

# I. Le lexique

1. **REGLES DE COMBAT**  
Les protagonistes, le jeu, les règles
2. **LES DEPLACEMENTS**  
Les déplacements avant, arrière, offensifs
3. **LES ACTIONS OFFENSIVES**  
Attaques simples, composées, ripostes et contre ripostes
4. **LES ACTIONS DEFENSIVES**  
Parades, rompre et esquive
5. **LES PREPARATIONS**  
Sans fer, avec fer
6. **LES HABILETES TECHNIQUES**  
De la main, avec son arme
7. **CIBLES LIGNES ET POSITIONS**  
Position de mains, cibles, avancées et lignes
8. **CARACTERISTIQUE DU MATERIEL**  
Les armes

## 1. 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 maintien de 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.

#### 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».

## 2. 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.

### LES DEPLACEMENTS AVANT

#### MARCHE

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

### 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.

#### 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.

## 3. 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.

## 4. 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:

### 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.

## 5. 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.

### FEINTE

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

## **PREPARATIONS AVEC FER**

### **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.

## **6. 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.

## 7. 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.

Page 13

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.

## 8. 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.