

## **Escrime Terminologie**

### **A**

#### **Action d'escrime :**

Enchaînement de mouvements, coordonnés entre eux et exécutés dans un temps d'escrime déterminé, en vue d'attaquer l'adversaire (actions offensives), de se défendre (actions défensives) ou de se préparer à attaquer ou à défendre (*préparations*).

#### **Arbitre :**

Le directeur du combat : à ce titre il analyse la *phrase d'arme*, octroie les touches, sanctionne les fautes et maintient l'ordre, selon les *conventions*.

#### **Arme :**

Terme qui englobe les trois armes utilisées en escrime moderne soit: le fleuret, l'épée et le sabre.

#### **Assaut (voir aussi Match) :**

Combat amical entre deux escrimeurs, cherchant à se toucher sans être touché.

#### **Assesseur :**

Assistant l'*arbitre*, il surveille les touches portées sur le *tireur* lui faisant face, ainsi que les éventuelles fautes commises par ce dernier.

#### **Attaque :**

Action offensive réalisée par l'extension du bras armé en menaçant de façon continue la cible valable de l'adversaire.

### **B**

#### **Battement :**

Mouvement de la *lame* venant frapper celle de l'adversaire, afin de l'écartier, la changer de *ligne* ou de susciter une réaction de l'adversaire dont on pourra tirer profit.

#### **Bavette :**

Partie rembourrée du *masque* protégeant la gorge de l'escrimeur.

#### **Bouton (ou Mouche):**

*Pointe* sécuritaire au bout de la *lame* des *armes* de pratique.

### **C**

#### **Changement de ligne :**

Passer d'une *ligne* à une autre.

**Conventions d'escrime :**

Ensemble des règles encadrant la pratique de l'escrime moderne, explicitant ce qui est permis ou non lors des combats, précisant les *actions* et leur *priorité*.

**Coquille :**

Petit bouclier de métal fixé devant la *poignée* de l'*arme* et protégeant la main du *tireur*.

**Coup droit :**

Une *attaque* directe qui se termine dans la même *ligne* que celle de départ, sans *feinte* à l'extérieur de cette *ligne*.

**Coupé :**

Mouvement consistant à changer de *ligne* en contournant la *pointe* de l'adversaire.  
Devient une *attaque* lorsque succédé d'une *fente*.

**D****Dégagement :**

Mouvement consistant à changer de *ligne* en contournant la *coquille* de l'adversaire.  
Devient une *attaque* en tant que telle lorsque succédé d'une *fente*.

**Déplacements :**

Ensemble des *actions* simples destinées à s'approcher ou à s'éloigner de l'adversaire.

**Distance :**

Espace entre la *pointe* d'un tireur et son adversaire. Peut être "petite" (distance de touche), "moyenne" (distance de fente) ou "grande" (distance de marche et fente)

**E****Engagement :**

Situation de deux *lames* en contact dans une position d'escrime.

**F****Faible de l'arme :**

Partie de *lame* la plus près de la *pointe*; partie la moins rigide de la *lame*.

**Feinte :**

Simulacres d'attaque simple destinés à provoquer une parade adverse pour en tirer parti, en trompant la parade.

### **Fente (ou Développement) :**

Mouvement consistant en une propulsion explosive vers l'avant, grâce à une détente rapide de la jambe arrière et une extension du bras arrière, le tout combiné à une projection de la jambe avant avec réception sur celle-ci repliée à 90 degrés, le bras tendu vers la cible. C'est l'élément principal de l'*attaque*.

### **Fer :**

Synonyme de *lame*.



### **Flèche :**

Mouvement d'extension du bras armé, coordonné avec une poussée arrière en déséquilibre sur la jambe avant, entraînant le croisement de la jambe vers l'avant.

### **Fort de l'arme :**

Partie de *lame* la plus près de la *coquille*; partie la plus rigide de la *lame*.

## **G**

### **La Garde :**

Partie de l'*arme* consistant en la *coquille*, la *poignée* et le *pommeau*.

### **En Garde :**

Position de base en escrime; posture prise par des escrimeurs au début d'un *combat*, c'est aussi la position idéale aussi bien pour l'offensive que pour la défensive.

### **Retour en Garde :**

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

## **H**

**Hors cible :** Voir **Non valable**

## **L**

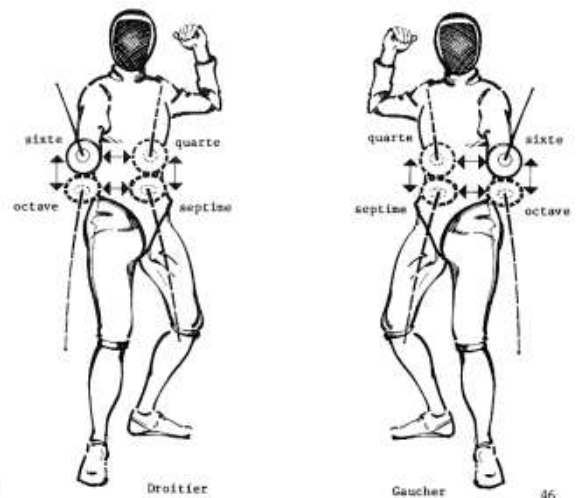
### **Lame :**

Partie de l'*arme* qui dépasse la *coquille*.

### **Lignes :**

Portions de la cible considérées par rapport à la *lame* du *tireur* désignées habituellement par la *parade* requise pour faire dévier l'*attaque*.

Il y a 4 lignes identifiées principalement : quarte et sixte (lignes hautes), septime et octave (lignes basses).



**Leçon :**

Contexte d'apprentissage particulier pour l'escrimeur qui est en rapport direct avec l'entraîneur. Durant 10 min environ, elle permet de travailler une *action* en particulier ou de traiter un problème de synchronisme ou de *distance*, par une répétition constante des mouvements et leur exécution dans différentes situations reproduites en leçon.

**M****Marche :**

*Déplacement* vers l'avant par une progression du pied avant, suivie d'une progression du pied arrière.

**Masque :**

Protection pour le visage utilisé lors des *assauts* ou des *leçons*.

**Match (voir aussi Assaut) :**

Face à face entre deux escrimeurs cherchant à se toucher pour marquer des points. Habituellement en 5 points, lors d'une *poule* par exemple.

**Mouche :**

Voir **Bouton**.

**N****Non valable :**

*Touche* qui n'est pas sur la cible. On dit aussi "hors cible".

**P****Parade :**

*Action* défensive effectuée avec son *arme* pour empêcher la *lame* de l'adversaire de nous atteindre.

**Passe avant :**

Mouvement par lequel on avance sur son adversaire en portant le pied arrière devant le pied avant.

**Passe arrière :**

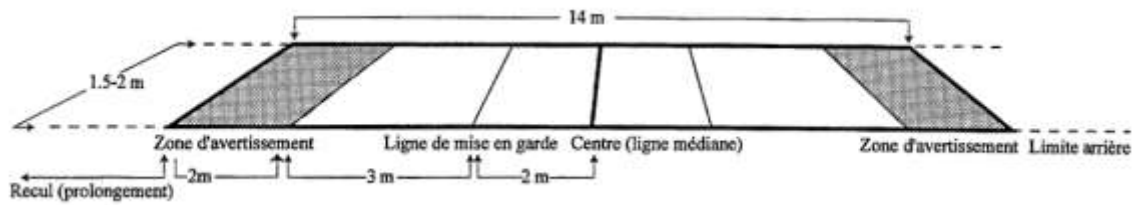
Mouvement par lequel on s'éloigne de son adversaire en portant le pied avant au-delà du pied arrière.

**Phrase d'arme :**

Décomposition chronologique des dernières *actions* exécutées avant qu'une *touche* (ou deux) ne soit portée.

**Piste :**

Surface où se déroule un *match* d'escrime; approximativement 2m de large par 14m de long.

**Poignée :**

Partie qui sert à tenir l'*arme*. Peut être droite (ou française) ou orthopédique (ou crosse).

**Pointe :**

Partie de la *lame* se trouvant au bout de celle-ci et servant à toucher son adversaire pour marquer des points.

**Pommeau :**

Système d'attache qui fixe la *poignée* à la *lame*.

**Poule :**

Épreuve dans laquelle chaque *tireur* rencontre successivement chacun de ses adversaires.

**Préparations :**

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

**Priorité :**

Ensemble de règles suivies pour accorder un point lors de *touches* doubles au fleuret et au sabre, selon les *conventions*.

**Pronation :**

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

**R****Retraite :**

Déplacement vers l'arrière; action contraire de la *marche*.

**Riposte :**

Action offensive effectuée immédiatement après la *parade* d'une *attaque* adverse.

**Rompre :**

Action de *retraite*, particulièrement pour éviter de se faire toucher.

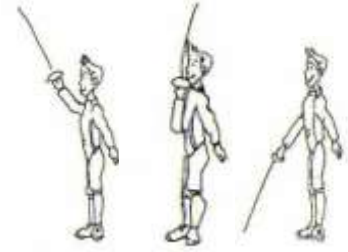
## S

### **Salut :**

Geste de civilité que l'on utilise avant et après un *assaut* ou une *leçon*.

### **Simultanées :**

*Attaques* lancées dans le même *temps* par les deux adversaires.



### **Supination :**

Position de la main lorsque la paume est dirigée vers le ciel.

## T

### **Temps d'escrime :**

Celui dans lequel peut être exécutée une *action* simple (*marche, retraite, fente, ...*)

### **Tireur :**

Escrimeur participant à un *assaut*.

### **Tirer :**

Engager un *assaut* avec un autre *tireur*.

### **Touche :**

Contact de la *lame* ou de la *pointe* avec l'adversaire. Au fleuret et à l'épée, la touche est dite plaquée lorsque le contact se fait par la *lame* ou par le côté de la *pointe*, ce qui annule la touche et ne donne pas de point. Pour être valide, la touche doit nette et franche, portée par le bout de la *pointe*.

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

## V

### **Veste :**

Vêtement légèrement rembourré ou en toile forte couvrant le buste jusqu'aux hanches et utilisé pour la pratique de l'escrime moderne.

### **Veste électrique :**

Veste métallique utilisée pour détecter les *touches* valables au sabre et au fleuret lors d'*assauts* avec un système électrique.