups qui s'exécutent comme avec un bâton.



Coup de talon, main à l'épaule droite (I) ou gauche (II), au départ. Coup de talon, main haute. Coup de talon filé en s'aidant de la main g. Coup en trajectoire filée en s'aidant de la main g., canne horizontale, mains écartées.

#### Autres coups par détente droite

La rectitude de la trajectoire est la caractéristique des coups en détente droite.



Revers ou rejet de B sur A. Enlevée suivie d'une virée en dehors. Coup fouetté rapide et court sur la main adverse (1) ou sur le coude (2). Tirée d'arraché (après saisie), transformée en rejet par abattée (coup dit retour d'arraché). Coup de talon filé en s'aidant de la main g., canne horizontale, mains écartées.

#### Coups divers particulièrement efficaces



Contre un coup en virée venant de droite (1) ou de g. (2). Contre une virée à mi-hauteur (1) et basse (2), toutes deux venant de droite. Contre un coup en abattée sur tête, canne horizontale.

#### Les parades par opposition

Défense, Planché 61



Au Guerrier  
Rêveur

LE PROJET ROHRM

f) *Tenue et maniement de la canne.*

Tout ce qui vient d'être dit pour l'exécution des coups avec un bâton tenu dans les deux mains s'applique aux coups avec une canne tenue d'une seule main. Il est, par suite, inutile de faire une description spéciale des coups de canne.

Rappelons simplement que dans le maniement de la canne, l'action de la *main de tenue* reste la même que dans le maniement du bâton à deux mains. Il n'y a pas besoin de main de soutien, sauf dans quelques coups spéciaux. Le bras rendu libre doit être placé dans une position écartée aidant à l'équilibre général du corps, et le plus possible en arrière ou latéralement, de façon à ne pas exposer ce membre et surtout la main à recevoir un coup. La main libre peut à l'occasion se poser sur la hanche ou en arrière sur les reins.

Notons enfin que les coups avec un engin demi-long tenu d'une main permettent d'agir avec plus de facilité, d'adressé et de vitesse qu'avec un engin tenu avec les deux mains.

