PETIT GLOSSAIRE DE L'ESCRIME
Avec la traduction….

Source Version officielle : https://fr.wikipedia.org/wiki/Glossaire_de_l%27escrime

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.
- **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 tel la fente, la marche et fente ou la flèche. Elle peut être simple ou composée, avec ou sans action sur le fer adverse.
- **Attaques simultanées** : Attaques exécutées en même temps par les deux adversaires.
- **Avancées** : toute partie située en avant du tronc (main, avant-bras, jambe)

Adversaire :
Dans la réalité l'adversaire c'est l'autre alors que l'autre pense que l'adversaire c'est moi (pas très futé mon adversaire)

Analyse : (de la phrase d'arme)
- Au sabre et au fleuret « c'est mon gosse qui a la priorité, enf#### d'arbitre, mets des lunettes »,
- à l'épée « quelle couleur la lumière ? »
Il y a plein d'autres choses qu'on peut analyser chez l'escrimeur mais l'agence mondiale anti-dopage ne trouve rien chez les russes, les italiens, les hongrois, les américains… enfin tous ceux qui battent les français !

Arrêt :
Moment important en déplacement qui consiste à garer le minibus pour aller faire pipi.

Assaut :
Selon Sophie Favier « c'est dur l'escrime, le tireur il assaut ; il a vraiment très saud sous sa veste » (utile pour l'élimination directe voir lettre E)

Assesseur :
Action de distribuer son matériel trop petit aux autres filles de la famille : elle a donné son gant et son masque assesseur…

Attaque :
Quand chez le supporter elle est cardiaque, elle est souvent due à un score de 14/14 ou une remontée de l'adversaire (pour lequel voir plus haut)

Attaques simultanées :
C'est sûr qu'à 14/14 les parents des deux tireurs ont une attaque !

Avancées :
Elles sont souhaitées par la FIE quant aux derniers changements de règlement sur la non combativité. Dans ce cas « AVANCEES tait mieux » !!!!!

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.
- **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.

Balestra :
Plus efficace que la « artselab » qui consiste à faire une fente avec un bond en arrière….

Banderole :
Grande affiche à emmener en compétition pour promouvoir CABALAIR (à ne JAMAIS oublier….)

Battement :
Long temps d'attente entre la phase de poules et la phase d'élimination directe.

Bond :
Le maitre d'armes peut en faire beaucoup lorsque son tireur fait n'importe quoi !

Bouton :
Appendice facial présent chez la plupart des escrimeurs M15 et M17. Ne pas percer sous le masque.

C

- **Combat rapproché** : Situation d'assaut dans laquelle les deux tireurs sont placés à très courtes distances l'un de l'autre sans contact corporel.
- **Convention** : Ensemble des règles régissant l'assaut.
- **Corps à corps** : Situation dans laquelle se trouvent deux tireurs lorsque leurs corps sont en contact ou lorsque les coquilles entrent 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. À l'épée, l'arbitre accordera le point aux deux adversaires.

Combat rapproché :
Lorsque le battement (voir à la lettre B) a été vraiment long, pour terminer la compétition on fait des combats rapprochés.

Convention :
La Convention nationale est un régime politique français qui gouverna la France du 21 septembre 1792 au 26 octobre 1795 lors de la Révolution française.
Un peu de culture ça ne fait pas de mal.

Corps à corps :
Souhait récurrent chez les escrimeurs adolescents lorsqu'une escrimeuse adolescente au corps parfait arrive dans la salle. Comportement à contrôler !

Coup Double :
Après une victoire en compétition, il est de bon ton de payer un coup et même deux !

D

- **Dérobement** : Action qui consiste à éviter la recherche de fer adverse (éviter le batez dans l'action << Batez-Tirez >>).
- **Dégagement** : Action qui consiste à changer de ligne en passant la pointe autour de la garde de l'adversaire.
- **Développement** : Extension du bras armé coordonnée avec la fente.
- **Distance** : Intervalle qui sépare les deux tireurs.

Dérobement :
Action qui consiste à voler du matériel en compétition. Pratique exécrable qui malheureusement se développe….

Dégagement :
Action pour une adolescente qui consiste à se séparer rapidement et sans ménagement d'un adolescent désirant pratiquer le corps à corps (voir lettre C)

Développement :
Modification incontrôlée de l'anatomie de l'adolescent mâle qui souhaite pratiquer le corps à corps (voir lettre C)

Distance :
Intervalle obligatoire à conserver entre l'adolescent qui souhaite pratiquer le corps à corps (voir lettre C) et l'adolescente qui souhaite pratiquer le dégagement (voir lettre D)

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.

Épée :
Objet autrement appelé « arme ».
Rarement utilisée pour les vols à main armée.

Élimination directe :
Si suite aux fêtes vous avez pris du poids, une petite séance en tenue d'escrimeur vous permettra de faire une élimination directe du surplus (voire Assaut, lettre A)

Esquive :
Votre belle maman : « vous venez manger à la maison dimanche ? »
Vous : « désolé le petit à une compétition d'escrime »
OUF, belle esquive !!

Estoc :
Votre femme : « on peut y aller samedi alors »
Coup d'estoc dans le cœur….

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.
- **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. 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.
- **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

Fente :
Vocabulaire irritant pour les parents des escrimeuses qui tendent bien le bras et la jambe avant : « elle a une belle fente votre fille, elle réussira dans l'escrime, elle est partie pour être une bonne tireuse »

Feinte :
La plus célèbre (lorsqu'elle est associée à une belle fente) est la feinte du j'y vais j'y vais pas, j'y vais j'y vais pas, J'Y VAIS !…. Pour plus d'explication demander à un maître d'armes….

Fil de corps :
S'il sort du nez, c'est dégoûtant !
C'est aussi pour cette raison qu'on ne cambriole pas une banque avec un fleuret ou une épée : il faudrait une sacré rallonge (… voire épée lettre E)

Flèche :
Si certains sportifs n'en sont pas, généralement les escrimeurs font preuve d'une bonne capacité à réfléchir, eux !

Fleuret :
Voir épée (lettre E), avec en plus un nom à faire rire les criminels.

Fer :
- (prise de..) Quelle idée le fer est un conducteur ! (c'est pas des flèches les escrimeurs)
- (absence de) ou plutôt absence de savoir fer, problème récurrent chez tous les parents qui expliquent à leur progéniture comment gagner un tournoi…..

Flanc :
Ne pas trop en manger (…) si on ne veut pas bouger comme un flan sur la piste

Fouetté :
Sanction interdite qu'on aimerait pouvoir donner à tous ces petits malins qui pensent que les consignes du maître d'armes ne servent à rien !

L

- **Lame** : Partie essentielle de l'arme faite en acier.
- **Lignes** : Les lignes sont distinguées par rapport à la lame (lignes du dessus et du dessous, de l'intérieur et de l'extérieur).

Lame :
Dire d'un maître d'armes qu'il a une fine lame, est-ce un compliment ?

Lignes :
Certains arbitres s'en font quelques-unes avant les compétitions au regard de leurs décisions….
Certains organisateurs s'en font quelques-unes avant les compétitions, au regard de leurs décisions…
Certains membres des fédérations s'en sont fait quelques-unes, au regard de leurs décisions….
Certains parents s'en s'on fait quelques-unes il y a des années, au regard de leur gamins…

M

- **Maître d'armes** : Personne qui enseigne l'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.
- **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.

Maître d'armes :
Ancien escrimeur qui transmet son savoir après sa carrière (notamment sur le vocabulaire de l'escrime et les possibles traductions qu'on peut en faire).
Se demande souvent à quel moment il a donné le conseil qu'il vient de voir appliqué en match ??????

Marche :
En général l'objectif de l'escrimeur est toujours la première !
En général objectif non atteint…

Masque :
Pièce de la tenue empêchant les autres de voir ta tête.
Parfois quand l'escrimeuse du corps à corps (voir lettre C) l'enlève, elle n'a plus besoin du dégagement (voir lettre D) car le développement (voir lettre D) disparaît seul et la distance (voir lettre D) augmente significativement.

Match :
Magasin dans lequel on ne trouve pas de matériel d'escrime…

Mort subite :
La Mort Subite est une marque de bière belge à fermentation spontanée de type lambic, créée par Théophile Vossen, et actuellement produite par la Brasserie Mort Subite. Prix environ 2€.

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.

Octave :
Différence entre deux cris (celui du vainqueur, celui du vaincu) après un match.

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.
- **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.
- **Poule** : Groupe de huit tireurs maximum qui tirent les uns contre les autres. C'est en général la première partie d'une compétition.
- **Préparation** : Action précédent immédiatement une action offensive.
- **Prime** : Position de garde utilisée pour des parades basses au sabre et en corps à corps à l'épée.
- **Priorité** : Règles qui détermine, au fleuret et au sabre, lequel des deux tireurs aura le point lors d'une touche simultanée.

Parade :
Dandinement ridicule de l'escrimeur adolescent devant l'escrimeuse adolescente qui n'a pas encore enlevé son masque (voire lettre M) et qui souhaiterait développer le corps à corps (voir lettre C)

Passe avant :
Pour les vétérans, phrase de parade, lorsque devant une petite vétéran (jusqu'à V3) il lui dit :
« passe avant, je te tiens la porte »
Méthode oubliée par les jeunes aujourd'hui….

Phrase d'arme :
Il est rare qu'une arme parle, ou alors elle s'appelle Nikita

Piste :
Lieu d'amusement et de drague des jeunes escrimeurs. Pour certains c'est la piste de danse, pour d'autres la piste d'escrime…. Chacun son truc !

Poule :
« Les gars vous allez vous faire une poule ». Cette phrase amène souvent les escrimeurs vétérans à chercher une passe (arrière) derrière la Halle Carpentier surtout si la technique de la passe (avant) a été infructueuse.

Prime :
Comme les footballeurs les escrimeurs obtiennent des primes (de match, à la signature, etc.) mais leur montant varie de 0€ à rien du tout !

Priorité :
La seule qui existe c'est celle du sang !
Mon gamin a perdu car l'arbitre ne connaissait pas la règle de la priorité, ma règle de la priorité…

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 équivalent à la quarte mais en pronation.

Quarte :
Depuis l'invention du GPS, elle n'est plus nécessaire pour trouver les salles des compétitions.

Quinte :
Dès son élimination à Deauville, le vétéran peut aller au casino et espérer une quinte au poker pour remonter son moral

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.
- **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 matches par équipes.
- **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.

Redoublement :
Hantise des parents qui laissent rater l'école à leurs enfants trop de vendredis et de lundis suite aux déplacements pour l'escrime….

Relais à l'italienne :
Après une compétition vétéran à Rome, lorsque cherchant une passe (arrière), les éliminés ne trouvent qu'une et une seule romaine. On dit aussi relais sur l'italienne….

Remise :
Dans ce cas l'italienne peut faire un prix de groupe, d'où la remise….

Rencontre :
La piste (voir lettre P) est aussi un lieu de rencontres pour les jeunes escrimeurs.

Retour en garde :
Après un long déplacement en train, les éliminés font un retour en garde Lille.

Retraite :
Rêve inaccessible des vieux maîtres d'armes qui ne trouvent pas de remplaçant pour leur club de cœur.

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 500grammes au moins.
- **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.
- **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.
- **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.

Sabre :
Dernière arme (après Epée et Fleuret voir lettres E et F) de l'escrime. Elle servira aux cambrioleurs à sabrer le champagne après leur casse.

Salut :
Ça va ?

Seconde :
Les dernières secondes d'un match peuvent amener à une attaque (voir lettre A)…

Sixte :
Souvent entendu : » au lieu de parler avec l'arbitre, ferme ta sixte… »
Est-ce une insulte ?

Sous-cuirasse :
Des sous il en faut pour acheter une cuirasse et tout le reste.

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 simple.
- **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** : 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.
- **Tromper** : Action de soustraire sa lame à la parade adverse.

Taille :
La taille du développement (voir lettre D) de l'adolescent escrimeur n'est pas importante… le plus important est de faire une belle parade (voire lettre P)

Temps d'escrime :
Pour un passionné c'est 24h sur 24

Tête de pointe :
Zone sur laquelle il faut frapper avec le marteau lorsqu'elle vient de Leroy Merlin.
Zone avec laquelle il faut taper lorsqu'elle vient de Planète escrime

Tierce :
Mon grand-père y a plus souvent perdu que gagné

Tireur :
Escrimeur adolescent qui a tout réussi : la parade, le développement, le corps à corps à bonne distance sans se faire dégager.
Escrimeur vétéran qui a les moyens d'obtenir une passe avec ou sans remise.
Parent qui paye son coup après une victoire et qui gère la pompe à bière.

Touche :
Pour l'adolescent escrimeur, c'est juste avant de devenir tireur (voir ci-dessus)

Tromper :
Depuis le début action du vétéran avec l'italienne et ce n'est pas bien !