

LES 6 PRINCIPES DE L'ART DE LA TROMPERIE

Tiré du manuel : « Bando, philosophy, principes & practice » Maung GYI – A.B.A, 2000

Les combattants les plus expérimentés sont capables de construire un jeu élaboré de **manœuvres** (ou **manipulations** de l'opposant). Ces stratégies (ou tromperies) ont pour but de **perturber** l'opposant (de le surprendre, le faire douter, le faire réagir, etc.) dans le but d'**utiliser les effets produits à son propre avantage**. Ci-dessous, quelques illustrations en lethwei moderne.

1^{er} principe : le son

Le but est de perturber ou de détourner l'attention adverse et d'exploiter le « contretemps » à son avantage. Produire un bruit durant le combat va distraire momentanément l'opposant et permettre de planifier l'offensive d'une manière très réactive ; cela en utilisant un son explosif ou strident : claquement de mains, choc de pied... Exemple : un « stomp » de buffle sur le sol va perturber un court instant l'opposant afin de lui placer une attaque durant l'effet de surprise.

Pour le « jeu de main », le « jeu de pied » et « le jeu de tête » : Provoquer des gestes défensifs, des déplacements et des retraits défensifs, engendrer des doutes, perturber l'attention... par de divers artifices, va faciliter la construction du jeu offensif. Le but est de détourner l'attention adverse afin de placer une attaque réelle. Exemples : 1/ Feinter avec une main et attaquer avec l'autre, 2/ Feinter avec un pied et attaquer avec une main, etc.

2^{ème} principe : le jeu de main – fig.1

Distraire l'opposant par des mouvements de bras va permettre de découvrir certaines cibles ou de masquer l'arrivée d'une attaque différée.

Exemple de « stratégie de l'aigle » : Il occupe l'opposant en agitant ses ailes (de type « jab ») afin de masquer l'arrivée d'un coup de serres croché (Hook-kick).

3^{ème} principe : le jeu de pied – fig.2

Distraire l'opposant par des mouvements ou des techniques de jambe va faciliter la programmation d'une attaque différée. Exemple de stratégie du scorpion : Il occupe l'opposant par des coups de pied crochés sur la cuisse afin de placer une attaque en ligne haute.

4^{ème} principe : le jeu de tête – fig.3

Effectuer des mouvements du haut du tronc peut produire différentes réactions chez l'opposant ; et ainsi, les utiliser à notre propre avantage.

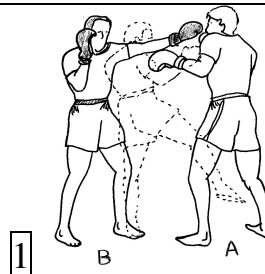
Exemples : 1/ Effectuer des « appels » de la tête pour faire réagir l'opposant à des simulacres d'attaque, 2/ Effectuer un brusque mouvement de buste pour engendrer un geste défensif, etc. Exemple de « stratégie du cobra » : Il simule une attaque avec le haut du corps pour placer une attaque surprise pendant (ou juste après) la réaction adverse.

5^{ème} principe : le jeu des ouvertures (ou pièges) – fig.4

C'est le principe dit du « jeu ouvert » ou de la contre-attaque dissimulée des combattants expérimentés du Bando. Découvrir une cible personnelle pour susciter l'offensive adverse va faciliter la construction d'une contre-offensive. Exemple de « stratégie de l'aigle » : Il se présente les ailes ouvertes (garde ouverte) afin de réclamer une attaque adverse lui permettant d'utiliser la réaction adverse.

6^{ème} principe : le jeu du jeu ou « anti-jeu » – fig.5

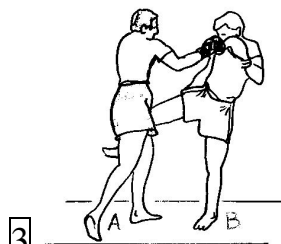
Cela consiste à mettre l'adversaire en confiance afin d'utiliser sa réaction à son propre avantage (En simulant une blessure, un abandon, etc.). Exemple de « stratégie du singe » : Il se couche par terre et supplie l'adversaire de le frapper (ou demande pitié) puis contre-attaque au moment de l'approche adverse. Cette façon de faire n'est pas dans l'esprit des combattants honnêtes du Système Thaïng.



1 B occupe l'adversaire, afin de masquer l'arrivée d'un coup de pied



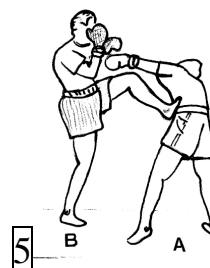
2 B feint en attaque de jambe, afin de porter un réel coup de poing



3 A a suscité l'attaque adverse pour « contrer » en coup de poing



4 A « appelle » une saisie adverse pour placer un coup de genou



5 B feignant d'être fatigué a suscité une attaque directe de poing, afin d'utiliser l'offensive adverse pour placer une riposte en coup de pied

Traduction et illustrations, Alain DELMAS, avril 2005