



# LEXIQUE

LEXIQUE : Recueil de mots classés en liste.

---

## INTRODUCTION

Le lexique est un outil de facilitation pour la compréhension et l'enseignement de l'escrime.

Il définit la terminologie utilisée en escrime.

Il contribue à l'UNITÉ dans l'enseignement et l'arbitrage.

La verbalisation joue un rôle important dans l'apprentissage. Elle sollicite les capacités d'abstraction et développe l'usage de la fonction symbolique des mots.

En d'autres termes, elle permet de mettre en pratique l'aphorisme de BOILEAU : « Ce qui se conçoit bien s'énonce clairement et les mots pour le dire arrivent aisément. »

D. POPELIN

---

## SOMMAIRE

<b>REGLES DU COMBAT .....</b>	<b>2</b>
<b>LES DEPLACEMENTS .....</b>	<b>4</b>
<b>LES ACTIONS OFFENSIVES .....</b>	<b>6</b>
<b>LES ACTIONS DEFENSIVES .....</b>	<b>8</b>
<b>LES ACTIONS CONTRE-OFFENSIVES .....</b>	<b>9</b>
<b>LES PREPARATIONS .....</b>	<b>10</b>
<b>HABILETES TECHNIQUES.....</b>	<b>12</b>
<b>STRATEGIE ET TACTIQUE .....</b>	<b>13</b>
<b>CIBLES LIGNES ET POSITIONS.....</b>	<b>13</b>
<b>CARACTERISTIQUE DU MATERIEL .....</b>	<b>14</b>

# REGLES DU COMBAT

## LES PROTAGONISTES

---

### ARBITRE (ou président)

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

### ASSESEUR

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 armés, la substitution de surface valable les touches portées au sol à l'épée et toute autre faute définie dans le règlement.

### TIREUR

Escrimeur qui dispute un assaut ou un match.

## LE JEU

---

### SALUT

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

### ASSAUT

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

### MATCH

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

### PISTE

Partie délimitée du terrain sur laquelle se déroule le combat.

### TOUCHE

Coup porté sur l'adversaire avec la pointe ou le tranchant de son arme. Au fleuret il faut considérer deux cas :

- touche valable : coup porté sur une partie de la cible.
- touche non valable : coup atteignant l'adversaire, hors des limites de la cible.

Au cours d'un match la touche validée par l'arbitre est comptée comme point.

#### ⇒ *Estoc*

Terme ancien désignant un coup porté par la pointe de l'arme.

#### ⇒ *Taille*

Terme ancien désignant un coup porté par le tranchant de l'arme.

### BRAS ARMÉ

Bras porteur de l'arme.

## COMBAT

Affrontement entre deux tireurs.

### ⇒ *Combat rapproché*

Situation de combat dans laquelle les deux tireurs se trouvent à très courte distance l'un de l'autre sans contact corporel.

### ⇒ *Corps à corps*

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

## LES REGLES

---

### JUGEMENT DE LA TOUCHE

Décision du président du jury sur la priorité, la validité ou l'annulation de la touche.

### PHRASE D'ARMES

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

### ANALYSE

Décomposition chronologique de la phrase d'armes.

### CONVENTION

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

### ⇒ *Priorité*

Résultat de l'application de la convention.

### ⇒ *Temps d'escrime*

Le temps est la durée d'une action simple.

### ATTAQUES SIMULTANÉES

Attaques déclenchées en même temps par les 2 tireurs. Au fleuret et au sabre les touches sont annulées.

### COUP DOUBLE

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, car il y a faute d'un des tireurs.

A l'épée, ils sont tous les deux déclarés «touchés».