



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

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

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».

LES DEPLACEMENTS

GARDE

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

APPEL

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

LES DEPLACEMENTS AVANT

MARCHE

C'est une pose alternative des appuis vers l'avant sans que les pieds se croisent.

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.

BOND AVANT

Saut en avant avec poussée et réception simultanée des deux pieds.

BALESTRA

Saut par poussée du pied arrière et réception simultanée des deux pieds avec appel du pied avant.

LES DEPLACEMENTS ARRIERE

RETRAITE

C'est une pose alternative des appuis vers l'arrière sans que les pieds se croisent.

L'usage conduit à l'utilisation du verbe rompre pour commander la retraite.

PASSE ARRIERE

Déplacement vers l'arrière en passant le pied avant derrière le pied arrière pour replacer ensuite ce dernier dans la position de garde.

BOND ARRIERE

Saut en arrière avec poussée et réception simultanée des deux pieds.

DISTANCE

La distance est l'intervalle qui sépare les deux tireurs.

MESURE

La mesure est la distance la plus grande à laquelle un tireur peut atteindre son adversaire en effectuant un développement.

LES DEPLACEMENTS OFFENSIFS

FENTE

Partie du développement consistant en une détente de la jambe arrière combinée avec une projection de la jambe avant.

RETOUR EN GARDE

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

DEVELOPPEMENT

Extension du bras armé coordonnée avec la fente.

REDOUBLEMENT

A la suite d'une attaque en fente qui n'a pas touché, le tireur effectue un retour garde en avant pour lancer une nouvelle action offensive en fente ou en flèche.

FLECHE



Extension du bras armé coordonné avec une poussée de la jambe avant entraînant le croisement de la jambe arrière sur la jambe avant.

LES ACTIONS OFFENSIVES

OFFENSIVE

Action du tireur qui prend ou reprend l'initiative pour toucher l'adversaire.

ATTAQUE



Action offensive initiale entreprise :

- ⇒ en allongeant le bras
- ⇒ en menaçant continuellement la surface valable
- ⇒ portée avec un mouvement progressif des jambes vers l'avant.

ATTAQUE SIMPLE

L'attaque est simple lorsqu'elle est exécutée en un seul temps.

- 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*

Attaque simple portée directement par un mouvement rectiligne de la pointe.

⇒ *Dégagement*

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

⇒ *Coupé*

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

ATTAQUE COMPOSEE

L'attaque est composée lorsqu'elle comprend une ou plusieurs feintes d'attaque. Dans ce cas les feintes d'attaque sont des simulacres d'attaque simple destinés à provoquer une parade adverse pour en tirer parti.

⇒ *Feinte de coup droit dégager.*

On appelle communément :

⇒ *Une-deux*

La feinte de dégagement dégager.

⇒ *Doublement*

La feinte de dégagement, tromper la parade circulaire.

RIPOSTE

Action offensive portée après la parade.

CONTRE-RIPOSTE

Action offensive portée après avoir paré la riposte ou la contre riposte adverse.

Ces actions offensives peuvent être directes, indirectes, composées, exécutées par prise de fer, du tac au tac, à temps perdu...

CONTRE TEMPS

Procédé qui consiste à parer une contre attaque adverse pour passer à l'offensive.

REMISE

Seconde action offensive immédiate, qui consiste à replacer sa pointe dans la même ligne, sans action sur le fer adverse.

REPRISE

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

LES ACTIONS DEFENSIVES

DEFENSIVE

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

PARADE



La parade est l'action de détourner un coup de pointe ou de bloquer un coup de tranchant de l'adversaire avec son arme.

Les différentes formes de parades:

⇒ *Parade du tac*

Parer du tac, c'est frapper la lame adverse pour l'écarter.

⇒ *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 (sans la quitter) dans une ligne autre que celle où devait se terminer l'offensive.

Ces parades sont utilisées uniquement contre les offensives précédées de prises de fer.

⇒ *Parade Latérale*

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

⇒ *Parade circulaire*

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 ½ cercle de la ligne haute vers la ligne basse correspondante ou inversement.

⇒ *Parade diagonale*

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

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.

ESQUIVE

Manière d'éviter un coup par un déplacement du corps, son utilisation est limitée par le Règlement pour les épreuves.

LES ACTIONS CONTRE-OFFENSIVES

CONTRE-OFFENSIVE



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

CONTRE-ATTAQUE



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

ARRET

Action contre offensive simple sans le fer.

ARRET AVEC FER

⇒ *Coup de temps d'opposition*

Contre offensive exécutée en fermant la ligne où doit se terminer l'offensive.

⇒ *Coup de temps d'interception*

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

REMISE CONTRE OFFENSIVE

Seconde action destinée à toucher, portée sur une offensive adverse, consistant à replacer sa pointe dans la même ligne.

REPRISE CONTRE OFFENSIVE

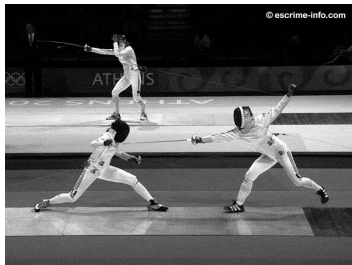
Seconde action destinée à toucher, portée sur une offensive adverse, consistant à replacer sa pointe dans une autre ligne.

CONTRE ARRET

Contre offensive exécutée sur une contre attaque adverse.

LES PREPARATIONS

PREPARATIONS



Mouvements de la main, du corps et des jambes, qui précèdent l'offensive, la défensive ou la contre-offensive.

DEPLACEMENTS

Voir le chapitre.

FAUSSE ATTAQUE

Simulacre d'attaque.

PREPARATIONS SANS FER

FEINTE

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

INVITE

Geste qui consiste à se découvrir volontairement.

ABSENCE DE FER

Action qui consiste à quitter la lame adverse avec laquelle on était en contact.

PREPARATIONS AVEC FER

ATTAQUES DU FER

Actions destinées à ébranler la lame adverse.

⇒ *Battement*

Action de frapper la lame adverse.

⇒ *Pression*

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

⇒ *Froissement*

Pression prolongée brusque et puissante, exécutée en glissant vers la partie forte de la lame.

PRISES DE FER

Actions où l'on s'empare de la lame adverse en la maîtrisant.

⇒ *Opposition*

Prise de fer où l'on s'empare de la lame adverse dans une ligne en la maîtrisant progressivement sans changer de ligne.

⇒ *Liement*

Prise de fer 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.

⇒ *Croisé*

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

⇒ *Enveloppement*

Prise de fer 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 circulaire de la pointe.

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 la ligne opposée à celle dans laquelle on se trouvait déjà.

COULÉ

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

HABILETES TECHNIQUES

DE LA MAIN

PRONATION

Position de la main lorsque la paume est tournée vers le sol.

SUPINATION

Position de la main, lorsque la paume est tournée vers le ciel.

DOIGTÉ

Qualité qui permet de doser les contractions et les relâchements des doigts sur la poignée, afin de manier son arme avec plus d'agilité de vitesse et de précision.

AVEC SON ARME

DÉROBER

C'est soustraire la lame à la préparation avec fer de l'adversaire.

TROMPER

C'est soustraire la lame à la parade adverse.

POINTE EN LIGNE

La pointe en ligne est une position particulière dans laquelle l'escrimeur :

Maintient le bras armé allongé

Forme une ligne droite de l'épaule à la pointe

Menace continuellement la surface valable de son adversaire

BANDEROLE

Mouvement destiné à atteindre une cible en la traversant de haut en bas. Historiquement, cette technique désignait une cible.

STRATEGIE ET TACTIQUE

STRATEGIE

Planification anticipée de la conduite du match ou de la touche.

TACTIQUE

Aménagement de la stratégie dans l'action.

DE PARTI PRIS

Toute action préconçue exécutée sans tenir compte de la réaction de l'adversaire.

A-PROPOS

Exploitation instantanée d'une situation favorable.

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.

CIBLES LIGNES et POSITIONS

POSITIONS DE MAIN

(F.E.) Place que peut prendre la main du tireur dans 4 lignes. Ces positions sont au nombre de 8. On considère que :

- ⇒ quatre sont en supination : quarte, sixte, septime, octave
- ⇒ quatre sont en pronation : prime, seconde, tierce, quinte

Elles ont donné leurs noms aux parades.

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

CIBLES

Portion de surface valable.

Usuellement au sabre :

- ⇒ tête, ventre, flanc, figure, manchette.

Usuellement à l'épée :

⇒ main, pied, saignée, cuisse, masque, corps.

Usuellement au fleuret: épaule, ventre, dos.

AVANCÉES

A l'épée et au sabre ce terme définit toute cible située en avant de la tête et du tronc.

LIGNES

Par rapport à la lame, on distingue les lignes :

- du dessus et du dessous,
- de l'intérieur et de l'extérieur.

CARACTERISTIQUE DU MATERIEL

LES ARMES

LAME

Partie essentielle de l'arme, elle est en acier.

⇒ *Soie*

Partie de la lame qui permet l'assemblage de la coquille, de la poignée et du pommeau.

⇒ *Fort*

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

⇒ *Moyen*

Partie centrale de la lame.

⇒ *Faible*

Partie fine de la lame proche de la pointe.

FLECHE DE LA LAME

Courbure régulière de la lame.

FER

Désignation traditionnelle de la lame.

POMMEAU

Pièce métallique qui permet d'assembler et d'équilibrer l'arme.

POIGNEE

Partie destinée à tenir l'arme.

COQUILLE

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

COUSSIN

Protection placée au fond de la coquille.

MOUCHE

Protection en plastique qui recouvre l'extrémité de la lame.

AU SABRE

CAPUCE

Coquille spécifique qui se fixe sur le talon de la lame et le pommeau.

TRANCHANT

Partie de la lame, opposée au dos, appelée parfois taille.

FAUX TRANCHANT

Le 1/3 supérieur de la lame opposé au tranchant appelé aussi contre taille.

Commission des éducateurs, septembre 2008