



*Club école d'escrime l'Esquadra*  
*Club d'Escrime l'Esquadra de Lévis*

## *Glossaire de l'escrime*

Le **glossaire de l'escrime** couvre la terminologie d'usage dans le monde de l'escrime. Ce sont les termes utilisés lors des compétitions internationales car l'escrime est l'un des très rares sports où le français est la langue officielle.

Parmi tous les langages sportifs, celui de l'escrime est le plus riche et il mérite toute votre attention. Votre connaissance technique ne pourra se construire qu'à travers une approche théorique et la connaissance de ce petit dictionnaire de l'escrime.

### A

---

- **Adversaire** : Escrimeur en situation d'assaut
- **Analyse** : Démarche intellectuelle qui consiste à décomposer oralement la phrase d'armes pour déterminer lequel des deux tireurs est touché.
- **Appel** : Faire un appel. Frapper le sol avec le pied pour appuyer une feinte ou créer un trouble dans l'esprit de l'adversaire.
- **Armer** : Utilisé dans « armer un coup » : prise d'élan, retrait du bras armé avant de porter ou lancer un coup.
- **Arrêt** : Action contre-offensive exécutée en réponse à une action offensive adverse.
- **Assaut** : Opposition entre deux tireurs.
- **Assesseur** : Assistant du président du Jury. Il détermine la matérialité et la validité de la touche aux armes non électriques. Au fleuret électrique, il surveille l'utilisation de la main non armée ou du masque; à l'épée, il contrôle les touches au sol (il est aussi appelé juge de terre).
- **Attaque** : Action offensive initiale exécutée en allongeant le bras la pointe menaçant la surface valable et portée avec un mouvement progressif telle la fente, la marche et fente ou la flèche. Elle peut être simple ou composée, avec ou sans action sur le fer adverse.
- **Attaque composée** : Attaque qui comprend une ou plusieurs feintes d'attaque.
- **Attaques simultanées** : Attaques exécutées en même temps par les deux adversaires.
- **Attaque simple** : Action offensive, directe ou indirecte, exécutée en un seul temps et coordonnée avec la fente, la flèche ou la marche. Elle est directe quand elle est portée dans la même ligne (coup droit), indirecte quand elle est portée d'une ligne dans une autre par-dessus ou par-dessous la lame adverse (coupé, dégagement).
- **Attaques au fer** : Actions exécutées sur la lame adverse. Elles comprennent : le battement, le froissement, la pression.
- **Avancées** : Toute partie située en avant du tronc (main, avant-bras, jambe).



## B

---

- **Balestra** : Conjonction d'un bond en avant et d'une fente.
- **Banderole** : Action offensive portée sur la partie haute opposée au bras armé (au sabre).
- **Battement** : Action de frapper sur la lame de l'adversaire.
- **Bavette** : Partie de toile fixée au bas du masque pour protéger le cou.
- **Bond** : saut vers l'avant (bond avant) ou vers l'arrière (bond arrière) se terminant par l'arrivée simultanée des deux pieds au sol.
- **Bouton** : Extrémité de la lame au fleuret et à l'épée. Extrémité repliée de la lame au sabre.
- **Bras armé** : Bras porteur de l'arme.

## C

---

- **Carton jaune** : Avertissement.
- **Carton noir** : Exclusion d'un joueur.
- **Carton rouge** : Touche de pénalité. L'escrimeur qui ne reçoit pas le carton voit son score augmenté d'une touche.
- **Cible** : Désigne une zone valable.
- **Combat rapproché** : Situation d'assaut dans laquelle les deux tireurs sont placés à très courtes distances l'un de l'autre sans contact corporel.
- **Contre-attaque** : Action contre-offensive simple ou composée portée sur 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. *Voir "Arrêt"*
- **Contre-dégagement** : Dérobement d'un changement d'engagement de l'adversaire par un dégagement, ou trompement d'une parade circulaire par un dégagement. Exemple : feinte de coup droit, contre-dégager.
- **Contre-offensive** : Ensemble des actions portées sur l'offensive adverse.
- **Contre-riposte** : Coup porté après avoir paré la riposte adverse. Elle peut être simple, composée, par prise de fer immédiate ou à temps perdu, exécutée le tireur étant fendu, de pied ferme, en rompant, en marchant, en se fendant, en flèche ou avec un déplacement latéral. La deuxième contre-riposte est le coup porté après avoir paré la contre-riposte adverse.
- **Convention** : Ensemble des règles régissant l'assaut.
- **Coquille** : Partie métallique, circulaire et convexe de l'arme, destinée à protéger la main.
- **Corps à corps** : Situation dans laquelle se trouvent deux tireurs lorsque leurs corps sont en contact ou lorsque les coquilles rentrent en contact.
- **Coup double** : Actions des deux adversaires qui se touchent simultanément mais dont l'une d'entre elles est fautive. Au fleuret et au sabre l'arbitre accordera un point à celui dont l'action est prioritaire. A l'épée, l'arbitre accordera le point aux deux adversaires.
- **Coup droit** : C'est-à-dire porter la touche en allongeant le bras et se fendre tout en restant dans la même ligne (côté de la lame adverse).
- **Coupé** : De ligne haute à ligne haute, c'est une action offensive simple, portée en passant par-dessus la pointe adverse. Elle s'exécute soit en glissant sur la lame adverse, jusqu'à la pointe, par un mouvement rétrograde (ancien coupé « à la mouche »), soit sans glisser la pointe adverse sur la lame. De ligne basse, il s'exécute en passant par-dessous.
- **Cuirasse électrique** : Au fleuret et au sabre, pièce de la tenue située au-dessus de la veste qui matérialise la zone valable.



## D

---

- **Défensive** : Ensemble des actions destinées à faire échec à l'offensive adverse. Comprend les parades, les esquives, la retraite.
- **Dégagement** : Action qui consiste à porter la touche en changeant de ligne (côté de la lame adverse) en faisant passer sa lame autour de la coquille de l'arme de l'adversaire en se fendant (ou en faisant une flèche).
- **Déroberement** : Action qui consiste à éviter la recherche de fer adverse.
- **Désarmement** : c'est faire tomber ou sauter l'arme de l'adversaire par une parade vigoureuse ou une attaque au fer (froissement). Action soumise à certaines règles de courtoisie et de combat.
- **Développement** : Extension du bras armé coordonnée avec la fente.
- **Distance** : Intervalle qui sépare les deux tireurs.

## E

---

- **Épée** : L'une des trois armes de l'escrime. C'est une arme d'estoc. C'est l'arme la plus pratiquée dans le monde.
- **Élimination directe** : Formule de compétition où les tireurs sont éliminés après une défaite.
- **Esquive** : Manière d'éviter un coup par un déplacement du corps.
- **Estoc** : Ancien terme désignant un coup porté par la pointe de la lame.

## F

---

- **Fente** : Partie du développement consistant en une détente de la jambe arrière combinée avec une projection de la jambe avant.
- **Feinte** : Simulation d'une action destinée à tirer parti d'une réaction ou d'une absence de réaction adverse.
- **Feinte du temps** : Ou arrêt composé venant de l'appellation italienne « finta in tempo ». Déroberement de la parade sur une recherche de contre-temps.
- **Fil de corps** : Fil électrique glissé à l'intérieur de la veste, le long du bras armé et du flanc, permettant de transmettre le contact du bouton à l'appareil au bord de la piste.
- **Flèche** : Extension du bras armé coordonné avec une poussée de la jambe avant entraînant le croisement de la jambe arrière sur la jambe avant. (Passe avant en courant). La flèche désigne également la courbure de la lame.
- **Fleuret** : L'une des trois armes d'escrime. C'est une arme d'estoc de convention.
- **Fer** : La lame de l'arme blanche, de son talon (au-dessus de la poignée) jusqu'à sa pointe.
- **Figure** : Cible située de chaque côté du masque.
- **Flanc** : Cible située sous le bras armé du tireur.
- **Fouetté** : Coup appuyé d'un mouvement sec du poignet, visant à imprimer un mouvement d'ondulation à la lame dans le but d'atteindre l'adversaire.
- **Froissement** : Pression prolongée, brusque et puissante, exécutée en glissant vers le fort de la lame. Peut permettre le désarmement de l'adversaire.



*Club école d'escrime l'Esquadra*  
*Club d'Escrime l'Esquadra de Lévis*

## G

---

- **Garde** : position la plus favorable que prend le tireur afin d'être prêt à la défensive, à l'offensive ou à la contre-offensive.

## I

---

- **In quartata** : Terme italien. Esquive effectuée en s'effaçant et en contre-attaquant en ligne de quarte.
- **Invité** : Geste qui consiste à se découvrir volontairement pour faire avancer l'adversaire.

## J

---

- **Jugement de la touche** : Décision de l'arbitre sur la priorité, la validité ou l'annulation de la touche.

## L

---

- **Lame** : Partie essentielle de l'arme faite en acier. La lame comporte trois parties fonctionnelles et la soie (voir ce mot) : le tiers supérieur (isolé au fleuret électrique) ; le tiers moyen, utilisé pour les actions sur le fer (engagement, pression, battement); le tiers inférieur, utilisé pour les parades et les prises de fer.
- **Lignes** : Les lignes sont distinguées par rapport à la lame (lignes du dessus et du dessous, de l'intérieur et de l'extérieur).

## M

---

- **Maître d'armes** : Personne qui enseigne l'escrime. Diplômé d'une Maîtrise en escrime.
- **Marche** : Pose alternative des appuis vers l'avant sans qu'ils se croisent.
- **Masque** : Pièce de la tenue protégeant la tête. Le terme de **casque** est parfois utilisé, à tort, pour le désigner.
- **Match** : Face à face entre deux escrimeurs cherchant à se toucher pour marquer des points.
- **Mesure** : Distance la plus grande à laquelle un tireur peut atteindre son adversaire en effectuant un développement.
- **Mort subite** : Une minute de temps additionnel s'il y a égalité entre les deux tireurs à la fin du match. Le premier tireur qui met une touche remporte le match.

## O

---

- **Octave** : Position de l'arme en supination, c'est une position de garde permettant de protéger et d'attaquer les parties basses du corps.
- **Offensive** : Action du tireur qui prend l'initiative pour toucher l'adversaire.
- **Opposition** : Prise de fer où l'on s'empare de la lame adverse en la maîtrisant progressivement dans la même ligne jusqu'à la finale de l'offensive.



## P

---

- **Parade** : Action de détourner un coup de pointe ou de bloquer un coup de tranchant de l'adversaire avec son arme.
- **Passe avant** : Déplacement vers l'avant en passant le pied arrière devant le pied avant pour ensuite revenir en position de garde.
- **Passe arrière** : Déplacement vers l'arrière en passant le pied avant derrière le pied arrière pour ensuite revenir en position de garde.
- **Phrase d'arme** : Désigne l'enchaînement des actions offensives, défensives et contre-offensives réalisées lors d'un assaut. Énoncer la phrase d'armes revient à décrire ce qu'il s'est produit lors de l'assaut et permet à l'arbitre de définir la priorité à l'un des deux tireurs et ainsi d'attribuer le point de la touche.
- **Piste** : Partie délimitée du terrain sur laquelle se déroule le combat.
- **Plastron** : Pièce de cuir rembourrée et matelassée, dont le maître d'armes se couvre la poitrine pour donner la leçon, afin d'amortir les coups.
- **Poignée** : Partie en bois, en métal ou en matière plastique destinée à tenir l'arme. Poignée droite, poignée orthopédique.
- **Poule** : Groupe de huit tireurs (maximum) qui tirent les uns contre les autres. **C'est en général la première partie d'une compétition.**
- **Position** : Place que peut prendre la main du tireur dans les quatre lignes. Il y en a huit. 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.
- **Préparation** : Action précédant immédiatement une action offensive.
- **Pression** : Poussée plus ou moins vive faite sur le fer adverse dans le but de l'écartier ou de le faire réagir.
- **Prime** : Position de garde utilisée pour des parades basses au sabre et en corps à corps à l'épée.
- **Prises de fer** : Action où l'on s'empare de la lame adverse en la maîtrisant. Elle peut être combinée avec une attaque directe (attaque par prise de fer) ou peut précéder une attaque simple ou composée (préparation d'attaque).
- **Priorité** : Règles qui déterminent, au fleuret et au sabre, lequel des deux tireurs aura le point lors d'une touche simultanée.
- **Pronation** : Position de l'avant-bras tourné de telle manière que la paume de la main soit tournée vers le bas.

## Q

---

- **Quarte** : Position de l'arme en supination protégeant le côté non armé sur la partie haute du corps.
- **Quinte** : Position de l'arme dont deux variantes existent, l'une permettant de protéger la tête au sabre, l'autre étant équivalente à la quarte mais en pronation.



## R

---

- **Redoublement** : Suite d'une attaque en fente qui n'a pas touché. Le tireur effectue un retour en garde en avant pour lancer une nouvelle action offensive en fente ou en flèche.
- **Relais à l'italienne** : Formule de relais utilisée pour les rencontres par équipes. Fleuret-épée- sabre dans la même équipe.
- **Remise** : Seconde action offensive immédiate, qui consiste à replacer sa pointe dans la même ligne, sans action sur le fer adverse.
- **Rencontre** : Terme utilisé pour désigner les matchs par équipes.
- **Reprise** : Seconde action offensive. Elle peut être simple, composée ou précédée d'actions sur le fer. Elle s'exécute généralement sur des adversaires qui ne ripostent pas.
- **Retour en garde** : Action de revenir en garde après une fente, vers l'avant ou vers l'arrière.
- **Retraite** : Pose alternative des appuis vers l'arrière sans que les pieds se croisent. L'usage est d'utiliser le verbe rompre pour commander la retraite.
- **Riposte** : Action offensive portée après la parade.

## S

---

- **Sabre** : L'une des armes de l'escrime, c'est une arme de taille, de contre-taille et d'estoc. Malgré son aspect massif, c'est avec le fleuret l'arme la plus légère (500 grammes)
- **Salut** : Geste de civilité, marque de courtoisie que l'on doit faire au début et à la fin d'un combat (à l'adversaire, à l'arbitre et au public).
- **Seconde** : Position de l'arme en pronation avec la pointe de l'arme plus basse que la main du côté du bras armé et qui protège les lignes du dessus et dehors.
- **Septime** : Position de l'arme en supination avec la pointe de l'arme légèrement plus basse que la main et qui protège la ligne du dessous.
- **Sixte** : Position de l'arme en supination avec la pointe de l'arme légèrement plus haute que la main. C'est la position de garde traditionnelle au fleuret et à l'épée et qui protège la ligne du dessus.
- **Soie** : Extrémité de la lame à l'opposé de la pointe. Prolongement de la lame qui permet l'assemblage de la coquille, de la poignée et du pommeau.
- **Sous-cuirasse** : Pièce de la tenue de l'escrimeur, aussi appelée simplement cuirasse, elle s'enfile en dessous de la veste et protège le devant du côté du bras armé. Sa présence fait l'objet d'une vérification avant l'assaut.
- **Surface valable** : Surface du corps de l'adversaire sur laquelle il est permis de porter des touches. Différente dans les trois armes.



*Club école d'escrime l'Esquadra*  
*Club d'Escrime l'Esquadra de Lévis*

## T

---

- **Taille** : Se dit d'une arme avec laquelle il est possible de toucher en utilisant le tranchant. Le sabre est la seule arme de taille.
- **Temps d'escrime**: Durée d'une action offensive simple. Est, et a toujours été, une des conventions essentielles de l'escrime au fleuret. Le Temps est donc forcément variable (actions, tireurs).
- **Tête de pointe** : Au fleuret et à l'épée, petite pièce située au bout de la lame. Si une pression suffisante est exercée sur la tête de pointe, une touche est portée.
- **Tierce** : Position de garde traditionnelle au sabre.
- **Tireur** : Escrimeur qui dispute un assaut ou un match.
- **Touche valable** : Coup porté sur l'adversaire avec la pointe ou le tranchant de son arme. Au cours d'un match, la touche validée par l'arbitre est comptée comme point.
- **Touche non valable**: Coup atteignant l'adversaire hors les limites de la cible. Les combats sont évalués en touches données et en touches reçues.
- **Tranchant** : Partie de la lame opposée au dos (parfois appelée taille).
- **Tromper** : Action de soustraire sa lame à la parade adverse.

## U

---

- **Une-Deux** : Action de menacer et de dérober successivement l'adversaire afin de toucher.

## V

---

- **Ventre** : Partie basse gauche de la cible.