

Glossaire des termes de l'escrime

Assesseur: Assistant du Président de jury: sa fonction consiste à déterminer la matérialité et la validité d'une touche et à surveiller l'utilisation correcte de la main ou du bras non armé.

Attaque: Action offensive initiale exécutée en allongeant le bras et portée avec un mouvement progressif(fente).Elle peut être simple ou composée, renforcée d'actions sur la lame adverse.

Attaque (composée): L'attaque est composée lorsqu'elle comprend une ou plusieurs feintes d'attaque.

Attaque simple: Action offensive , directe ou indirecte, exécutée en un seul temps d'escrime et coordonnée avec la fente. Elle est directe quand elle est portée dans la même ligne (coup droit) , et indirecte quand elle est portée par dessus ou par dessous la lame adverse (dégagement).

Battement: Action de frapper la lame adverse.

Cible: Surface à atteindre. Par rapport à la main adverse on distingue la cible haute et la cible basse.

Contre-attaque: Action contre-offensive simple ou composée portée pendant une attaque adverse. Elle s'exécute parfois en marchant, parfois en rompant ou en esquivant, parfois avec une demi-fente ou une extension de garde.

Contre-offensive: Ensemble des actions portées pendant l'offensive adverse.

Contre-riposte: Coup porté après avoir paré la riposte adverse. La deuxième contre-riposte est le coup porté après avoir paré la contre-riposte adverse.

Convention: Règle de combat qui définit la priorité.

Coquille: Partie métallique circulaire et convexe destinée à protéger la main.

Coup droit: Attaque simple portée directement dans la ligne dans laquelle on se trouve.

Défensive: Ensemble des actions destinées à faire échec à l'offensive adverse. Comprenant les parades, les esquives, les déplacements.

Dégagement: Action offensive simple qui consiste à quitter la ligne dans laquelle on se trouve pour toucher dans une autre. A partir de la ligne haute, le dégagement se fait par-dessous la lame adverse, à partir de la ligne basse, par-dessus.

Développement: Extension du bras coordonnée avec la fente.

Double (coup): On dit qu'il y a " Coup double" lorsque les deux tireurs se touchent ensemble. Ils sont, au fleuret et au sabre , départagés par l'application des conventions. A l'Epée, ils sont tous les deux déclarés "touchés".

Engagement: Situation de deux lame en contact. Prendre l'engagement consiste à prendre contact avec la lame de l'adversaire.

Engagement (changement): Changer d'engagement, c'est prendre l'engagement de l'autre coté de la lame adverse.

Esquive: manière d'éviter un coup par un déplacement rapide du corps.

Faible: Partie fine de la lame proche de la pointe.

Feinte: Simulacre d'une action offensive destinée à tirer parti d'une réaction ou d'une absence

de réaction adverse.

Fente: Action consistant en une poussée de la jambe arrière combinée avec une projection de la jambe avant .

Fer: lame.

Fer (Attaque au): Actions exécutées sur la lame adverse. Elles comportent : le battement, la pression.

Flèche (de la lame): Courbure régulière de la lame autorisée aux trois armes.

Fort: Partie la plus épaisse de la lame. Proche de la garde.

Garde: Position la plus favorable que prend le tireur pour être prêt également à l'offensive, à la défensive ou à la contre-offensive. Pointe haute ou basse, mais toujours en direction de la cible

Intention (seconde): Se dit d'une action qui tend à induire en erreur l'adversaire dans sa démarche tactique.

Invite: geste qui consiste à se découvrir volontairement.

Marche: Déplacement avant destiné à se rapprocher de l'adversaire.

Mouche: Bouton en plastique qui recouvre l'extrémité du fleuret.

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

Parade: la parade des coups de pointe est l'action de se garantir d'un coup porté en détournant, avec son arme, la lame de l'adversaire. Les parades portent le nom des positions dans lesquelles elles sont prises.

Plaqué (coup): Se dit d'un coup de pointe qui n'arrive pas perpendiculairement à la cible.

Phrase d'Armes: Enchaînement d'actions offensives, défensives et contre offensives au cours de l'assaut.

Piste: Partie délimitée du terrain où se déroule le match.

Poignée: Partie en bois, métal, en matière plastique, destinée à tenir l'arme.

Pommeau: Extrémité métallique renflée qui permet d'assembler et d'équilibrer l'arme.

Préparations: Mouvements de la lame, du corps ou des jambes, qui précèdent la situation que l'on a l'intention de créer. Ainsi, existe t-il des préparations à l'offensive, à la défensive et à la contre-offensive.

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

Priorité: Convention qui donne l'avantage à l'un des deux tireurs en cas de double.

Riposte: Action offensive portée après la parade. Elle peut être simple ou composée, exécutée de pied ferme ou coordonnée avec un déplacement.

Salut: Geste de civilité que l'on fait au début et à la fin d'un assaut ou d'une leçon. Ce geste doit être adressé à l'adversaire, au directeur du combat, à l'assistance.

Simultanées (actions): Actions exécutées en même temps par les deux adversaires.

Toucher: Atteindre l'adversaire avec la pointe de son arme.

- Touche valable: coup porté sur une partie de la cible.

- Touche non-valable: coup atteignant l'adversaire, hors des limites de la cible. Les combats

sont évalués en touches données et en touches reçues.

Tromper: Soustraire sa lame à la parade adverse