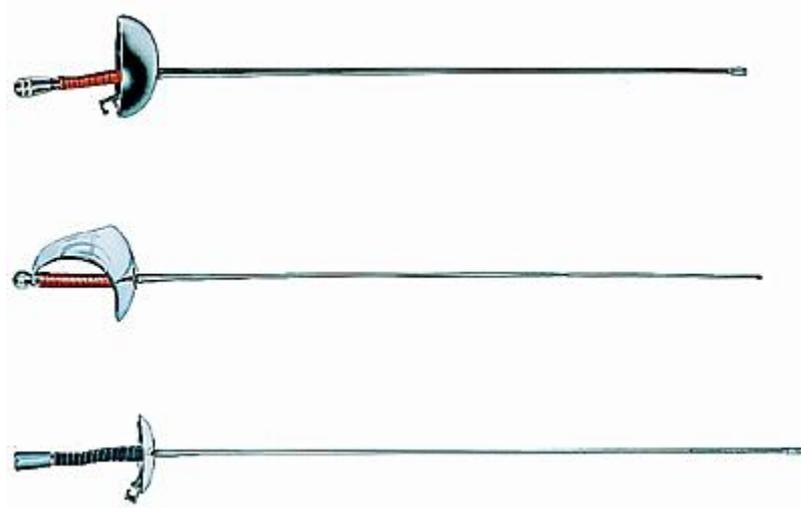


Glossaire de l'escrime sportive 2022



Sommaire

1. Bases de l'escrime :

A1. Généralités

À propos- coup – doigté – distance – fondamentaux – mesure – jeu – leçon à la muette – salut – parti-pris – travail en ligne - temps d'escrime - tireur

B1. Équipement (arme)

Bouton – capuce – coquille – coussin – embase-excentration – faible – fer – faux tranchant – flèche de lame – fil de corps- fort – fouet – lame – mouche – moyen – poignée – pommeau – prise de garde – soie – taille – tranchant

C1. Cibles

Avancées – banderole – cible – corps - coups – dos - épaule – figure – flanc – tête - ventre

D1. Positions et lignes

Garde – Conversion – Positions de main - pronation – supination – prime – seconde - tierce - quarte- quinte – sixte – septime – octave - ligne

2.

2 .Jeux et combat :

Généralités

Stratégie – tactique – seconde intention

A2.1 Préparations

Déplacements et mouvements du corps

Appel – balestra – bond arrière – bond avant – demi-volte – développement – esquive – flèche – gagner la mesure – glissement ou pas glissé – in quartata – marche – passata di soto – passe arrière – passe avant – patinando – petit bonhomme – rassemblement – redoublement - retour en garde retraite – rompre

Préparations sans fer

Donner le fer – préparations d’attaque – loger (se) – fausse attaque – feinte – feinte d’attaque et de riposte -invite – sentiment du fer

Préparations avec le fer

Actions au fer :

Coulé - Engagement – changement d’engagement – double engagement

Attaques au fer (battement, pression, froissement)

Prises de fer (croisé – enveloppement - liement – opposition)

A 2.2 Actions offensives

1. Généralités

Offensive – attaque – attaques simultanées – attaque en un temps – coups doubles – coup lancé -coup en cavant – riposte et contre-riposte - touche – toucher

2. Actions

Attaques simples

Attaques simple – coup droit – coupé – dégagement – contre dégagement

Attaques composées

Attaques composées –coupé dégager - dérober – dérober au contact – doublement – dessous dessus – feinte tête, flanc - une deux – tour d’épée – tromper

Les continuations offensives

Remise – reprise – redoublement – reprise contre-offensive

Les Ripostes et contre-ripostes

Ripostes –riposte du tac au tac – riposte par prise de fer - riposte indirecte - riposte à temps perdu - riposte composée - riposte par coup lancé - contre riposte

A2.3 Actions contre-offensives

1. Généralités :

Contre-attaque

2. Actions :

Arrêt – arrêt avec le fer – coup de temps - coup de temps d’opposition - coup de temps d’interception - contre arrêt – contre-attaque – coup d’arrêt – feinte du temps

A2.4 Actions défensives

1. Généralités :

Défensive - Couvrir (se) – Contre - Parade

2. Actions :

Esquives – feinte de parade - parade – parade composée – parade diagonale – parade du tac – parade d’opposition – parade en cédant - parade latérale ou directe – parade circulaire - parade semi circulaire – parade en seconde intention

Le contre temps

3. Compétition, règlement, arbitrage :

1. Généralités :

Analyse - arbitre – assaut – assesseur – combat - convention – formule - gestuelle d’arbitrage. jugement de la touche – match - phrase d'armes - piste - président de jury – tireur - sanctions.

2. Vocabulaire d’arbitrage :

Actions simultanées – combat rapproché – corps à corps – pointe en ligne - temps – priorité – touche valable – touche non valable

4. Expressions et commentaires de maîtres



GLOSSAIRE 2022

1. Bases de l'escrime :

A1. Généralités :

À-propos

C'est savoir exploiter avec justesse une situation

Coup

Action de touche, réalisée avec la pointe aux trois armes, avec le tranchant et le faux-tranchant au sabre. On distingue les coups conduits des coups en cavant et des coups lancés.

Doigté.

Qualité liée à la finesse et à la justesse de la conduite de la pointe, utilisation des doigts afin de réaliser des actions de pointe et de lame.

Distance.

La distance est l'intervalle qui sépare les deux tireurs

Fondamentaux.

Actions de motricité spécifique à l'escrime : postures, travail de jambe, gestion et utilisation de l'arme



Mesure.

La mesure est la distance la plus grande à laquelle un tireur peut atteindre son adversaire en se fendant

Jeu.

Le jeu d'un tireur est sa façon particulière de combattre

Leçon à la muette.

Leçon donnée sans commandement oral

Salut.

Marque de respect et de civilité que l'on fait au début et à la fin d'un combat ou d'une leçon

Sentiment du fer.

Le sentiment du fer est la perception du contact de l'arme adverse par la sienne.

Parti-pris.

Choix et décision inflexible d'exécuter une action offensive, défensive ou contre-offensive

Temps d'escrime.

Durée d'exécution d'une action simple

Tireur.

Escrimeur (en situation d'assaut), du débutant au confirmé, capable d'effectuer un combat.

En fonction des circonstances, l'escrimeur peut être qualifié de : tireur, adversaire, partenaire, élève, défenseur ou attaquant.

B1. Équipements :

Armes.

Les armes pratiquées en escrime sportive sont le fleuret, l'épée, le sabre.

Bouton.

Extrémité de la lame se terminant par un méplat (fleuret et épée) ou repliée sur elle-même (sabre). Aux armes électriques, le bouton est appelé tête de pointe

Capuce.

Coquille spécifique du sabre qui se fixe entre le talon de la lame et le pommeau

Coquille.

Partie métallique circulaire et convexe destinée à protéger la main et appelé aussi garde

Coussin.

Protection placée au fond de la coquille

Excentration.

Décentrage de l'orifice réservé au passage de la soie de la lame dans la coquille de l'épée ou du sabre

Faible.

Le faible et le tiers de la lame situé près de la pointe

Faux tranchant.

Le tiers supérieur de la lame opposé au tranchant du sabre : appelé aussi contre-taille

Fer (le).

Désignation traditionnelle de la lame

Flèche de la lame.

Courbure de la lame

Fil de corps.

Fil électrique situé à l'intérieur de la veste d'escrime et qui fait le lien entre l'arme et l'appareillage de signalisation des touches

Fort de la lame.

Partie la plus épaisse de la lame, proche de la garde

Fouet de la lame.

Mouvement décrit par la partie flexible de l'extrémité de la lame

Lame.

La lame comporte quatre parties : le **tiers supérieur** (isolé au fleuret électrique), le **tiers moyen**, utilisé pour les actions sur le fer (engagement, pression, battement), le **tiers inférieur**, utilisé pour les parades et les prises de fer ; enfin **la soie**, cachée par la poignée

Mouche.

Protection en plastique qui recouvre la pointe de la lame

Moyen de la lame.

Partie centrale de la lame

Poignée.

Partie destinée à tenir l'arme, de différente sorte : la poignée droite dite française, orthopédique dite croise

Pommeau.

Pièce métallique situé à l'extrémité de l'arme qui permet d'assembler et d'équilibrer l'arme



Prise de garde.

Pièce métallique située à l'intérieur de la coquille des armes électriques, et qui permet le branchement du fil de corps

Soie.

Prolongement invisible de la lame qui permet l'assemblage de la coquille, de la poignée et du pommeau

Taille.

Tranchant du sabre ou terme désignant un coup porté par le tranchant de l'arme

Tranchant.

Au sabre. Partie de la lame du sabre opposée au faux tranchant, appelée parfois taille

C1. Cibles :

1. Généralités :

Avancées.

À l'épée et au sabre, ce terme définit toute cible située en avant de la tête et du tronc : main, manchette, saignée du bras, pied, genoux

Cible.

Surface à atteindre. Par rapport à la main adverse, on distingue **les cibles hautes** et **les cibles basses**

Coups.

Mouvements de l'arme portée vers et sur le corps de l'adversaire, on distingue **les coups conduits**, des **coups lancés**, et des **coups en avant**.

2. Détail :

Banderole.

Terme spécifique au sabre qui définit l'action offensive portée sur la cible haute opposée au bras armé appelée banderole

Bavette

La bavette du masque est une surface valable aux trois armes

Corps.

Désigne généralement le buste, notamment au sabre et à l'épée

Dos.

Partie postérieure du buste

Épaule.

Partie haute se situant dans la ligne du dessus, vulnérable notamment aux coups lancés

Figure.

Sabre. Cible située de chaque côté du masque

Flanc.

Sabre. Cible située sous le bras armé du tireur

Tête.

Sabre. Partie de la cible constituée par le dessus du masque.

Désigne également l'attaque portée au masque

Ventre.

Au sabre, cible basse gauche chez le droitier

D1. Positions et lignes :

1. Généralités :

La Garde.

Posture d'équilibre, la plus favorable, que prend le tireur pour être prêt à l'offensive à la défensive ou à la contre-offensive

Conversion.

Action de tourner la main ; passage de supination à pronation ou vice versa, tant en offensive qu'en défensive

Positions (de main).

Fleuret. Épée. Placement de la main et du bras armé pour arriver à fermer une ligne.

Ces positions sont au nombre de 8 pour les armes de pointe : **quatre se prennent en supination** : quarte, sixte, septime, octave ; **quatre sont en pronation** : prime, seconde, tierce, quinte. Elles ont donné leurs noms aux parades.

Au sabre, elles sont au nombre de cinq : tierce, quarte, quinte, seconde et prime.

Ces positions sont évolutives dans l'espace (bras plus ou moins déployé) en fonction de l'efficacité requise en combat

Le placement des doigts et de la main se fait également en tenant compte du montage de l'arme : un placement intermédiaire entre la pronation et la supination est parfois nécessaire.

Pronation.

La main est en pronation lorsque la paume est tournée vers le bas

Supination.

La main est en supination lorsque la paume de la main est tournée vers le haut

2. Actions :

Prime.

La prime est la position couvrant la ligne du DEDANS-dessous, la pointe basse, main renversée en pronation, pouce en dessous

Seconde.

La seconde est la position couvrant la ligne du dehors-DESSOUS, la pointe basse et main en pronation.

Tierce.

La tierce est la position couvrant la ligne du DEHORS-dessus, prise en pronation, la pointe plus haute que la main. (C'est la position de base au sabre)

Quarte.

Position couvrant la ligne du dedans-DESSUS, pointe haute dirigée vers l'adversaire, main en supination.

Quinte.

Au fleuret et à l'épée, la quinte est la position couvrant la ligne du dedans-DESSUS, prise en pronation, la pointe plus haute que la main

Au sabre, c'est la position couvrant la tête et les épaules, paume vers l'avant, le tranchant vers le haut, la lame sensiblement horizontale

Sixte.

Au fleuret et à l'épée, la sixte est la position couvrant la ligne du DEHORS-dessus, pointe plus haute que la main en supination.

La garde de sixte est considérée comme la garde traditionnelle au fleuret et à l'épée

Septime.

Au fleuret et à l'épée, la septime est la position couvrant la ligne du DEDANS-dessous, pointe basse et main en supination. On distingue une septime haute ou septime enlevée

Octave.

Au fleuret et à l'épée, l'octave est la position couvrant la ligne du dehors-DESSOUS, pointe basse et la main en supination

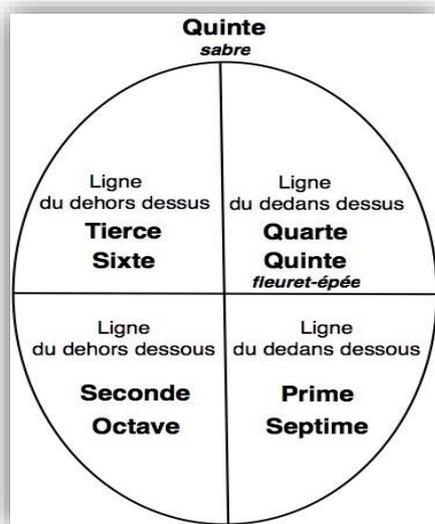


Schéma correspondant aux appellations du Maître Gomard et des maîtres d'armes de son époque.

3. Les lignes :

On donne le nom de lignes aux portions de l'espace, considérées par rapport à la main et à la lame du tireur. On distingue quatre lignes. **Deux hautes** (dehors dessus, dedans dessus) et **deux basses** (dehors dessous, dedans dessous), elles sont ouvertes ou fermées lorsque l'escrimeur place son arme dans l'une des huit positions.



Au fleuret ,attaque en ligne basse

2. Jeux et combats :

A2.1. Généralités :

Stratégie.

Planification anticipée de la conduite du match ou de la touche

Tactique.

Aménagement de la stratégie dans l'action

Comportement défini qui permet d'axer le combat sur les points forts

Seconde intention.

Exploitation d'une réaction adverse prévisible provoquée par une action initiale qui permet l'anticipation. Se dit d'une action qui tend à induire l'adversaire en erreur dans la démarche tactique

A2.2. Préparations :

1. Généralités :

Ce sont les actions qui précèdent une action offensive, contre-offensive ou défensive, et qui placent le tireur dans un contexte d'efficacité

2. Actions :

a. Déplacements et mouvements du corps

Appel.

Faire un appel, c'est frapper le sol avec le pied

Balestra.

Saut réalisé par une action simultanée de la poussée du pied arrière et du lancement de la jambe avant avec une réception sur les deux pieds

Bond arrière.

Saut en arrière avec réception simultanée des deux pieds

Bond avant.

Saut en avant avec réception simultanée des deux pieds

Demi-volte

À la manière ancienne, volte et demi-volte sont un écart extérieur du pied arrière qui permet par un déplacement de la cible, d'esquiver le coup. Dans les deux cas, cette esquive est logiquement combinée avec une contre-attaque, la main armée en main de quarte

Développement.

Extension du bras armé coordonnée avec une fente

Esquives.

Manières d'éviter un coup par un déplacement du corps

On trouve parmi elles : petit bonhomme, retraite, in quartata, passata di soto, ½ volte



« *Petit bonhomme* » réalisé par l'épéiste se trouvant à droite

Fente.

Action consistant en une détente de la jambe arrière combinée avec une projection de la jambe avant. Se dit également de la posture de l'escrimeur fendu

Flèche.

Geste offensif consistant en un léger déséquilibre du corps vers l'avant, précédé d'un allongement du bras et conjugué avec une détente alternative des jambes (sorte de passe avant)



À l'épée, Attaque en flèche

Gagner la mesure.

Gagner ou rompre la mesure, c'est se mettre à portée ou hors de portée de l'adversaire

Glissement ou pas glissé

Demi marche puis bond avant et réception sur les deux pieds

In quartata.

Terme italien. Esquive effectuée en effaçant la ligne de quarte et en contre-attaquant

Marche.

Action coordonnée de la jambe avant et de la jambe arrière, pour aller en avant tout en restant en garde et sans que les pieds se croisent

Marche inversée

Déplacement avant qui commence par une avancée de la jambe arrière, le pied avant se déplaçant ensuite afin de se repositionner en garde

Mesure

Distance à laquelle on peut toucher son adversaire en se fendant

Passata di soto.

Terme italien . Esquive réalisée en se fendant en arrière et en soustrayant la cible, la main non armée pouvant toucher le sol, coordonnée avec une contre attaque

Passe arrière.

Déplacement vers l'arrière en passant le pied avant derrière le pied arrière pour replacer ensuite ce dernier dans la position de garde, appelé également « pas croisé arrière »

Passe avant.

Déplacement vers l'avant en passant le pied arrière devant le pied avant pour replacer ensuite ce dernier dans la position de garde ; appelée également « pas croisé avant »

Patinando

Terme italien. Marche avec déplacement accéléré, effectuée par un appel du pied arrière, coordonné avec l'arrivée de la plante du pied avant au sol

Petit bonhomme.

Esquive basse en s'accroupissant (S'asseoir les jambes repliées, sur ses talons). S'accompagne d'une contre-attaque

Rassemblement.

Position du tireur debout pieds joints utilisée pour le salut ou une contre-offensive.

Redoublement.

Action qui consiste à réaliser à partir de la fente, un retour en garde avant, suivi d'une nouvelle action en se fendant

Retour en garde.

Action de revenir en garde après une fente. Peut se faire vers l'avant ou vers l'arrière

Retraite (la).

Action coordonnée de la jambe arrière et de la jambe avant, pour aller vers l'arrière tout en restant en garde et sans croiser les pieds

La retraite est un déplacement en arrière ; rompre c'est faire une retraite

Retraite inversée

Déplacement arrière, qui commence par un retrait de la jambe avant, le pied arrière se déplaçant ensuite afin de se repositionner en garde

Rompre.

Raccourci de l'ancienne expression "rompre la mesure" c'est-à-dire se mettre hors de portée de l'offensive adverse au moyen d'un déplacement arrière

b. Préparations sans fer

Donner le fer.

Placer volontairement sa lame de façon à inciter l'adversaire à agir sur le fer

Préparation d'attaque.

L'attaque peut être facilitée et, dans une certaine mesure, assurée par certaines actions préalables dites **préparations d'attaque**

Loger (se).

Rapprocher sa pointe de la cible adverse, pour préparer une attaque

Fausse attaque.

Attaque simple ou composée, incomplètement développée, destinée à faire réagir l'adversaire pour tirer parti de ses réactions

Feinte

Simulacre d'une action offensive, défensive ou contre-offensive

Feinte d'attaque.

La feinte d'attaque est le simulacre d'une attaque destinée à provoquer une parade pour en tirer parti en la trompant

Invite.

Geste qui consiste à se découvrir volontairement

c. Préparation avec fer

Actions au fer

Coulé.

Action de glisser la pointe le long du fer adverse, en allongeant le bras pour préparer et loger l'attaque

Engagement.

Situation de deux lames en contact. Prendre l'engagement c'est l'action de joindre le fer adverse

Changement d'engagement.

Changer d'engagement, c'est prendre l'engagement dans une autre ligne.

Double-engagement.

Le double engagement est la succession de deux engagements ou de deux changements d'engagements

Attaques au fer

Actions exécutées sur la lame adverse. Elles comprennent : le battement, la pression, le froissement

Battement.

Frappe brève et plus ou moins forte effectuée sur la lame adverse

Pression.

Poussée latérale exécutée sur la lame adverse après avoir pris contact avec celle-ci

Froissement.

Le froissement est une action tenant à la fois de la friction et de la pression, exécutée avec la lame sur toute la longueur du fer adverse

Prises de fer

Actions effectuées en prenant et maîtrisant la lame adverse avec sa propre arme : elles peuvent s'effectuer afin de porter immédiatement la touche ou pour provoquer un mouvement de l'arme adverse afin d'en tirer parti. Elles comprennent : **le croisé, l'enveloppement, le liement, l'opposition**

Croisé.

Prise de fer verticale où l'on s'empare de la lame adverse dans une ligne haute, pour l'amener dans la ligne basse du même côté. Il peut aussi s'exécuter aussi de ligne basse à ligne haute

Enveloppement.

Prise de fer circulaire où l'on s'empare de la lame adverse dans une ligne en la maîtrisant progressivement, pour la ramener dans la même ligne par un mouvement enveloppant de la lame

Liement.

Prise de fer diagonale où l'on s'empare de la lame adverse en la maîtrisant progressivement d'une ligne haute à une ligne basse opposée ou vice-versa



Opposition de sixte réalisée à la leçon d'épée

Opposition.

Prise de fer ou l'on s'empare de la lame adverse dans une ligne en la maîtrisant jusqu'à la touche sans changer de ligne

A2.2 Actions offensives :

a. Généralités :

Offensive.

Ensemble des actions destinées à toucher l'adversaire

Attaque.

Action offensive initiale exécutée en allongeant le bras et portée avec un mouvement progressif vers l'avant (fente, flèche, etc.) Elle peut être simple (directe ou indirecte), composée, renforcée d'actions sur le fer adverse

Attaques simultanées.

Attaques déclenchées en même temps par les deux tireurs

Attaque en un temps.

L'attaque en un temps est une attaque exécutée à vitesse maximum en un seul mouvement

Coups doubles.

On dit qu'il y a un "coup double" lorsque les deux tireurs se touchent ensemble. Au fleuret et au sabre, ils sont départagés par l'application de la convention. À l'épée, ils sont tous les deux déclarés "touchés"

Coup en cavant.

Attaquer, riposter, contre-attaquer en cavant, c'est porter une action offensive ou contre-offensive avec un déplacement exagéré de la main dans la ligne ou se termine cette action afin de pouvoir toucher dans une ligne fermée, ou sur une cible protégée

Coup lancé.

Action de touche réalisée en utilisant la flexibilité et la souplesse de la lame et qui permet dans de certaines conditions d'atteindre des cibles cachées ou protégées.

Dérober.

C'est l'action qui consiste à soustraire sa lame à l'attaque au fer ou à la recherche de fer puis à toucher, le déroberement s'effectue généralement avec le bras allongé et la pointe constamment menaçante

Dérober au contact.

Le fer est laissé au contact de la lame adverse pour être soustrait au moment de l'action au fer ou avant la fin de la prise de fer

Riposte et contre-riposte

Actions de touche qui suivent immédiatement ou à temps perdu les parades, elles portent le nom des actions offensives simples ou composées, et s'effectuent également en maîtrisant totalement le fer adverse

Touche.

Coup porté sur l'adversaire avec la pointe ou le tranchant de son arme.

Toucher.

Atteindre l'adversaire avec la pointe ou le tranchant de son arme. Touche valable : coup porté sur une partie précise de la cible. Touche non valable : coup atteignant l'adversaire sur une cible non considérée par la convention.

b. Actions :

Attaque simple

Action offensive simple exécutée en un seul temps et réalisée avec la fente ou la flèche.

Directe, elle est exécutée avec un mouvement rectiligne de la pointe vers la cible adverse.

Indirecte, elle est exécutée avec un mouvement de la pointe qui contourne la lame adverse

Coup droit.

Le coup droit est une attaque simple directe portée à l'adversaire.

Coupé.

Attaque simple indirecte portée avec un mouvement de la pointe qui contourne la lame adverse en passant devant la pointe

Dégagement.

Attaque simple indirecte portée avec un mouvement progressif de la pointe qui contourne la lame adverse sans passer devant la pointe

Contre-dégagement.

Déroberment d'un changement d'engagement de l'adversaire par un dégagement. Egalement, trompement d'une parade circulaire par un contre-dégagement

Les attaques au sabre :

Au sabre les actions offensives et contre-offensive portent le nom des cibles visées. Exemple : attaque à la tête, riposte au flanc, contre-attaque à la manchette.



Au sabre, le défenseur effectue une grande retraite pour éviter une attaque à la tête

Attaque composée

L'attaque est composée lorsqu'elle comprend une ou plusieurs feintes d'attaque.

Quelques exemples :

Coupé dégager.

Offensive composée d'une feinte du coupé suivie d'un dégagement

Doublement

Réalisation d'une feinte de dégagement suivie du trompement d'une parade circulaire avant de porter la touche.

Dessous dessus.

Offensive composée d'une feinte en ligne basse, suivie d'un dégagement en ligne haute.

Feinte tête, flanc.

Attaque composée réalisée au sabre et qui consiste à réaliser une attaque au flanc précédée d'une feinte à la tête

Une-deux.

C'est la feinte du dégagement suivie d'un dégagement réel.

Tour d'épée.

Attaque composée d'un coupé et d'un dégagement que l'on exécute sans temps d'arrêt

Tromper.

C'est soustraire sa pointe et sa lame à la parade adverse

Les continuations offensives et contre-offensives

Actions à toucher qui suivent une première action offensive ou contre-offensive qui n'a pas touché

Remise.

La remise est une action offensive ou contre-offensive directe exécutée après une parade adverse sans retour en garde préalable

Reprise.

Nouvelle action offensive simple indirecte, composée ou précédée d'actions au fer avec ou sans retour en garde

Reprise contre-offensive.

Seconde action destinée à toucher, portée surtout à l'épée alors que l'offensive initiale ne touche pas, sur une offensive adverse, consistant à replacer sa pointe dans une autre ligne

Redoublement.

Nouvelle action, simple ou composée, précédée d'un retour en garde vers l'avant, réalisée sur un adversaire qui a paré sans riposter, ou qui a simplement évité la première action par une retraite ou esquive

Riposte et contre-riposte

Riposte.

Action offensive portée après la parade

Riposte du tac au tac.

Riposter du tac au tac, se dit, par onomatopée, d'une riposte directe effectuée, après une parade du tac

Riposte par prise de fer.

Se dit d'une riposte exécutée en maîtrisant jusqu'à la touche le fer adverse (en opposant, par liement, en croisant ou enveloppement)

Riposte indirecte.

Action de touche par coupé ou dégagement portée après la parade

Riposte à temps perdu.

Se dit d'une riposte qui n'est pas portée immédiatement après la parade.

Riposte composée :

Action composée effectuée après avoir parée l'offensive adverse, réalisée en utilisant au moins une feinte, et de pied ferme, en se fendant, en marchant et en se fendant ou en flèche



Au fleuret, riposte sur le dos

Riposte par coup lancé

Se dit d'une riposte réalisée généralement après une parade circulaire ou diagonale, et qui touche grâce à la flexibilité de la lame

Contre-riposte

C'est l'action offensive portée après la parade d'une riposte, elle s'effectue de façon diverse comme la riposte

A2.3 Les Actions contre-offensives :

a. Généralités :

Contre-offensive.

Ensemble des actions, destinées à toucher, portées sur l'offensive adverse

b. Actions :

Arrêt.

Action contre-offensive simple sans le fer

Arrêt avec fer.

Action contre-offensive en prenant le fer adverse, autrefois appelée *coup de temps*.

Coup de temps.

Terme ancien remplacé par l'expression "Arrêt avec fer"

Coup de temps d'opposition.

Contre-offensive exécutée en fermant la ligne ou doit se terminer l'offensive

Coup de temps d'interception.

Contre-offensive qui intercepte le passage de l'offensive adverse en cours d'exécution

Contre arrêt.

Contre-offensive exécutée sur une contre-attaque adverse



A l'épée : attaque au bras et contre-attaque au masque

Contre-attaque.

Action contre-offensive simple ou composée, portée sur une attaque adverse. Elle peut être coordonnée avec des déplacements avant ou arrière, et renforcée par une action sur le fer

Coup d'arrêt.

Contre-attaque plus particulièrement exécutée sur la marche de l'adversaire

Feinte du temps ou finta in tempo.

Terme italien, synonyme de contre-attaque composée

A2.4 Actions défensives :

a. Généralités :

Défensive.

Ensemble des actions destinées à mettre en échec toute action adverse destinée à toucher, comprenant : les **parades**, les **esquives** et les **déplacements**

Couvrir (se).

Se garantir de la pointe ou du tranchant adverse à l'aide de la lame ou de la garde, ou d'un déplacement de la main, de l'avant-bras ou du bras. Engagement couvert, garde couverte, couverture dans l'offensive. Se découvrir en ripostant, etc.

Contre.

Parade circulaire qui amène la lame adverse dans la ligne opposée à la ligne de l'offensive ; le contre prend le nom de la position où il se termine (ex : contre de sixte)

b. Actions :

Esquives.

Manières d'éviter un coup par un déplacement du corps

On trouve parmi elles : petit bonhomme, retraite, In quartata, Passata di soto, ½ volte

Feinte de parade.

La feinte de parade est le simulacre d'une parade destinée à faire croire à l'efficacité de la feinte pour en tirer parti et parer l'attaque composée

Parade.

Action de détourner un coup de pointe ou de bloquer un coup de tranchant de l'adversaire avec son arme

Parade composée.

Enchaînement ou combinaison de parades utilisée contre les actions offensives composées

Parade diagonale.

Parade exécutée en suivant une trajectoire d'une ligne haute vers une ligne basse opposée ou inversement

Parade du tac.

Parer du tac, c'est écarter la lame adverse avec un battement

Parade d'opposition.

Parade exécutée sans choc sur la lame adverse en maintenant le contact

Parade en cédant.

Parer en cédant consiste à détourner la lame adverse en l'entraînant dans la ligne diagonalement opposée à celle où devait se terminer l'offensive. Ces parades sont utilisées uniquement contre les offensives réalisées par prises de fer



Fleuret : parade de quarte

Parade latérale ou directe.

Parade exécutée directement d'une ligne haute vers l'autre ligne haute ou d'une ligne basse vers l'autre ligne basse

Parade circulaire ou contre.

Parade exécutée en faisant un mouvement circulaire avec son arme afin de rejeter la pointe adverse d'une ligne vers une autre. On les appelle communément les contres

Parade semi circulaire.

Parade exécutée en faisant un demi-cercle de la ligne haute vers la ligne basse correspondante ou inversement

Parade en seconde intention

Assimilée souvent au contre-temps, elle se réalise après avoir provoqué une attaque

c. Le contre temps

Contre-temps.

Procédé qui consiste à parer une contre-attaque adverse pour passer ensuite à l'offensive « Le Contre temps, contre le temps comme la contre-attaque, contre l'attaque », c'est souvent une action en seconde intention.

3. Compétition, règlement – arbitrage :

a. Généralités :

Analyse.

Opération intellectuelle qui consiste à décomposer oralement la phrase d'armes afin de déterminer lequel des deux tireurs est touché

Arbitre.

C'est le directeur du combat : à ce titre il octroie les touches, sanctionne les fautes et maintient l'ordre

Assaut.

Face à face entre deux escrimeurs cherchant à se toucher sans être touché

Assesseur.

Au fleuret et au sabre non électrifié sa fonction consiste à déterminer la matérialité et la validité de la touche. Assistant du président de jury, il surveille l'utilisation du bras ou de la main non-armée, la substitution de surface valable, les touches portées au sol à l'épée et toute autre faute précisée par le règlement

Combat.

Affrontement, assaut entre deux tireurs dans lequel la notion de score est importante

Convention.

Règles de combat qui définissent les actions prioritaires au fleuret et au sabre

Formule.

Terme spécifique à l'escrime qui détermine la manière dont va se dérouler une compétition. La formule peut être : par poules, mixte, mixte avec repêchage, par élimination directe avec ou sans repêchage

Gestuelle d'arbitrage.

Ensemble de gestes précis utilisés par les arbitres, qui permet de comprendre à distance la lecture de la phrase d'armes ainsi que les décisions prises

Jugement de la touche.

Décision du Président de Jury sur la priorité, la validité, ou l'annulation de la touche

Match.

Face à face entre deux escrimeurs cherchant à se toucher pour marquer des points et gagner

Phrase d'armes.

Enchaînement d'actions offensives, défensives et contre offensives sans interruption au cours du combat

Piste.

Partie délimitée du terrain sur laquelle se déroule le combat ou l'assaut

Président de jury.

Arbitre ou directeur de combat

Tireur.

Escrimeur qui dispute un assaut ou un match

Sanctions.

Ce sont les décisions prises par les arbitres, afin d'avertir ou de pénaliser un tireur qui a réalisé une faute ou adopté un comportement particulier non conforme aux réglementations en vigueur (cartons de couleur, annulation de touche portée, pénalisation d'une touche, exclusion de l'épreuve)

b. Vocabulaire d'arbitrage :

Actions simultanées.

Actions de touche portées en même temps par les deux adversaires



Touche portée en main de prime en combat rapproché

Combat rapproché.

Situation de combat dans laquelle les deux tireurs se trouvant à courte distance l'un de l'autre sans contact corporel, peuvent encore utiliser leur arme

Corps à corps.

Situation de combat dans laquelle se trouvent deux tireurs à la suite d'un contact corporel même passager

Pointe en ligne.

La « pointe en ligne » est une situation particulière dans laquelle l'escrimeur maintient le bras armé allongé, formant une ligne droite de l'épaule à la pointe, menaçant continuellement la surface valable de son adversaire.

Temps.

Le temps est la durée d'une action simple

Priorité.

Au fleuret et au sabre, la convention donne l'avantage au tireur qui attaque en premier. Si l'adversaire veut reprendre la priorité, il doit parer, totalement esquiver ou effectuer des actions au fer.

Touche valable :

Coup porté sur une partie du corps d'un tireur et qui sera comptabilisé

Touche non valable :

Coup atteignant l'adversaire, hors des limites des cibles valables, qui arrête l'échange et n'est pas comptabilisé.

4. Expressions et commentaires de Maîtres :

Avoir de la main.

« Cela veut dire tromper les parades finement et avec adresse » (**La Boëssière**).

« C'est posséder la précision et la justesse nécessaires pour que les mouvements de l'épée s'exécutent au moment précis et comme la volonté l'a conçu » (**Gomard**).

« C'est sentir l'épée de tous les doigts, la maintenir sans force, et lui faire prendre à l'improviste et selon les circonstances toutes les directions. C'est tromper finement les parades : enfin ce terme signifie, conduire avec art, justesse, précision, dextérité, vitesse, la pointe de son épée, mais avec le mouvement unique des doigts » (**Grisier**).

L'auteur utilise l'expression plus juste : avoir des doigts.

« Veut dire qu'on manie l'épée avec dextérité et justesse » (**Cordelois**).

Avoir des jambes.

« Signifie être toujours prêt à partir étant bien ployé et sous soi, être stable et ferme sur le pied gauche qui ne doit pas bouger dans le développement ni dans la garde » (**La Boëssière**).

« C'est être toujours prêt pour le développement et la retraite au moment voulu, sans que la régularité des positions ait à en souffrir » (**Gomard**).

« C'est être bien constitué du bas et s'en servir avec vitesse dans l'attaque, la marche et la retraite et toujours avec aplomb sans ébranlement » (**Cordelois**)

Avoir de la tête.

« On dit d'un tireur qu'il a de la tête, quand il ne donne rien au hasard, et qu'au lieu de s'abandonner à son caprice et à ses habitudes, il *règle* ses mouvements d'après ceux de son adversaire » (**Gomard**).

« C'est calculer juste et vite, de prévoir les mouvements de son adversaire pour le tromper en attaques ou parer les siennes » (**Cordelois**).

Avoir tort.

« Se dit en général de celui qui prend le temps avec une fausse opposition qui lui laisse recevoir le coup d'attaque ; ou de celui qui redouble ou remet l'épée malgré la riposte qui l'atteint » (**Gomard**).

« C'est toucher son adversaire en même temps que vous êtes touché par lui, en agissant contre les règles établies et contre les vrais principes » (**Cordelois**).

Botte (secrète).

Lafaugère est le premier auteur qui fasse une distinction entre la botte et le coup.

« La botte est la figure de l'attaque à sa terminaison ; c'est le tableau de la position respective des fers, et du tourné du poignet. Nommer la botte, c'est exprimer dans quelle ligne se termine l'attaque, et comment la main est tournée. [...] Il y a huit bottes, parce que la botte peut s'effectuer dans chacune des quatre lignes, et que dans chacune des quatre lignes elle peut se présenter sous la forme de la pronation ou de la supination » (**Gomard**).

« Ce mot adopté pour le noble art de l'escrime, m'a paru trop commun pour le conserver dans ma théorie, malgré le facile avantage qu'il donne à l'écrivain, sa signification indiquant la finale du coup » (**Cordelois**).

Bourrade (faire la).

« Faire la bourrade » synonyme de « Tirer à bras *raccourci* » (**Cordelois**).

Chagriner l'épée.

« Chagriner l'épée est une expression dont je me sers pour désigner le tireur qui fait constamment des changements d'engagement, des battements, des froissements etc. sans autre but que de tourmenter son adversaire » (**Cordelois**).

Chasser les mouches.

« S'entend des mouvements irréguliers, lorsqu'au lieu de prendre des contres ou toute autre parade double, on part à l'aventure à droite et à gauche » (**La Boëssière**).

Coup droit d'autorité.

« Le coup droit s'exécute dans deux conditions différentes : il est coup droit motivé ou coup droit forcé. Il est coup droit motivé lorsque la ligne lui est ouverte et qu'il n'a à exercer aucune action sur le fer ennemi pour se faire jour. Il est coup droit forcé, quand, dominant le fer ennemi par l'action du fort sur le faible, il s'ouvre le chemin du corps » (**Gomard**).

« Coup droit porté dans la ligne fermée en opposant le fort au faible » (**Glossaire**).

Coup fourré.

Voir Coups doubles. « Le temps pour temps, coup pour coup, ou coup fourré, est celui que vous donnez lorsque vous en recevez un autre » (**Danet**).

Coup jugé.

« Se dit d'une attaque prévue dans tous ses *mouvements* » (**Gomard**).

Coup passé.

« Fleuret. Sabre. Se dit d'un coup de pointe glissant sur la surface valable en l'effleurant. Le coup passe n'est pas compte comme une touche » (**Glossaire**).

Coup plaqué.

« Fleuret. Épée. Se dit d'un coup de pointe mal exécuté ne pouvant déclencher l'appareil de signalisation » (**Glossaire**).

Croiser ou être croisé.

« C'est ne pas être en ligne, ayant le pied droit trop en dedans ; cela fait perdre l'aplomb du corps, et aussi la direction *de la pointe* » (**La Boëssière**).

« Se dit d'un tireur qui dans sa garde porte le pied droit trop à *gauche* » (**Gomard**).

« C'est l'inverse d'ouvert ; c'est quand on est en garde ou fendu (étant droitier) avoir le pied droit porte plus à gauche que ne le comportent la règle et les vrais principes de l'art » (**Cordelois**).

Découvert.

« Par ce mot employé substantivement, on exprime le jour que laisse vers son corps le tireur qui attaque, que son opposition soit juste ou non. On dit tirer dans le découvert, pour exprimer l'action de tirer dans ce jour » (**Gomard**).

« Se dit de l'attaqueur qui tire sans opposition et qui commet par là une faute envers l'art et les vrais principes » (**Cordelois**).

S'ébranler.

« C'est l'action d'un tireur qui court après le fer de son adversaire, et qui n'étant plus maître de ses mouvements, ne conserve plus dans ses parades ni précision ni justesse » (**Gomard**).

« C'est courir en désordre après l'épée qui nous menace » (**Cordelois**).

S'écraser.

« Se dit de celui qui, après le coup tiré, pousse le genou droit en avant, laisse tomber le corps, et lève le pied gauche : ces mouvements font perdre du temps pour se remettre en garde, et on essuie la riposte avant d'être remis » (**La Boëssière**).

« Se dit d'un tireur dont les jarrets sont trop pliés en garde et dont le corps est trop penché en avant » (**Gomard**).

« S'écraser, c'est faire un développement forcé, c'est laisser tomber la tête en avant, ne pas garder les positions voulues par les règles de l'art, c'est faire ployer les jambes sous le poids du corps, c'est manquer de grâce » (**Grisier**).

« Veut dire être trop ployé sur les jambes, soit en étant en garde ou *fendu* » (**Cordelois**).

S'enferrer.

« Se dit d'un tireur qui se jette, soit par une marche précipitée faite sans prudence ou qui se fend avant d'avoir fait précéder le mouvement de la main armée sur la pointe de l'épée tendue de son *adversaire* » (**Cordelois**).

Ferrailler.

« Se dit d'un tireur qui, manquant de principes, tire *mal* » (**La Boëssière**).

Forcer l'épée.

« C'est appuyer sur le faible de celle de l'ennemi pour se faire jour sur lui » (**Danet**).

Leçon de contres.

« Fleuret. Exercice consistant à parer, par le contre, le dégagement tiré par l'adversaire. Par extension, exercice consistant à exécuter des attaques annoncées à l'avance, devant être parées par des parades également annoncées à l'avance (exercices des feintes ou exercices conventionnels) » (**Glossaire**).

Le Mur.

« Le mur est un exercice qui consiste à tirer une certaine quantité de dégagements sur son adversaire. Ces dégagements doivent être parés au simple. C'est un si bon moyen de se préparer la main et les jambes, que les tireurs, avant de faire assaut, sont dans l'usage de tirer quelques coups de mur comme prélude nécessaire à un exercice plus sérieux. Le mur étant toujours accompagné d'un salut adressé à la galerie et à l'adversaire, les tireurs y trouvent encore l'occasion de remplir un devoir de politesse » (**Gomard**).

« Le mur est un exercice qui dispose à l'assaut et le précède. Tirer le mur, c'est dégager alternativement en quarte dans les armes et sur les armes vis-à-vis de l'adversaire, qui fait une parade simple et ne riposte pas » (**Grisier**).

« Tirer le mur, c'est s'exercer tour à tour, l'un ou l'autre, à passer des dégagements (**Embry** 1859). Le salut du mur est celui qui précède le mur tiré par chacun des deux adversaires (**Embry** 1859). Voir "Salut des armes" » (**Glossaire**).

Pied ferme (de).

« Attaquer de pied ferme ou d'allonge. C'est tirer un coup de l'endroit même de la position de la garde, en se fendant » (**Lafaugère**).

« Pied ferme ; tirer de pied ferme, c'est tirer de sa place sans avoir fait précéder son attaque d'une marche » (**Gomard**).

« C'est tirer de sa place sans faire glisser le pied, c'est ne pas marcher pour attaquer ; c'est ne pas rompre sur les attaques » (**Grisier**).

« C'est exécuter une attaque de la position de la garde sans marcher ni sauter ; en défensive, c'est parer sans rompre » (**Cordelois**).

« Attaque de pied ferme : locution utilisée à tort pour désigner une attaque effectuée en se fendant. Par contre, les parades, les ripostes, les contre-ripostes, les contre-attaques peuvent être exécutées de pied ferme, c'est-à-dire sans aucun déplacement des pieds » (**Glossaire**). Les définitions de Lafaugère et Gomard s'apparentent à ce que le Glossaire appelle attaque d'immobilité.

Pied levé (au).

« Tromper au pied levé : expression employée pour désigner un trompement exécuté en finale de la fente » (**Glossaire**).

Poser le coup.

« J'entends par poser le coup, allonger le bras sans saccade et sans retrait de l'épée, tout en faisant suivre successivement et sans interruption le corps et les jambes » (**Cordelois**).

Relever (se).

« C'est se mettre en garde après le coup porté » (**Gomard**).

« C'est se remettre en garde après s'être fendu » (**Cordelois**).

Retenue du corps.

« La retenue du corps est cette précieuse qualité par laquelle le tireur qui veut attaquer est assez maître de ses mouvements pour ne permettre à son corps de s'ébranler pour le développement, que lorsque la pointe est arrivée dans la ligne ou le coup doit s'effectuer, et que le bras a pris son entière extension » (**Gomard**).

« Retenir le corps signifie ne pas se fendre, ne pas avancer le buste par un mouvement quelconque. La retenue du corps est une des plus précieuses qualités du tireur d'armes. Elle aide à l'accomplissement parfait d'un coup, soit attaque, soit riposte, et souvent préserve celui qui la possède de la violence d'un choc toujours meurtrier. Le travail du professeur qui

veut inculquer cet excellent principe à son élève est toujours pénible ; se retenir d'aller en avant est hors nature » (**Grisier**).

Ce glossaire actualisé en 2022, a été réalisé par un groupe de travail composé des Maîtres Mario Bourdageau , Dominique Declaude, Jean Yves Robin, François Rostain, et Gérard Six. Et la participation ponctuelle du Maître Jean Philippe Daurelle

