



# MANŒVRER L'OPPOSANT EN BOXE

*Manoeuvrer l'adversaire pour arriver à ses fins est une qualité majeure des grands combattants. On trouvera ci-dessous quelques exemples dans ce domaine.*



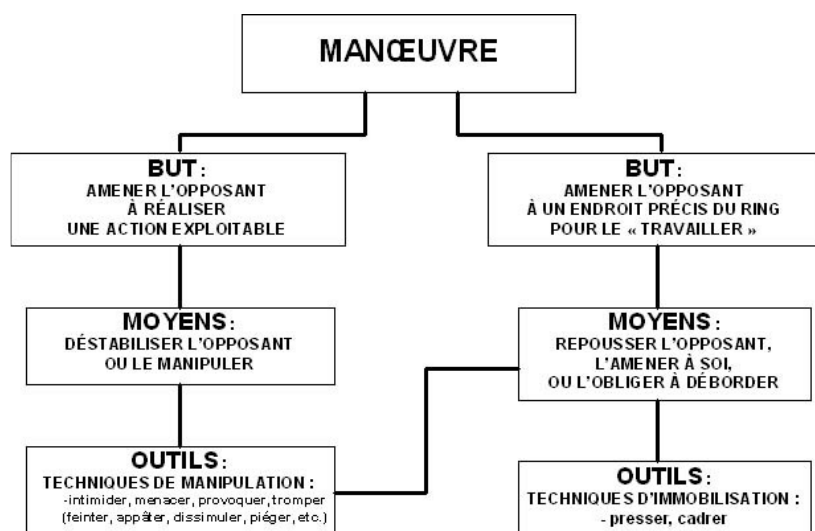
[B] appâte le *jab*\* adverse puis porte un *contre*\* en *bolo-punch*\* en s'inclinant latéralement

D'après Le Petit Larousse de 2006, manœuvrer c'est « amener (une personne) à agir dans le sens que l'on souhaite (...) ; manipuler » et c'est « combiner et employer certains moyens, plus ou moins détournés, pour atteindre un objectif ». La *manœuvre* en boxe est un procédé technique destiné à atteindre des *cibles*\* adverses par le biais d'un *contrôle*\* ou d'une *manipulation*\* de l'opposant. Les combattants usant de manœuvres sont appelés des *tacticiens*\* (la véritable appellation est « manœuvrier », mais ce terme est très peu employé dans le monde de la boxe).

Les manœuvres appartiennent à ce qu'on appelle, en sport, la « construction du jeu ». Elles sont de l'ordre de l'intention, c'est-à-dire de la volonté à mettre en place un état particulier chez l'adversaire. Cet état est appelé, en sport, un « déséquilibre ». Exemples d'intention : 1/ je porte un ensemble d'attaques enchaînées qui va obliger l'opposant à se découvrir à un moment donné. 2/ je manipule mon adversaire pour le déstabiliser ou pour lui faire réaliser telle ou telle chose (« forcer l'opposant à reculer vers les cordes », « inviter l'opposant à s'approcher », « inviter l'opposant à attaquer d'une certaine façon », « contraindre l'adversaire à défendre d'une certaine façon », et toute une panoplie de stratégies dont certaines peuvent paraître amorphes mais de « bonne guerre », comme « inviter l'adversaire à se relâcher »).

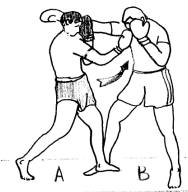
La finalité de la manœuvre est donc de se créer des opportunités (ou créer des ouvertures). Pour cela, il faut chercher à obtenir chez l'adversaire les états suivants :

- créer un « désordre défensif » par le biais de liaisons gestuelles (combinaisons techniques diverses, manipulation, etc.),
- « forcer l'opposant » à réaliser certaines actions précises afin de les utiliser à son propre avantage.



On retrouve les manœuvres dans les deux principaux compartiments de jeu suivants :

1. Les *manœuvres en situation offensive* :
  - D'une part, nous avons les activités destinées à *placer l'opposant\** à un endroit précis du ring. Elles consistent à déplacer et à *immobiliser\** l'opposant dans le ring pour *atteindre ces cibles* plus facilement.
  - D'autre part, les activités destinées à *créer des ouvertures\**. Nous l'avons dit précédemment, elles sont de deux natures, soit « déstabiliser l'opposant en matière de défense », soit « faire réagir l'opposant en défense » ; et dans les deux cas d'exploiter les réactions adverses.
2. Les *manœuvres en situation de contre-offensive* :
  - Ce sont les activités destinées à « télécommander » certains comportements chez l'opposant afin de les utiliser à son propre avantage. La démarche stratégique consiste à organiser un jeu personnel, afin d'induire chez l'adversaire des comportements prévisibles que l'on pourra utiliser à son propre avantage. Ex. : « commander une attaque adverse » ou « induire un certain comportement » afin d'exploiter des réactions qui sont prévisibles. Les moyens à disposition sont les *techniques de manipulation* (notamment les *techniques de tromperie\** à base de *pièges\**).



Après avoir appâté le *jab\** adverse, ici chez un *fausse-garde\**, [A] s'porte un *contre\** en *uppercut\** en s'inclinant latéralement

Les différents outils pour manœuvrer l'opposant sont les suivants :

#### 1 – Outils du domaine offensif

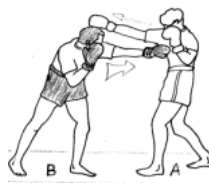
- Pour le *placement de l'adversaire* et de *manipulation* géométriques de l'opposant (déplacement de l'opposant vers un lieu précis du ring) : *techniques de contrôle à distance* (actions de *pressing\**, de *cadrage\** et d'*attirance\**) - Fig.1.
- Pour la *création d'ouverture* : *techniques de déséquilibre défensif*, *techniques de manipulation\**, les *techniques d'intimidation\** et de *déstabilisation*, etc., (Fig.2).

#### 2 – Outils du domaine contre-offensif

- Pour les techniques de *création d'ouverture* : *techniques de manipulation\**. Les moyens sont de l'ordre de la *tromperie* (piège : appât/invite/leurre, souricière, etc.) ou de la provocation (incitation à attaque, à s'énerver, etc.) ou simplement, les comportements d'attente (notion d'« attentisme » : le combattant attend que l'adversaire agisse pour utiliser son comportement) - Fig. 3 à 6.

Ces outils font appels à différents procédés, démarches et mécanismes :

- Pour les habiletés de *création d'ouverture\** : augmentation du niveau d'incertitude par la diversité des *cibles\** visées et des *armes\** utilisées ce qui rend le travail défensif très difficile (on parle de niveau de complexité élevé). Ex. : changer le niveau de frappe, d'une attaque en crochet long au corps lier un crochet à la face.
- Pour les *techniques de manipulation\** (de l'ordre de la *tromperie*, de la provocation) en situation offensive ou en situation contre-offensive. Les procédés utilisés sont le plus souvent de l'ordre de la « contre-communication » (on dit aussi de contre-information et de désinformation de l'opposant). Ex. : brouiller, parasiter l'information, etc.). Les procédés utilisent également le principe de la *contre-logique\** (l'action sort de la logique habituelle). Parmi eux, on recense notamment : l'attaque différée\*, la feinte\* d'attaque, la dissimulation d'action, la menace, les points de pression (la fixation de cible, la sape d'arme), etc. Ex.1 : simuler une attaque en *jab\** puis porter un *crochet long\**. Ex.2 : baisser la garde pour appâter un coup afin de porter un *contre\**.
- Pour les techniques d'intimidation et de l'ordre de la dissuasion : nous trouvons les menaces d'attaque, l'utilisation de sapes surpuissantes pour décourager, etc.



Après avoir appâté un *direct\** adverse, [B] porte un *contre\** au corps

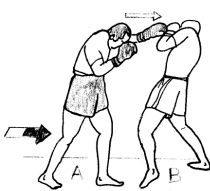
(\*) Les termes et expressions suivis d'un astérisque sont définis dans ce *Lexique de NetBoxe.com*

## Illustrations

Ci-dessous, quelques exemples d'**habiletés à manœuvrer** l'adversaire.

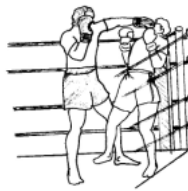
### MANŒUVRE OFFENSIVE : « Faire reculer l'opposant pour l'amener sur la périphérie du ring »

*Presser l'opposant vers les cordes pour atteindre plus facilement*



1.1

En portant des *directs\** lourds, [A] « marche » ... l'immobiliser pour le travailler de près sur son adversaire et le pousse vers les cordes afin de...

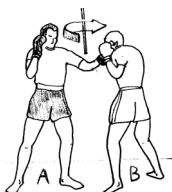


→

1.2

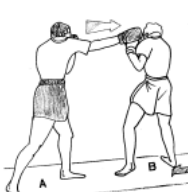
### MANŒUVRE OFFENSIVE : « Feinter pour atteindre une cible libérée »

*Faire réagir l'opposant en défense à l'aide d'une feinte pour découvrir une autre cible*



2.1

[A] porte une *feinte\** d'attaque en *crochet\** long à la face et suite à la réaction adverse...

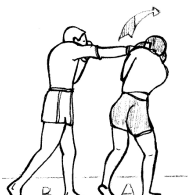


→

2.2

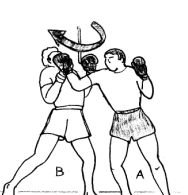
### MANŒUVRE CONTRE-OFFENSIVE : « Piéger pour atteindre une cible déterminée »

*Absorber (encaisser) volontairement un coup pour en rendre un de plus efficace*



3.1

[A] absorbe le *direct\** adverse à la face et...

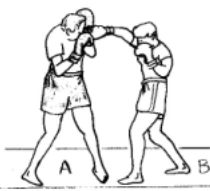


→

3.2

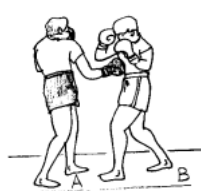
... *riposte\** par un *uppercut\** à la face

*Appâter un coup, le bloquer et riposter par une attaque prédéterminée*



4.1

[A] bloque le *direct\** adverse et...



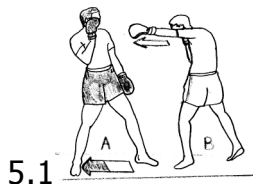
→

4.2

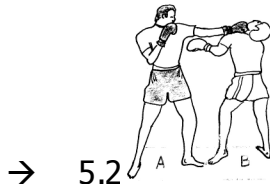
... *riposte\** par un *uppercut\** au corps

---

*Appâter un coup, puis l'esquiver et riposter immédiatement*



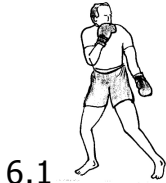
5.1  
[A] esquive le *direct\** adverse et...



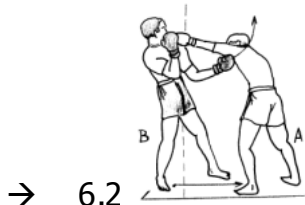
→ 5.2  
... riposte\* par un *jab\** à la face

---

*Appâter un coup pour porter un contre*



6.1  
[A] en garde de profil appâte un *attaque* adverse en découvrant sa face et...



→ 6.2  
... porte un *contre\** en *uppercut\** au corps avec un retrait de buste et une *déviaton\** de l'arme adverse

## Définitions

**Contre** (Coup de...) : offensive dans l'offensive adverse. Ex. : porter une attaque au corps lors d'une offensive à la face

**Contre-offensive** : ensemble d'actions offensives dirigées à l'encontre de l'attaque adverse (coup d'arrêt, coup de contre, neutralisation, etc.)

**Feinte** : mouvement offensif, semblable à une attaque, destiné à déjouer les gestes de défense de l'adversaire afin de créer des ouvertures\* (sorte d'invitation à défendre)

**Piège** : aussi « invite ». Manoeuvre consistant à demander une action précise à l'adversaire afin d'utiliser sa réponse. Ex. : inviter l'opposant à attaquer une cible volontairement découverte afin de placer un « coup de contre »

**Riposte** : aussi « contre-attaque ». Offensive effectuée immédiatement après une défense personnelle. Ex. : bloquer un coup de poing direct à la face et contre-attaquer avec un coup de poing au corps

## Bibliographie

Malho, F., L'acte tactique en jeu, Ed. Vigot, Paris, 1974

Texte et dessins : Alain DELMAS, juin 1981 – modifié en décembre 2005  
Extrait des *fiches techniques de la boxe et des autres boxes sportives* – Copyright © Technoboxe



N.B. : L'auteur ne peut être tenu responsable des erreurs techniques ou des blessures engendrées par une mauvaise interprétation des propos de cet article