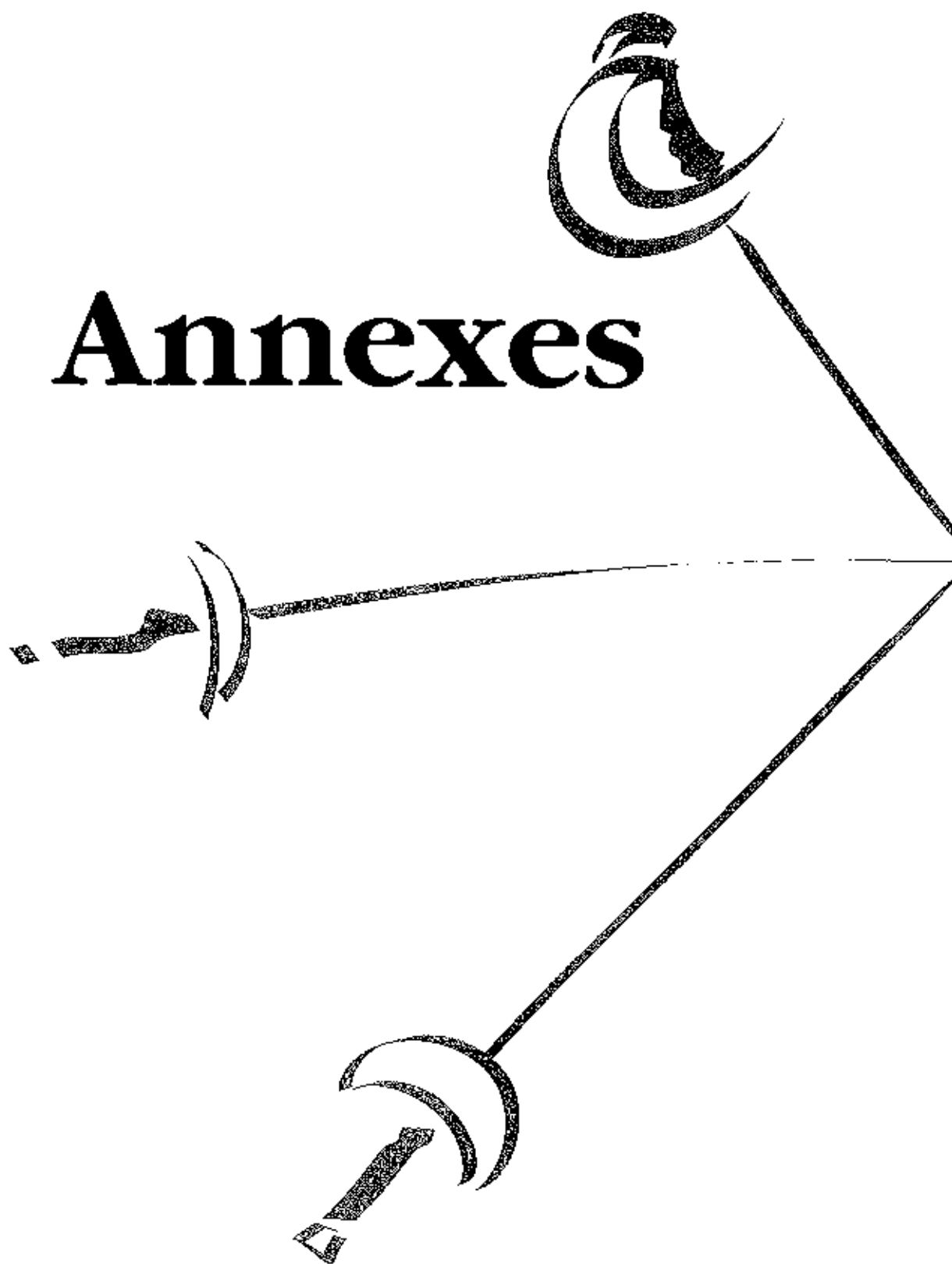


Annexes



Glossaire aménagé pour l'escrime scolaire



Adversaire

Escrimeur en situation d'assaut.

Analyse

Opération intellectuelle qui consiste à décomposer oralement la phrase d'armes pour déterminer lequel des deux tireurs est touché.

Arbitre (ou Président)

Directeur du combat.

Assaut

Face à face entre deux escrimeurs cherchant à se toucher sans être touchés

Assesseur

Assistant du président de jury ; sa fonction consiste à déterminer la matérialité et la validité de la 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 et coordonnée avec la fente. Elle est directe quand elle est portée dans la même ligne (coup droit) ; 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.

Distance

La distance est l'intervalle qui sépare les deux tireurs. On distingue couramment :

- la distance de riposte qui ne nécessite que la seule extension du bras,
- la distance d'attaque ou distance de fente.
- la grande distance qui nécessite un ou plusieurs déplacements en avant précédant l'attaque.

Doigté

Qualité qui permet de doser les contractions et les relâchements des doigts sur la poignée, afin de manier son arme avec plus d'agilité et de vitesse.

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'épée, ils sont tous les deux déclarés "touchés".

Engagement

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

Engagement (changement d')

Changer d'engagement, c'est prendre l'engagement de l'autre côté 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, destiné 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. Se dit également de la position de l'escrimeur fendu.

Fer
Lame.

Fer (attaques au)

Actions exécutées sur la lame adverse. Elles comprennent : 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.

Fort au Faible

Propriété mécanique fondamentale de la défensive : opposer la partie forte de sa lame à la partie faible de la lame adverse.

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 l'adversaire en erreur dans sa démarche tactique.

Invite

Geste qui consiste à se découvrir volontairement.

Jugement (de la touche)

Décision du Président de Jury sur la priorité, la validité, ou l'annulation de la touche.

Lame

La lame comporte trois parties fonctionnelles

- le 1/3 supérieur ou faible,
- le 1/3 moyen, utilisé pour les actions sur le fer (engagement, pression, battement),
- le 1/3 inférieur ou fort utilisé pour les parades et les prises de fer.

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 où elles sont prises.

Passé (coup)

Se dit d'un coup de pointe glissant sur la surface valable en l'effleurant. Le coup passé n'est pas compté comme une touche.

Plaqué (coup)

Se dit d'un coup de pointe mal exécuté 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 sur laquelle se déroule le match.

Poignée

Partie en bois, en 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 tireurs en cas de coup double.

Retraite

Déplacement arrière destiné à s'éloigner de l'adversaire.

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 de combat, à l'assistance.

Simultanées (actions)

Actions exécutées en même temps par les deux adversaires.

Tireur

Escrimeur en train de disputer un assaut ou un match.

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.

BIBLIOGRAPHIE

- | | |
|---|--|
| - <i>L'escrime</i> | Maître Raoul Cléry |
| - <i>Manuel de l'éducateur</i> | F.F.E. |
| - <i>L'escrime et le duel</i> | Lacaze |
| - <i>Les cahiers de l'A.E.E.P.S.M.A.</i> | Association des Enseignants d'Escrime
Maîtres d'Armes |
| - <i>Initiation à l'escrime</i> | D. Revenu (Vigot) |
| - <i>Cahiers de la Commission Pédagogique</i> | F.F.E. |
| - <i>Sports d'opposition</i> | USEP |
| - <i>Escrime et Education Physique même combat</i> | A. Mugnet (doc. CREFFAPS
UFRSTAPS LILLE) |
| - <i>L'escrime moderne</i> | P. Thirioux |
| - <i>L'Escrime au collège et au lycée</i> | F.F.E., U.N.S.S. |
| - <i>Les cahiers pédagogiques N° spécial évaluation</i> | |
-

Réalisation

Fédération Française d'escrime

Conception graphique / réalisation

Eric VALCKE

Remerciements à tous ceux
qui ont contribué à la réalisation
de ce manuel d'escrime scolaire.



Fédération Française d'Escrime

14, rue Moncey

75009 Paris

Tél : 01 44 53 27 50

Fax : 01 40 23 96 18