

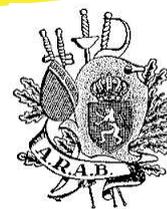


Glossaire des termes d'escrime

Date de la 1^{ère} parution : 1982

Dernière mise à jour : 26/09/2019

Auteur : A.R.A.B. – K.S.V.B.



A

A.A.I. : Académie d'Armes Internationale.

A.R.A.B. : Académie Royale d'Armes de Belgique.

Appel de pieds : action de frapper le sol avec l'un ou l'autre pied.

Armer : Prise d'élan, retrait du bras armé avant de porter ou de lancer un coup.

Arrêt : Action contre-offensive directe qui prend un temps d'escrime à l'offensive.

Arrêt par opposition : Arrêt exécuté en fermant la ligne où doit se terminer l'attaque.

Assaut : combat courtois entre deux escrimeurs. Lorsque l'on tient compte du résultat de celui-ci, on l'appelle match.

Assesseur : assistant de l'arbitre.

Attaque : action offensive initiale exécutée en allongeant le bras et en menaçant continuellement la surface valable de l'adversaire.

Attaque simple : attaque exécutée en un seul temps. Elle est directe quand elle est portée dans la même ligne (coup droit) et indirecte quand elle est portée dans une autre ligne (dégagement ou coupé).

Attaque composée : action offensive précédées d'une ou plusieurs feintes d'attaques.

Attaque au fer : action exécutée sur la lame adverse. (battement, pression ou froissement).

Attaque simultanée : attaque débutée en même temps par les deux adversaires.

Avancées : terme qui définit toute partie du corps située en avant de la tête et du tronc (main, avant-bras,...)



B

Balestra : (italien) bond avant avec appels des pieds suivi d'une fente.

Banderole : au sabre, coup porté transversalement sur la partie haute du corps du côté du bras non armé.

Battement : attaque au fer, choc exécuté avec la lame sur le fer adverse.

Battement de pieds : voir appel de pieds.

Bavette : partie de toile fixée au masque pour protéger le cou.

Bingo : voir coup lancé.

Bond : saut vers l'avant ou vers l'arrière en rasant le sol.

Botte : mot venant de l'italien *botta* signifiant coup dont la parade est inconnue de l'adversaire. (par exemple, botte de Nevers)

Bras armé : bras dont la main porte l'arme.

C

Capuce : partie de la coquille métallique du sabre pour la protection des doigts.

Carton : sanction donnée au tireur pour une faute commise. Celui-ci peut être jaune, jaune P, rouge, rouge P, noir ou noir P en fonction de la gravité de la faute.

Caver : déplacement exagéré de la main.

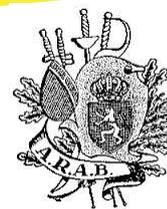
C.E.E : Confédération Européenne d'escrime.

Changement d'engagement : à partir d'un engagement, amener le fer adverse dans une autre ligne.

Combat : opposition entre deux tireurs.

Combat rapproché : situation d'assaut dans laquelle les deux tireurs sont placés à très courte distance l'un de l'autre sans contact corporel.

Contre : parade circulaire.



Glossaire des termes d'escrime

Contre-attaque : action offensive exécutée pendant l'offensive adverse.

Contre-offensive : ensemble des actions portées sur l'offensive adverse.

Contre-riposte : coup porté après avoir paré la riposte adverse.

Contre-taille : Au sabre, coup porté au sabre avec le contre-tranchant.

Contre-temps : action de deuxième intention suivant la parade de la contre-attaque adverse.

Contre-tranchant : au sabre, partie de la lame opposée au tranchant.

Convention : ensemble des règles qui régissent l'octroi des priorités d'actions dans les armes conventionnelles.

Coquille : pièce métallique circulaire et convexe de l'arme destinée à protéger la main.

Corps à corps : situation dans laquelle se trouvent deux tireurs à la suite d'un contact corporel.

Coulé : prise de fer, action de glisser la lame le long du fer adverse en déployant le bras.

Coup double : lorsque les deux tireurs se touchent simultanément.

Coup droit : attaque directe portée sans changer de ligne.

Coupé : attaque indirecte portée dans une autre ligne en passant sa lame par la pointe adverse.

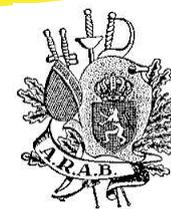
Couper la ligne : façon de parer qui écarte vers le bas une attaque dirigée vers le haut et vice versa.

Coup lancé : action de toucher en utilisant la flexibilité de la lame grâce à un mouvement rapide du poignet et de l'avant-bras. Voir bingo.

Couvrir (se) : se protéger par une garde correcte, une position de main et de pointe adéquates.

Croisé : prise de fer, action de s'emparer de la lame adverse dans une ligne haute pour l'amener dans la ligne basse du même côté et vice versa.

Crosse : poignée qui épouse plus ou moins le contour des doigts ; appelée également poignée orthopédique.



D

Dedans : Espace intérieur opposé au bras armé.

Défensive : ensemble des dispositions destinées à écarter ou à éviter l'attaque adverse.

Dégagement : action offensive simple indirecte qui consiste à quitter la ligne dans laquelle on se trouve pour aller dans une autre ligne en passant la pointe de sa lame par la coquille de la lame adverse.

Dehors : Espace extérieur du bras armé.

De parti pris : qualifie toutes les actions exécutées sans tenir compte de la situation créée par l'adversaire.

Dérobement : soustraire sa lame à l'engagement ou au changement d'engagement adverse.

Désarmer : lâcher ou perdre son arme.

Deuxième intention : désigne la tactique de suggérer à l'adversaire l'exécution d'un geste afin de provoquer une réaction pour l'exploiter ensuite.

Développement : allongement du bras armé suivi de la fente.

Doigté : c'est la faculté de conduire la pointe par l'action seule des doigts. (principalement le pouce et l'index).

Double parade : action défensive, qui consiste à faire deux fois la même parade.

Doublé : action composée d'une feinte de dégagement suivie d'un dégagement trompant une parade circulaire.

E

Ecrou : partie servant à fixer la poignée (orthopédique au fleuret et au sabre) sur la soie de la lame.

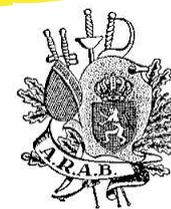
Engagement : action qui consiste à prendre contact avec le fer adverse.

Enveloppement : prise de fer, action qui consiste à amener le fer adverse d'une ligne pour le ramener, sans le quitter, dans cette même ligne, par un mouvement circulaire de la pointe tout en allongeant le bras.

Epée : arme d'estoc utilisée en escrime.

Esquive : manière d'éviter d'être touché par un mouvement et/ou un déplacement du corps.

Estoc : désigne un coup porté avec la pointe de l'arme.



F

Faible : tiers supérieur de la lame à partir de la pointe.

Fausse attaque : action plus prononcée que la feinte, avec un mouvement de jambes, sans intention de toucher et ayant le même but que la feinte. (terme ancien)

Feinte : simulacre d'une action destinée à provoquer une réaction de l'adversaire.

Fente : exercice de jambes consistant en une détente de la jambe arrière combinée avec une projection de la jambe avant.

Fer : synonyme de lame.

F.F.C.E.B. : Fédération Francophone des Cercles d'Éscrime de Belgique.

Figure : au sabre cible située de chaque côté du masque.

Finta in tempo : terme italien. Contre-attaque composée.

F.I.E. : Fédération Internationale d'Éscrime.

Flanc : cible située sous le bras armé du tireur.

Flèche : déplacement offensif consistant en un déséquilibre contrôlé complet du corps vers l'avant avec un croisement de jambes.

Flèche (de la lame) : courbure de la lame.

Fleuret : arme d'estoc utilisée en escrime.

Fort : tiers inférieur de la lame à partir de la coquille.

F.R.B.C.E. : Fédération Royale Belge des Cercles d'Éscrime.

Froissement : attaque au fer, action tenant à la fois du battement et de la pression exécutée avec sa lame sur le fer adverse tout en allongeant le bras.



G

Garde : position d'équilibre idéale qui assure le maximum d'avantages mécaniques et physiologiques pour l'offensive, la défensive et la contre-offensive.

I

Indice : rapport entre les matchs tirés et les victoires ou différence entre les touches données et reçues.

Initiateur : premier titre d'enseignant en escrime à une ou plusieurs armes.

In quartata : (mot italien) action contre offensive en esquivant en quarte.

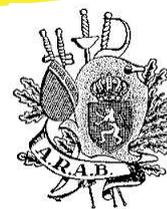
Invite : geste/action qui consiste à ouvrir volontairement une ligne, pour provoquer une action adverse et en tirer parti.

I.W.A.S : International Wheelchair Amputee Sports (Federation).

J

Juge de terre : assistant de l'arbitre. A l'épée sa mission consiste à déterminer si une touche n'est pas arrivée au sol. Terme ancien, remplacé par assesseur.

Jugement : décision de l'arbitre.



L

Lame : synonyme de fer. Partie métallique de l'arme située à partir de la coquille jusqu'à la pointe.

Liement : prise de fer, action qui consiste à engager le fer adverse dans une ligne haute/dessus et à l'amener (sans perdre le contact de fer) en ligne basse/dessous opposée tout en allongeant le bras, et vice versa.

Ligne (la) : position prioritaire utilisée dans les armes conventionnelles (fleuret et sabre).

Lignes (les) : Elles sont au nombre de 4. Elles divisent le corps horizontalement en partie haute/dessus et en partie basse/dessous et verticalement en partie dedans et partie dehors et ceci par rapport à la lame du tireur.

Lignes (pistes) : marquage de la piste d'escrime.

L.H.F. : Ligue Handisport Francophone (équivalence flamande : Parantee)

Loger (se) : rapprocher sa pointe de la cible adverse pour préparer une action offensive.

M

Maître d'arme(s) : titre supérieur d'enseignant en escrime à une ou plusieurs armes.

Marche : déplacement vers l'avant.

Marche inversée : déplacement vers l'avant mais on démarre le mouvement avec le pied arrière suivi du pied avant.

Martingale : protection contre le désarmement.

Masque : partie de l'équipement servant à couvrir le visage.

Match : assaut pour lequel on tient compte du résultat.

Méplat : partie de la pointe recourbée afin de sécuriser la pointe du sabre.

Mesure : la plus grande distance à laquelle le tireur se tient de son adversaire pour pouvoir porter la touche en effectuant un développement.

Mouche : pièce sécurisant l'extrémité de la pointe de la lame.

Moulinet : terme ancien. Mouvement circulaire axé sur le poignet ou le coude.

Moyen : partie médiane de la lame.



O

Octave : position de main en supination, la lame placée du côté du bras armé, la pointe plus basse que la main.

Offensive : ensemble des actions destinées à toucher l'adversaire.

Opposition : prise de fer, action de saisir le fer adverse, le maîtriser et conserver le contact en allongeant le bras.

P

Parade : action défensive ayant pour but d'écarter, avec sa lame, le fer adverse de la ligne où il se présente.

Parade circulaire : action défensive qui consiste à faire avec sa pointe, sans sortir de sa ligne, un cercle complet.

Parade composée : action défensive, succession de parades utilisées contre des attaques composées.

Parade demi circulaire : action défensive qui consiste à décrire de la pointe un demi-cercle vers l'intérieur de ligne haute vers la ligne basse ou vice-versa.

Parade diagonale : action défensive qui consiste à tracer de la pointe une diagonale de ligne haute à ligne basse ou vice-versa.

Parade directe (parade latérale) : action défensive qui consiste à écarter le fer par un déplacement horizontal de la lame et de la pointe.

Parade en cédant : action défensive qui consiste à fermer la ligne au dernier moment en utilisant la force de l'adversaire. Elle est utilisée contre les prises de fer.

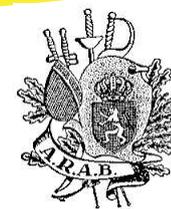
Passata di soto : (terme italien) contre-attaque dessous effectuée en se fendant en arrière et en soustrayant la surface valable.

Passé arrière : mouvement vers l'arrière en déplaçant le pied avant au-delà du pied arrière qui se remet à distance de garde.

Passé avant : mouvement vers l'avant en déplaçant le pied arrière au-delà du pied avant qui se remet à la distance de garde.

Phrase d'armes : ensemble d'actions offensives, défensives et contre-offensives qui respectent les règles fondamentales des armes conventionnelles.

Pied ferme (de) : action exécutée sans aucun déplacement de pieds.



Glossaire des termes d'escrime

Piste : partie délimitée du terrain sur lequel se déroule le combat.

Plat : partie plate du tiers supérieur de lame au sabre.

Poignée : partie destinée à tenir l'arme.

Poignée droite : poignée épousant la forme de la paume de la main.

Pointe : extrémité de la lame.

Pointe en ligne : position dans laquelle l'escrimeur maintient le bras allongé sans changer de ligne et menace continuellement avec la pointe de son arme la surface valable.

Pommeau : extrémité métallique renflée qui permet d'assembler une poignée droite et d'équilibrer l'arme.

Position de main : place que prend la main du tireur dans les différentes lignes.

Position d'attente : position jambes tendues, talons à l'équerre, pointe au sol.

Position préparatoire : position jambes tendues, talons à l'équerre, pointe oblique à 45° dirigée vers le sol.

Préparation : mouvement du corps, des jambes ou de la lame, destiné à créer une situation que le tireur veut exploiter.

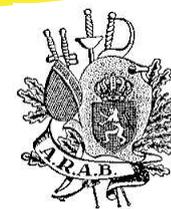
Pression : attaque au fer, poussée plus ou moins vive faite avec sa lame sur la lame adverse.

Prévôt d'arme(s) : titre moyen d'enseignant en escrime à une ou plusieurs armes.

Prime : position de main en pronation du côté du bras non armé, la pointe plus basse que la main.

Prise de fer : cinq types d'actions exécutées sur le fer adverse.

Pronation : position de la main, paume tournée vers le sol.



Q

Quarte : position de main en supination du côté du bras non armé, la pointe plus haute que la main.

Quinte (fleuret et épée) : position de main en pronation du côté du bras non armé, la pointe plus haute que la main.

Quinte (sabre) : position de main en pronation du côté du bras armé, la pointe plus haute que la main pour protéger la tête.

R

Rassemblement : action qui consiste à passer de la position de garde vers la position préparatoire.

Redoublement : seconde action offensive faite sur une parade sans suite en reprenant préalablement la garde vers l'avant.

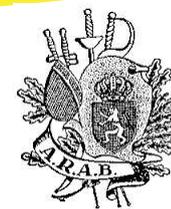
Remise : seconde action offensive faite après une parade sans suite et portée dans la même ligne.

Reprise : seconde action offensive faite après une parade sans suite et portée dans une autre ligne.

Retraite : déplacement vers l'arrière.

Riposte : action offensive qui suit la parade.

Rompre : déplacement vers l'arrière.



S

Sabre : arme d'estoc et de taille utilisée en escrime.

Saint Michel : patron des escrimeurs, fêté le 29 septembre.

Salut : geste de civilité que chaque escrimeur doit exécuter avant et après un combat ou une leçon.

Seconde : position de main en pronation du côté du bras armé, la pointe plus basse que la main.

Sentiment du fer : qualité qui permet de prolonger la sensibilité tactile jusqu'au bout de l'arme.

Septime : position de main en supination du côté du bras non armé, la pointe plus basse que la main.

Simultanée : action offensive identique réalisée en même temps par les 2 tireurs.

Sixte : position de main en supination du côté du bras armé, la pointe plus haute que la main.

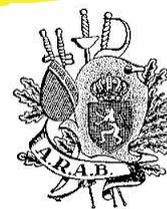
Soie : prolongement fileté de la lame qui passe dans la poignée.

Supination : position de la main paume tournée vers le haut.

Surface valable : surface du corps sur laquelle la touche peut-être comptabilisée.

Sursaut : déplacement qui remplace la passe avant au sabre où le pied arrière vient chasser le pied avant sans avoir de croisement des pieds.

Sursaut d'envol : identique au sursaut mais en portant la touche.



T

Taille : terme ancien, tranchant de la lame au sabre.

Temps (d'escrime) : durée d'exécution d'une action simple.

Temps perdu (à) : terme plus usité, se dit d'une riposte ou d'une contre-riposte qui n'est pas portée immédiatement après la parade.

Tête : partie de la cible constituée par le sommet du masque.

Tierce : position de main en pronation du côté du bras armé, la pointe plus haute que la main.

Tireur : terme d'escrime désignant le combattant.

Toucher : l'action d'atteindre l'adversaire.

Tour d'épée : action composée d'une feinte de coupé suivie d'un dégagement.

Tranchant : au sabre partie fine de la lame triangulaire.

Trompement : action consistant à éviter la parade adverse.

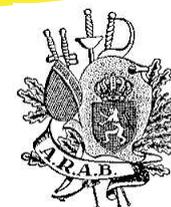
u

Une-deux : action composée d'une feinte de dégagement suivie d'un dégagement qui trompe une parade directe, diagonale ou demi circulaire.

v

Ventre : cible située sous le bras non armé.

VSB : Vlaamse Schermbond.



BIBLIOGRAPHIE (par année de parution)

- « Fleuret, Epée, Sabre », Maître Raoul Cléry, Edition Fédération Française d'Escrime, 1965
- « Règlement I.R.M.E.P. », 1969
- « Escrime Moderne », Maître Pierre Thirioux, Edition Amphora, 1970
- « Abrégé du code du fleuret moderne pour l'étude de l'escrime de pointe », Maître J. Cappelle
- « Fascicules des examens académiques », ARAB-KSVB, 1982
- « Terminologie de base de la technique d'escrime », ARAB-KSVB, 1982
- « Brefs glossaires de l'escrime », Maître Gérard Six, FIE
- « Programme éducatif : Les écussons fédéraux », Maître Jean Colot, 2016
- « Règlement technique », Fédération Internationale d'Escrime, août 2019
- « Trainer B Schermen VSB », Daems Anneke, 2019

AUTEURS REVISION 2019 DU GLOSSAIRE (par titre et ordre alphabétique):

- Maître BOSSELOIR Yves
- Maître CAPPELLE Jacques
- Maître CYLNY David
- Maître DESPINEUX Cédric
- Maître FEYEN Eric
- Maître HENDRIX Claude
- Maître HENDRIX Eric
- Maître HOUBEN Damien
- Maître MARX Franz
- Maître POCHE Thierry
- Maître VAN PEVENAGE Jean
- Initiatrice DAEMS Anneke
- Initiateur DE WOLF Stéphane
- Initiateur LEYSENS Jonathan