

Les gardes hautes en presque **10** coups à l'épée-bouclier XIIIème



Stage AMHE IDF – L'ISLE ADAM - 2018

Présentation de la section AMHE

- Para Bellum est la section dédiée aux arts martiaux historiques européens de l'association de reconstitution historique « Les Guerriers du moyen-Age ».
- Elle applique une démarche de l'apprentissage du geste sous forme d'un protocole articulé en 4 parties.
 - 1 - Étude des sources et des éventuelles interprétations d'autres chercheurs.
 - 2 - Acquisition du geste tel que nous le comprenons avec simulateur
 - 3 - Pratique du geste avec équipement (reproduction de l'armement offensif et défensif contemporain de la source) pour prendre en compte les paramètres de poids et d'inertie.
 - 4 - Validation en combat libre de l'efficacité de la technique sur un adversaire non consentant

Vous allez découvrir

- La démarche appliquée en l'absence de traité dédié à l'art étudié
- Une application pratique à travers les gardes hautes (le jeu supérieur)

Le savoir-vivre durant l'atelier

- **La sécurité :**
Protections obligatoires (masque, gants, couvre-nuque). Les règles de la fédération sont pleinement applicables.
- **La correction :**
La politesse de mise entre les membres et avec tous les interlocuteurs (laisser parler, calme, réflexion).
- **Le respect :**
D'autrui, des règles, du matériel, de l'environnement, des locaux.
- **Le fairplay :**
Contrôle de soi, modestie, esprit d'équipe, encouragements.
- **Le partage :**
Des informations, de l'effort, de l'engagement.

Approche méthodologique – La démarche

L'absence d'un traité et de sources techniques dédiées à cet art impose :

- L'examen d'une période temporelle élargie (1200-1300).
- De mettre ces sources à l'épreuve de principes martiaux connus.
- De comparer les résultats obtenus à l'aune du plus ancien traité de combat singulier connu.

Des sources iconographiques



Fin XIII -1275-1300 –
Nord de la France



Roman d'Artur
1275-1300
Allemagne



Gratianus
Decretum
1170-1190
Italie



Seven Sages
of Rome
1240-1260
France

Des sources textuelles

- Romans courtois
- chroniques de témoins directs ou indirects d'évènements martiaux

A l'épreuve de la pratique

Accumuler les sources est insuffisant. Il faut y appliquer des principes universels connus :

- ❖ La contrainte de la biomécanique
 - ✓ Faisabilité du geste
 - ✓ Optimisation du geste (rapidité, efficacité)
- ❖ La cohérence du combat
 - ✓ Utiliser des postures structurantes (gardes)
 - ✓ Protéger les zones exposées
 - ✓ La maîtrise du possible (anticipation)
 - ✓ Recherche d'une situation terminale

Un outil de comparaison raisonnable : Le Liber de Arte Dimicatoria

- C'est le traité le plus ancien de combat singulier
- C'est la première attestation de la notion de gardes
- Il expose des principes de combat
- Il constitue un système exhaustif du fait du nombre limité de gardes numérotées
- Il recueille une histoire martiale et sociétale
 - Le combat militaire
 - Le combat judiciaire
 - Le combat courtois
 - L'auto-défense

Le résultat de la comparaison

- Il existe des similitudes entre les sources antérieures et le Liber qui confortent l'usage à bon escient de ces sources.
- Des techniques développées dans le liber sont possibles depuis les gestes/postures identifiés dans les sources antérieures (par exemple le liage, les fermetures d'angles, la prise du centre,...).
- Certaines postures du Liber sont directement transposables à l'art de l'épée bouclier (gardes, obsessio).

Accepter les limites de la méthode...

- La pensée de l'homme médiéval reste inaccessible.
- Il reste difficile de s'affranchir de suppositions « modernisantes ».
- La tentation est forte d'accroître ou de renforcer la vraisemblance du système technique proposé.

Le jeu supérieur

- Jeu regroupant les coups « hauts », venant de la 2eme, 3eme ou 4eme garde.
- Contre un opposant agressif entrant dans la distance de frappe avec un assiegement.
- Ces jeux n'ont pas vocation à être exhaustifs. Ils ont pour but de regrouper des coups simples et efficaces, faciles à enseigner et appliquer. Il est évident que des différences dans la manière de faire sont possibles.

Jeu supérieur : Garde 2

- Joueur A en garde 2
- Joueur B en demi bouclier



Si absence de réaction du joueur A, joueur B estoque directement au visage.

Jeu supérieur : G2-1

- Joueur A réagit, vient au liage et domine, sort de la ligne avec un pas sur la gauche, puis estoque au visage de Joueur B.



Jeu Supérieur : G2 - 2

- Joueur B réagit au moment du liage, cède sur le liage, sort de la ligne via un pas sur la gauche, percussion de la tranche de son bouclier au dessus du coude de Joueur A puis estoque au visage.
- La percussion du bouclier peut se faire au dessus du coude, derrière le pommeau de l'épée ou derrière la garde, selon la distance.



1



2 (vue inversée)



3

Jeu Supérieur : G2-3

- L'entrée en lutte par le Joueur A ou B est possible au cas où les techniques n'aient pas fonctionné.

Jeu Supérieur : Garde 3

- Joueur A en garde 3
- Joueur B en demi bouclier



Si absence de réaction du joueur A, joueur B estoque directement au visage.

Jeu Supérieur : G3-1

- Similaire au jeu de la garde 2. Joueur A réagit, vient au liage de manière ferme, sort de la ligne avec un pas sur la droite, puis estoque au visage de Joueur B.



Si Joueur B monte son coude lors du liage, une percussion du bouclier permet de dégager son bras et de finir son estoc.

Jeu Supérieur : G3-2

- Joueur B réagit au moment du liage, sort de la ligne, se place en liage supérieur, effectue un pas sur la gauche, percussion de la tranche de son bouclier au dessus du coude de Joueur A puis estoque au visage.



Jeu supérieur : G3 -2

- Joueur B peut aussi céder au liage supérieur, sortir de la ligne par un pas sur la droite, effectuer une percussion du bouclier sur le bouclier de Joueur A, et venir estoquer aux flancs.
- L'entrée en lutte par le Joueur A ou B est possible au cas où les techniques n'aient pas fonctionné et que la distance soit correcte.

Jeu Supérieur Garde 4

- Joueur A en garde 4
- Joueur B en « boeuf »



Si absence de réaction du joueur A, joueur B estoque directement au visage.

Jeu Supérieur : G4-1

- Joueur A vient lier la lame de Joueur B et gagne le liage. JA sort de la ligne en faisant un pas sur sa gauche, puis coup de bouclier sur le bras d'épée de JB pour détourner les armes. JA estoque JB.

