

# Brefs glossaires de l'escrime

1. Glossaire général
2. Glossaire des armes et équipements
3. Glossaire des termes de combat et d'épreuves
4. Glossaire de l'escrime artistique et de spectacle

## 1. Glossaire général

### **Définition de l'escrime :**

« *L'escrime n'est pas uniquement une activité sportive codifiée où le but est de toucher avec un fleuret, une épée ou un sabre, c'est aussi une pratique artistique et de loisir où le but est de produire un spectacle de combats modernes ou anciens, avec une ou plusieurs armes* ». (Gérard Six).

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, dont voici les maîtres mots.

**(F.) = Fleuret ; (E.)= Epée ; (S.)= Sabre ; (R.I.) = Règlement international.**

Toutes les définitions s'entendent pour un tireur droitier.

**Armer :** utilisé dans « *armer un coup* » : prise d'élan, retrait du bras armé avant de porter ou lancer un coup.

**Arrêt :** Action contre-offensive simple.

**Assaut :** situation fondamentale de l'escrime où 2 tireurs se combattent en confrontant leur technique, leur jugement et leur caractère. L'assaut peut être « libre » ou « à thème ».

**Assesseur :** Assistant de l'arbitre ; sa fonction consiste à déterminer la validité de la touche au fleuret non électrifié et au fleuret électrique, à surveiller l'utilisation correcte de la main ou du bras non armé. (F.) Appelé juge de terre ; sa fonction consiste à déterminer la validité de la touche. (E.) Assistant de l'arbitre ; sa fonction consiste à déterminer la validité de la touche. (S.)

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

**Attaque composée :** Attaque qui comprend une ou plusieurs feintes d'attaque.

**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.

**Attaques simultanées** : Attaques débutées en même temps par les deux adversaires.

**Balestra** : Succession d'un bond en avant et d'une fente. Bond en avant avec appel pied arr., réception sur pied arr. puis appel pied av.

**Banderole** : cible, et par extension attaque de sabre de tranchant portée transversalement sur la partie haute de l'adversaire, opposée au bras armé. Dite également attaque au ventre.

**Battement** : Action de taper la lame adverse avec la sienne. Attaque au fer dont le but est d'écartier ou de fixer la lame adverse, ou destinée à faire réagir.

**Botte** : pousser une botte c'est porter une attaque. Partie finale de l'attaque.

**Bouton** : extrémité repliée sur elle-même de la lame d'un sabre.

**Bras armé** : bras porteur de l'arme. Sauf en cas de blessure dûment constatée, le tireur ne peut changer l'arme de main au cours du même match. (R.I.)

**Caver** : Du latin cavus : creux. Attaquer, riposter, contre-attaquer en cavant, c'est porter une action offensive ou contre-offensive avec un déplacement exagéré de la main dans la ligne où se termine cette action. Allonger le bras en imprimant une trajectoire courbe à la main.

**Circulaire** : Les parades circulaires sont appelées « contres » et prennent le nom de la ligne dans laquelle elles sont exécutées. Les parades semi-circulaires peuvent être également dénommées « demi-contres » ou « demi-cercles ».

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

**Continuation** : Terme imprécis employé parfois pour désigner une action offensive prolongée, qui peut être une remise ou un redoublement.

**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.

**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.

**Contre-temps** : Procédé qui consiste à parer une contre-attaque adverse et à passer ensuite à l'offensive.

**Conversion de main** : Action de tourner la main ; passage de la supination à la pronation, ou vice versa

**Corps à corps** : Situation dans laquelle se trouvent deux tireurs lorsque leurs corps sont en contact.

**Coup double** : Autrefois appelé « coup pour coup » ou « coup fourré ». Se produit lorsque les deux tireurs se touchent ensemble. Au fleuret et au sabre, ils sont départagés par l'application des conventions. A l'épée, ils sont tous les deux déclarés « touchés ».

**Coup droit** : Attaque simple portée directement de la ligne dans laquelle on se trouve. Synonyme : attaque directe.

**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.

**Couvrir (Se)** : Se garantir de la pointe ou du tranchant adverse à l'aide de la lame ou de la garde, ou d'un déplacement de la main, de l'avant-bras ou du bras. On parle d'engagement couvert, de garde couverte, de couverture dans l'offensive, etc.

**Croisé** : Prise de fer où l'on s'empare de la lame adverse dans une ligne haute pour l'amener dans la ligne basse du même côté. Peut s'exécuter aussi de ligne basse à ligne haute.

**Défensive** : Ensemble des actions destinées à faire échec à l'offensive adverse. Comprend les parades, les esquives, la retraite.

**Dégagement** : Action offensive simple qui consiste à quitter la ligne dans laquelle on se trouve pour tirer 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.

**Déroberement** : Action offensive ou contre-offensive qui consiste à soustraire sa lame à l'emprise adverse (attaque au fer, prise de fer).

**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 (ou déploiement) du bras coordonnée avec la fente.

**Élimination directe** : Formule de compétition où les tireurs sont éliminés après une défaite.

**Engagement** : Situation de deux lames en contact. Prendre l'engagement consiste à prendre contact avec la lame de l'adversaire. Le double engagement est la succession de deux engagements ou de deux changements d'engagement.

**Enveloppement** : Prise de fer où l'on s'empare du fer adverse dans une ligne pour le ramener sans le quitter, dans cette même ligne, par un mouvement circulaire de la pointe.

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

**Estoc** : Terme ancien désignant un coup porté par la pointe de l'arme.

**Feinte** : Simulacre 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 ». Dérobement de la parade sur une recherche de contre-temps.

**Fente** : Action consistant en une détente de la jambe arrière combinée avec une projection de la jambe avant. Se dit également de la position de l'escrimeur fendu.

**Fer** : Synonyme de lame.

**Fer (Prise de)** : Action où l'on s'empare de la lame adverse en la maîtrisant. Peut être combinée avec une attaque directe (attaque par prise de fer) ou peut précéder une attaque simple ou composée (préparation d'attaque).

**Figure** : Cible située de chaque côté du masque. On parle de figure à droite et de figure à gauche. (S.)

**Flanc** : Cible située sous le bras armé du tireur.

**Flèche** : Progression offensive consistant en un déséquilibre du corps vers l'avant précédé d'un allongement du bras conjugué avec une détente alternative des jambes. Passe avant en courant.

**Froissement** : Pression prolongée, brusque et puissante, exécutée en glissant vers le fort de la lame. Peut permettre le désarmement de l'adversaire.

**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, la garde peut être courte ou longue, et subir des modifications au cours du combat suivant la tactique choisie.

**In quartata** : Terme italien. Esquive effectuée en s'effaçant et en contre-attaquant en ligne de quarte.

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

**Liement** : Prise de fer où l'on s'empare de la lame adverse pour amener progressivement d'une ligne haute dans la ligne basse opposée, ou vice versa.

**Ligne** : Portion de la cible considérée par rapport à la lame du tireur. Il y a quatre lignes : deux hautes (dessus, dedans) et deux basses (dehors, dessous). (F., E.)

**Loger (Se)** : Rapprocher sa pointe de la cible adverse en préparant l'attaque. Voir Tibéri.

**Marche** : Progression du pied avant suivie d'une progression du pied arrière. Il existe une forme particulière de marche, où le pied arrière progresse avant le pied avant, mais ne le dépasse pas.

**Match** : Combat où l'on tient compte du résultat.

**Mesure** : Etymologiquement, dimension déterminée, considérée comme normale, souhaitable. Terme ancien. Voir Distance.

**Molinello** : coup traversant, remontant, porté par un sabreur, du flanc à la banderolle adverse lorsque ce dernier est droitier.

**Octave** : Position couvrant la ligne du dehors, la pointe plus basse que la main placée en supination. (F., E.)

**Offensive** : Ensemble des actions destinées à 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.

**Parade** : La parade des coups de pointe est l'action de se garantir d'un coup porté en détournant avec son arme le fer de l'adversaire. La parade des coups de tranchant est l'action de bloquer avec son arme le fer de l'adversaire. La parade porte le nom de la position où elle est prise. On peut parer du tac, d'opposition, ou en cédant.

**Parade circulaire** : Appelée contre, elle prend le nom de la ligne dans laquelle elle est exécutée. Anciennement dénommée « demi-contre » ou « demi-cercle ». Exemple : demi-cercle ou septime haute, ou enlevée, à partir de sixte. Prise de ligne haute à ligne basse opposées, ou vice-versa. Certains auteurs préfèrent l'appellation parade diagonale.

**Parade composée** : Locution employée par certains auteurs pour définir une succession de parades utilisées contre des actions offensives composées. A noter qu'une parade trompée ne devrait pas porter le nom de parade.

**Parade diagonale** : Parade prise d'une ligne haute dans la ligne basse opposée, ou vice versa.

**Parade directe** : Parade exécutée sans détour d'une ligne haute vers l'autre ligne haute, ou d'une ligne basse vers l'autre ligne basse.

**Parade en cédant** : Parade utilisée uniquement contre une offensive par prise de fer (attaque, riposte). Consiste à détourner la lame adverse en l'entraînant (sans la quitter) dans une ligne diagonalement opposée à celle où devait se terminer l'attaque. Ex : sur une « opposition d'octave », parade de « quarte en cédant »

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

**Passe avant** : Mouvement par lequel on avance sur l'adversaire en portant le pied arrière devant le pied avant.

**Phrase d'armes** : Enchaînement d'actions offensives, défensives et contre-offensives s'enchaînant sans interruption au cours d'un combat.

**Pied ferme (De)** : Locution utilisée pour désigner les parades, les ripostes, les contre-ripostes, les contre-attaques exécutées sans aucun déplacement des pieds. Employée à tort lorsqu'elle qualifie une attaque effectuée en se fendant.

**Position** : Place que peut prendre la main du tireur dans les quatre lignes. II 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. (F., E.)

**Préparation** : Mouvement de la lame, du corps ou des jambes qui précède 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 plus ou moins vive faite sur le fer adverse dans le but de l'écartier ou de le faire réagir.

**Pronation** : Position de la main lorsque la paume est tournée vers le sol.

**Rassemblement** : Position où se trouve un tireur après avoir redressé les jambes et joint les pieds. Le rassemblement peut se faire en avant ou en arrière. On l'utilise dans le salut des armes ou à la fin d'une leçon. Dans la contre-offensive, il est parfois combiné avec un coup d'arrêt.

**Redoublement** : Seconde action offensive, simple, composée ou précédée d'actions sur le fer, exécutée en se fendant ou en flèche après un retour en garde. L'évolution de l'escrime incite à inclure le redoublement dans les reprises.

**Remise** : Seconde action offensive qui consiste à replacer sa pointe dans la même ligne, sans retrait du bras ni action sur le fer adverse. Elle est utilisée contre les adversaires qui parent sans riposter, qui ripostent à temps perdu, qui ripostent indirectement ou en composant. Dans ces deux derniers cas, elle devient contre-offensive, mais n'est prioritaire que si elle gagne un temps sur la riposte. Il existe une remise après toute action offensive ou contre-offensive ; elle porte le nom de l'action offensive qui l'a précédée.

**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.

**Retraite** : Déplacement arrière destiné à s'éloigner de l'adversaire.

**Riposte** : Action offensive portée après la parade. Elle peut être immédiate ou à temps perdu, simple ou composée, par prise de fer exécutée de pied ferme ou coordonnée avec un déplacement.

**Rompre** : Exécuter un mouvement rétrograde du pied arrière, suivi d'un déplacement rétrograde du pied avant. On peut rompre également en déplaçant le pied avant le premier. On disait autrefois « rompre la mesure », c'est-à-dire casser la distance de l'adversaire.

**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) ou d'une leçon (au Maître). Ch. Besnard (1635), Maître d'armes breton est le premier qui enseigna la « révérence », ancien nom de cet usage courtois.

**Supination** : Position de la main lorsque la paume est tournée vers le ciel.

**Temps** : 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** : Partie de la cible constituée par le dessus du masque. Donne son nom à l'attaque portée au masque.

**Tierce** : Position couvrant la ligne du dessus, prise en pronation, la pointe plus haute que la main. La garde en Tierce fut, jusqu'à la fin du XIXe siècle, la seule en usage. (F, E) Position couvrant le côté droit, prise la pointe plus haute que la main, le tranchant tourné vers la droite, le pouce au-dessus. (S).

**Toucher** : Atteindre l'adversaire avec la pointe ou le tranchant de l'arme.

**Touche valable** : Coup porté sur une partie de la cible.

**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 fine de la lame, opposée au dos (contre-taille). Appelé parfois taille. (S.)

**Tranchant (Faux) :** Partie opposée au tranchant. Appelé aussi contre-taille. (S.)

**Tromper :** Soustraire sa lame à la parade adverse.

**Ventre :** Partie basse gauche de la cible. (S.)

## 2. Glossaire des armes et équipements

### **Quelques noms d'armes ou de matériel d'escrime, pour vous repérer :**

**Badelaire** : ancienne épée courte à lame large et recourbée. Cimeterre

**Bancal** : sabre de forme recourbée.

**Braquemart** : épée courte à deux tranchants du 14 et 15<sup>ème</sup> siècle.

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

**Bouton** : extrémité repliée sur elle même de la lame de sabre.

**Brette** : ancienne épée longue et étroite du 16<sup>ème</sup>

**Capuce** : arc de cercle métallique qui relie, au sabre, la coquille à l'extrémité de la poignée.

**Carrelet** : fleuret de section carrée.

**Claymore** : grande et large épée des guerriers écossais, maniée à 2 mains.

**Colichemarde** : épée qui a une lame large dans sa 1<sup>ère</sup> moitié puis brusquement effilée en carrelet

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

**Coutelas** : épée courte à un seul tranchant

**Coutille** : épée large et tranchante fixée à une hampe

**Crispin** : manchette de cuir cousue à certains gants pour protéger le poignet.

**Croisette** : fleuret dont la garde est en forme de croix.

**Dragonne** : cordon ou galon qui garnit la poignée d'un sabre ou d'une épée.

**Espadon** : grande et large épée à double tranchant qu'on tenait à 2 mains.

**Estramaçon** : longue et lourde épée à deux tranchants en usage du Moyen-Age au 18<sup>ème</sup>

**Fauchon** : sabre du moyen age à un seul tranchant

**Fil** : partie tranchante d'une lame

**Glaive** : épée de combat à 2 tranchants pour frapper d'estoc et de taille.

**Lame** : 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.

**Miséricorde** : dague dont on menaçait l'ennemi pour l'obliger à se rendre et à demander miséricorde.

**Palache** : sorte de cimeterre

**Piste** : Partie délimitée du terrain sur laquelle se déroule le combat.

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

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

**Rapière** : épée longue et effilée à garde hémisphérique

**Soie** : Prolongement de la lame qui permet l'assemblage de la coquille, de la poignée et du pommeau.

**Surface valable** : Surface du corps de l'adversaire sur laquelle il est permis de porter des touches. Différente dans les trois armes.

### **Repères chronologiques au niveau des armes :**

Chronologiquement parlant, on rencontre :

- l'Épée d'arçon à 2 tranchants pour l'estoc et taille,
- puis « l'estocade », épée quadrangulaire, droite et rigide,
- puis la rapière (fin 15<sup>ème</sup>),
- puis la colichemarde (fin 16<sup>ème</sup>),
- puis le fleuret (17<sup>ème</sup>).

Jusqu'à la Renaissance, on distingue deux sortes, d'épée : l'épée à lame légère cannelée pour les coups d'estoc, et l'épée à lame lourde pour les coups de tranchant. Elles servaient surtout à frapper fort pour fausser les armures, voire casser les membres de l'adversaire.

A la fin du XV<sup>e</sup> siècle apparaît la rapière " épée à lame longue et fine, faite pour frapper d'estoc " ( 1 ). " D'origine espagnole, la rapière devient l'arme de duel par excellence, elle avait généralement pour garde une espèce de petite corbeille percée de trous - la coquille - pour engager et briser la lame adverse. Les quillons droits et longs (ou barette) sortaient par les trous de la coquille " (2).

La dague " arme de main, à lame large, courte et pointue " (3) n'apparaît guère avant le XIV<sup>e</sup> siècle. C'est au XVI<sup>e</sup> qu'elle devient une arme de main gauche, une arme d'appoint.

A la fin du XVI<sup>e</sup> siècle, les Maîtres Italiens commencent à enseigner en Angleterre l'escrime à la dague et à la rapière.

Dans un traité datant de 1610 (4), Capo-Ferro décrit l'épée, les parties de la lame : fort, faible, tranchant, faux-tranchant, sa longueur qui "doit avoir deux fois celle du bras " ! Mais c'est dans l'ouvrage d'Egerton Castle, " The Masters of Fence " (5), traduit en français sous le titre " L'escrime et les escrimeurs ", (Paris 1888), que l'on trouvera les renseignements les plus complets sur les deux armes, avec de nombreuses planches d'illustration.

Le mot « rapière » a pris en France un sens péjoratif, et dérisoire, en raison de la pratique du duel qui a sévi du XV<sup>e</sup> au XVIII<sup>e</sup>. Elle fut l'arme des " brétailleurs " et des spadassins. Quant à la dague, portée d'abord la pointe en bas sur le ventre, puis horizontalement sur les reins, elle fut appelée " miséricorde ", au Moyen-Age parce qu' on la tenait sur la gorge du vaincu jusqu'à ce qu'il eût crié merci !.

(1) (3) Définition du Larousse encyclopédique

(2) *Histoire de l'Escrime* - Pierre LACAZE - Editions Estienne 1971

(4) le " *Gran similacro dell'arte e dell inso della scherma* " Capo Ferro, Sienne 1610

(5) "*The Masters of Fence*" - Egerton CASTLE - LONDRES 1884

### **Noms d'épées célèbres**

Certaines épées sont célèbres, comme celle de Damocles ou celle d'Eraste, en voici quelques autres :

- Courtain : épée d'Ogier
- Durandal : épée de Roland via le Maure Helmont, tué par Roland.
- Escalibor ou escalibur : épée légendaire du roi Arthur.
- Flamberge : épée de Renaud de Montaubau
- Joyeuse : épée de charlemagne puis épée du sacre.
- Tisona : épée du Cid

### **3. Glossaire des termes de combat et d'épreuves**

**Assaut** : combat courtois entre deux escrimeurs sans tenir compte officiellement du résultat.

**Challenge** : épreuve dotée d'un trophée et dont l'attribution porte sur plusieurs années

**Championnat** : peut être individuel ou par équipe. C'est une épreuve destinée à désigner le ou la meilleure dans une arme, pour un groupement donné, pour une région ou un pays, pour une durée déterminée.

**Critérium** : épreuve organisée par un Comité Départemental ou Régional, ou une Fédération, n'attribuant pas le titre de champion.

Un tireur inscrit à un Critérium va s'intéresser à la formule de l'épreuve. En général, il y a un ou plusieurs tours de « poule » suivi de tours « d'élimination directe ».

**L'élimination directe** est la formule « coupe Davis » où le perdant d'un match est éliminé et où le gagnant passe au tour suivant (1/16ème, 1/8ème, 1/4,...)

**Epreuve** : C'est l'ensemble des matches (épreuves individuelles) ou des rencontres (épreuves par équipes) nécessaires pour désigner le vainqueur de la compétition.

Les épreuves se différencient par les armes, par le sexe des compétiteurs, par leur âge, et par le fait qu'elles se tirent individuellement ou par équipes.

**Match** : combat entre deux escrimeurs dans lequel le score est pris en compte (gagnant, perdant, nul, et score)

**La poule** est un groupe de tireurs (4,5,6,...) où chacun rencontre les autres. Le classement s'effectue selon (et par ordre)

- le nombre de victoires
- en cas d'égalité : la différence entre les touches données (TD) et les touches reçues (TR)
- en cas de nouvelle égalité, le tireur qui a donné le plus de touches passe devant

**Rencontre** : l'ensemble des matches entre les tireurs de deux équipes.

**Tournoi** : l'ensemble des épreuves individuelles et par équipes se tirant au même endroit, à la même époque et à la même occasion.

## 4. Glossaire de l'escrime artistique et de spectacle

*L'escrime n'est pas uniquement une activité sportive où le but est de toucher, c'est aussi une pratique artistique et de loisir où le but est de produire un spectacle de combats modernes ou anciens, à une ou plusieurs armes.*

Les termes employés en escrime de spectacle sont parfois différents de ceux utilisés en escrime sportive

**Brisé** : attaque simple à la tête classée dans les moulinets verticaux et composée du tirer et du lancer. Brisé intérieur de quarte et brisé extérieur de tierce ;

**Contre-volte** : en garde de tierce, action de 2ème intention qui permet, après parade de tierce, d'exécuter une spirale de gauche à droite, et de porter une riposte en revers ou brisé

**Couronné** : attaque simple à la tête ou au flanc classée dans les moulinets horizontaux. On distingue le couronné intérieur ou revers et le couronné extérieur ou avers.

**Croix basse, haute, à gauche ou à droite** : action défensive faite avec les 2 armes formant croix et permettant d'arrêter l'attaque adverse.

**Désarmements** : peuvent se faire par froissement ou à l'aide des 2 armes (dague et rapière) par levier.

**Enlevé** : attaque simple à la jambe classée dans les moulinets verticaux descendant

**Esquive** : action d'éviter un coup par un déplacement du corps avec ou sans protection de l'arme.

**Fauchages** : attaque à l'épaule ou aux jambes, utilisée au grand bâton ou à l'épée à 2 mains, classée dans les moulinets horizontaux. Prise d'arme à 2 mains.- Menace : à la tête, au pied, au flanc ou à la poitrine. Utilisée en spectacle, signale la cible qui peut être attaquée. Se prend en fausse garde, la main non armée désigne la cible et l'arme, pointant en avant ou en arrière, est dessus ou à côté de la tête.

**Moulinet** : mouvement circulaire vertical ou horizontal axé sur le poignet ou le coude

**Revers** : ou couronné revers partant de tierce pour attaquer tête ou flanc en passant derrière et dessus la tête.

**Volte** : spirale exécutée sur 2 appuis depuis la garde de tierce, après avoir paré quarte. Arrivée en fausse garde.