

LE GLOSSAIRE

(F.) Fleuret

(E.) Épée

(S.) Sabre

(R.I.) Règlement international pour les épreuves.

Toutes les définitions s'entendent pour un tireur droitier.

Les termes soulignés sont du niveau de l'aide-moniteur.

Adversaire

Esgriméur en situation d'assaut.

Analyse

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

Appel

Faire un appel, c'est frapper le sol avec le pied, pour appuyer une feinte, ou ébranler l'adversaire.

A-propos

Exploitation instantanée d'une situation favorable créée par l'adversaire.

Arbitre (ou Président)

Directeur du combat.

Arrêt

Action contre-offensive simple.

Assaut

Face à face entre deux escrimeurs cherchant à se toucher sans être touché.

Assesseur

(F.) : Assistant du président de jury; sa fonction consiste à déterminer la matérialité et 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.

(E.) : Appelé juge de terre; sa fonction consiste à déterminer la validité de la touche.

(S.) : Assistant du président du jury; sa fonction consiste à déterminer la validité et la matérialité de la touche.

Attaque

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

Attaque (composée)

L'attaque est composée lorsqu'elle comprend une ou plusieurs feintes d'attaque.

Attaque (en marchant)

On devrait dire « *attaque par marche et fente, ou par marche et flèche* ». (Cette expression vient de la concision de certains commandements : une, deux, en marchant, doublez en marchant, au lieu de : feinte de dégagement en marchant, trompez les contres).

Attaque (dans l'attaque)

Locution erronée utilisée à la place de contre-attaque.

Attaque (fausse)

Attaque simple ou composée, incomplètement développée, destinée à faire réagir l'adversaire pour tirer parti de ses réactions.

Attaque (simple)

Action offensive, directe ou indirecte, exécutée en un seul temps et coordonnée avec la fente ou 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).

Avancées

(E.S.) Terme qui définit toute partie située en avant de la tête et du tronc (main, avant-bras, etc.).

Balestra

Conjonction d'un bond en avant suivi d'une fente.

Banderole

(S) Terme spécifique qui définit l'action offensive portée sur la partie haute opposée au bras armé.

Battement

Action de frapper la lame adverse.

Bond en avant

Sorte de saut en avant se terminant par l'arrivée simultanée des deux pieds au sol.

Bond en arrière

Sorte de saut en arrière se terminant par l'arrivée simultanée des deux pieds au sol.

Borsody

(S) Maître hongrois, créateur d'un système défensif encore appelé premier système (tierce, quarte, quinte).

Bouton

(F.E.S.) Extrémité de la lame se terminant par un méplat au fleuret et à l'épée; elle est repliée sur elle-même au sabre. Aux armes électriques, le bouton est appelé tête de pointe.

Bras armé

(R.I.) 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.

Capuce

(S) L'arc de cercle métallique qui relie, tout en la renforçant, la coquille à l'extrémité de la poignée.

Caver

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.

Cédant (parade en)

Parades utilisées uniquement contre les offensives par prises de fer (attaque-ripostes). Parer en cédant consiste à détourner la lame adverse en l'entraînant (sans la quitter) dans une ligne autre que celle où devait se terminer l'attaque.

Changez-battez

Changement d'engagement se terminant par un battement sur la lame adverse.

Changez-coulez

Changement d'engagement se terminant par un coulé.

Changez-froissez

Changement d'engagement se terminant par un froissement.

Changez-pressiez

Changement d'engagement se terminant par une pression sur la lame adverse.

Cible

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

Circulaire

Les parades circulaires sont appelées « contres » et prennent le nom de la ligne dans laquelle elles sont exécutées. Les parades semi-circulaires étaient anciennement dénommées : demi-contres ou demi-cercles. *Exemple* : demi-cercle, appelé également septime haute ou enlevée, prise à partir de sixte. Elles sont prises de ligne haute à ligne basse opposées, ou vice-versa. Certains auteurs leur préfèrent l'adjectif : *diagonale*.

Combat

Synonyme d'assaut.

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.

Contraction

Autrefois, on définissait la parade de contraction; parade prise sur une attaque composée dans le sens contraire au trompement qu'exécute l'adversaire. *Exemple* : parade de contre de sixte sur une-deux, dessus.

Contre

Parade où la pointe décrit un mouvement circulaire pour ramener la lame adverse dans la ligne opposée à la ligne de l'offensive.

Contres (leçon de)

(F) Exercice consistant à parer, par le contre, le dégagement « tiré » par l'adversaire. Par extension, exercice consistant à exécuter des attaques annoncées à l'avance, devant être parées par des parades également annoncées à l'avance (exercices des feintes ou exercices conventionnels).

Contre-arrêt

(E) Contre-attaque exécutée sur une contre-attaque adverse.

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-coupé

Néologisme désignant le déroboement d'un changement d'engagement de l'adversaire ou du trompement d'une parade circulaire par un coupé.

Contre-dégagement

Déroboement d'un changement d'engagement de l'adversaire par une dégagement. Également, trompement d'une parade circulaire par un dégagement.

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 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.

Convention (F.S.)

Règle de combat qui définit la priorité.

Conversion (de main)

Action de tourner la main; passage de supination à pronation ou vice versa, tant en offensive qu'en défensive.

Coquille

Partie métallique circulaire et convexe destinée à protéger la main.

Corps à corps

Situation dans laquelle se trouvent deux tireurs à la suite d'un contact corporel même passager.

Coulé

Action de glisser le fer le long du fer adverse, en allongeant le bras pour préparer et loger l'attaque.

Coup droit

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

Coup droit d'autorité

Coup droit porté dans la ligne fermée en opposant le fort au faible.

Coupé

Le coupé de ligne haute à ligne haute est une action offensive simple, portée en passant par-dessus la pointe adverse. Il 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. Le coupé de ligne basse 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. Engagement couvert, garde couverte, couverture dans l'offensive. Se découvrir en ripostant, 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. Il peut s'exécuter aussi de ligne basse à ligne haute.

Dedans

La ligne du dedans (communément : ligne de quarte) est la ligne haute gauche du tireur.

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 aller 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.

Dehors

La ligne du dehors est la ligne basse droite du tireur.

Demi-cercle

(F.E.) Le demi-cercle ou septime haute ou encore septime enlevée, est une parade semi-circulaire qui, prise depuis la garde de sixte (ou de tierce), ramène la lame adverse vers le haut.

Déroberment

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

Déroberment (au contact)

(E.) Le fer est laissé au contact de la lame adverse pour être soustrait avant la fin de la prise de fer.

Dessous

La ligne de dessous est la ligne basse gauche du tireur.

Dessus

La ligne du dessus (communément appelée ligne de sixte) est la ligne haute droite du tireur.

Développement

Extension du bras, coordonnée avec la fente.

Diagonale (parade)

Parade prise d'une ligne haute dans la ligne basse opposée ou vice-versa.

Directe (parade) (ou latérale)

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

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 mesure (voir ce mot),
- la grande distance qui nécessite un déplacement 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 » (autrefois coup pour coup ou coup fourré), 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 ».

Doublement

(F.E.) Énoncé abrégé d'une action offensive composée d'une feinte de dégagement suivie du trompement d'une parade circulaire. Attaque par doublement, riposte par doublement.

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'engagements.

Engagement (changement d')

Changer d'engagement, c'est prendre l'engagement dans la ligne opposée à celle dans laquelle on se trouvait déjà.

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.

Épée

Cf. théorie de l'escrime.

Estoc

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

Esquive

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

Excentration

(S.E.) Décentrage de l'orifice réservé dans la coquille au passage de la soie de la lame.

Faible

Partie fine de la lame proche de la pointe.

Feinte

Simulacre d'une action offensive, défensive ou contre-offensive destiné à tirer parti d'une réaction ou d'une absence de réaction adverse.

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

Lame.

Fer (absence de)

Action qui consiste à quitter la lame adverse avec laquelle on était en contact.

Fer (attaques au)

Actions exécutées sur la lame adverse. Elles comprennent : le battement, la pression, le froissement.

Fer (prises de)

Actions où l'on s'empare de la lame adverse en la maîtrisant : elles peuvent être combinées avec une attaque directe (attaque par prise de fer) ou suivies d'une attaque simple ou composée (préparation d'attaque). Elles comprennent : l'opposition, le croisé, le liement, l'enveloppement.

Fer (à travers le)

Les coups dits « à travers » sont des coups mal parés qui atteignent en même temps la cible et l'arme. Ils sont valables lorsqu'ils atteignent la surface valable.

Figure

(S.) (A droite, à gauche). Cible située de chaque côté du masque.

Finta in Tempo

(S.) Terme italien, synonyme de contre-attaque composée.

Flanc

(S.) 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 et conjugué avec une détente alternative des jambes.

Flèche (de la lame)

Courbure régulière de la lame autorisée aux trois armes. Au sabre, dans le plan perpendiculaire à celui du tranchant.

Fleuret

Cf. Théorie de l'escrime.

Formule

Terme spécifique à l'escrime qui détermine le déroulement d'une compétition. La formule peut être : par poules, mixte, mixte avec repêchage, par élimination directe avec ou sans repêchage.

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.

Fouet (de la lame)

Mouvement décrit par la partie flexible de l'extrémité de la lame, immédiatement après la parade adverse.

Froissement

Pression prolongée brusque et puissante, exécutée en glissant vers la partie forte de la lame.

Frôlement

Action sur le fer adverse mal exécutée et non prioritaire.

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.

Glissement

Marche avec glissement : progression de tout le pied avant sur le sol sans le quitter.

Immobilité (attaque d')

Attaque lancée sur un adversaire, à partir d'une attitude immobile.

In quartata

Terme italien. Esquive effectuée en effaçant la ligne de quarte et en contre-attaquant.

Intention (seconde)

Se dit d'une action qui tend à induire l'adversaire en erreur dans sa démarche tactique.

Interception (coup de temps d')

Action contre-offensive empêchant le passage de l'attaque adverse dans la ligne où elle devait se terminer. Appelée autrefois « barrage ».

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 et la soie (voir ce mot) :
— le 1/3 supérieur (isolé au fleuret électrique),
— le 1/3 moyen, utilisé pour les actions sur le fer (engagement, pression battement),
— le 1/3 inférieur, utilisé pour les parades et les prises de fer.

Liement

Prise de fer où l'on s'empare de la lame adverse pour l'emmener progressivement d'une ligne haute dans la ligne basse opposée (ou vice-versa).

Ligne

(F.E.) Les lignes sont les portions de la cible considérées par rapport à la lame du tireur. Il y a 4 lignes :
— deux hautes : dessus, dedans,
— deux basses : dehors, dessous.

Loger (se)

Rapprocher sa pointe de la cible adverse, en préparant l'attaque.

Main

(F.) Position de la main dans l'offensive. Autrefois, l'offensive était précisée en fonction de la position de la main en finale. Ainsi disait-on :
— *doublez dessous mains de seconde* ;
— *une-deux main de quarte* ;
— *dégagez main de sixte* ;
— *ripostez main de prime, etc.*
(E.) Cibles : Extrémière - Intérieure - dessus - dessous.

Manchette

(E.) (S.) Extérieure : cible située sur la droite de l'avant-bras armé.
Intérieure : cible située sur la gauche de l'avant-bras armé.
Dessous : cible située sous l'avant-bras armé.
Dessus : cible située sur le dessus de l'avant-bras armé.

Marche

Déplacement avant destiné à se rapprocher de l'adversaire.

Mécanisme

Ensemble de gestes acquis par la répétition au cours de l'enseignement ou de la pratique.

Menace

Terme utilisé autrefois - synonyme de feinte.

Mesure

Étymologiquement : dimension déterminée, considérée comme normale, souhaitable. Terme ancien : voir distance.

Mouche

Bouton en plastique qui recouvre l'extrémité du fleuret.

Muette (leçon à la)

Leçon donnée sans commandement oral.

Mur

Tirer le mur, c'est s'exercer tour à tour, l'un ou l'autre, à passer des dégagements (EMBRY 1859). Le salut du mur est celui qui précède le mur tiré par chacun des deux adversaires (EMBRY 1859). Voir « Salut des armes ».

Octave

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

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.

Opposition (coup de temps d')

Action contre-offensive exécutée en fermant la ligne où se termine l'attaque.

Opposition (parade d')

Parade exécutée sans choc sur la lame adverse en maintenant le contact.

Parade

(F.E.S.) 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. Les parades portent le nom des positions où elles sont prises. On peut parer du tac, d'opposition ou en cédant.

Parade composée

Locution employée par certains auteurs pour définir une succession de parades utilisées contre les actions offensives composées.

Paré (mal)

(S.) Se dit d'un coup qui touche en même temps la cible et le fer de l'adversaire. Synonyme : « à travers ».

Parti pris (de)

Expression qualifiant toute action offensive, défensive ou contre-offensive, exécutée sans tenir compte de la situation créée par l'adversaire. *Exemple* : remise de parti-pris.

Passato di soto

Terme italien. Contre-attaque dessous effectuée en se fendant en arrière et en soustrayant la cible.

Passe (avant)

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

Passe (arrière)

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

Passé (coup)

(F.S.) 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)

(F.E.) Se dit d'un coup de pointe mal exécuté ne pouvant déclencher l'appareil de signalisation.

Patinando

Terme italien. Marche avec déplacement accéléré, effectué par un appel du pied arrière, coordonné avec l'arrivée de la plante du pied avant au sol.

Phrase d'Armes

Enchaînement d'actions offensives, défensives et contre-offensives au cours du combat.

Pied ferme (de)

Attaque de pied ferme : locution utilisée à tort pour désigner une attaque effectuée en se fendant. Par contre, les parades, les ripostes, les contre-ripostes, les contre-attaques peuvent être exécutées de pied ferme, c'est-à-dire sans aucun déplacement des pieds.

Pied levé (au)

Tromper au pied levé : expression employée pour désigner un trompement exécuté en finale de la fente.

Piste

Partie délimitée du terrain sur laquelle se déroule le combat.

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.

Positions

(F.E.) Les positions sont les places que peut prendre la main du tireur dans 4 lignes. Ces positions sont au nombre de 8. 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.

(S.) Au sabre, elles sont au nombre de cinq : tierce, quarte, quinte, seconde, prime.

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.

Président

Arbitre ou directeur de combat.

Pression

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

Prime

(F.E.) Position couvrant la ligne du dessous, prise la pointe plus basse que la main renversée, pouce en dessous.

(S.) Position ou parade couvrant le côté gauche, la pointe plus basse que la main, main renversée, pouce en dessous, tranchant tourné vers la gauche.

Priorité

(F.S.) Convention qui donne l'avantage au tireur qui allonge son bras en premier. Si l'adversaire veut reprendre la priorité, il doit parer et riposter.

Pronation

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

Quarte

(F.E.) Position couvrant la ligne du dedans, la pointe plus haute que la main, placée, en supination.

(S.) Position couvrant le côté gauche, la pointe plus haute que la main, le tranchant tourné vers la gauche, le pouce dessus.

Quinte

(F.E.) Position couvrant la ligne du dedans, prise en pronation, la pointe plus haute que la main.

(S.) Position couvrant la tête et les épaules, la main droite, paume vers l'avant, le tranchant vers le haut, la lame sensiblement horizontale.

Raccourci (bras)

Expression qualifiant un geste offensif exécuté avec une extension incomplète du bras.

Rassemblement

Position où se trouve un tireur après avoir redressé ses jambes et joint ses pieds. Le rassemblement peut se faire en avant ou en arrière. On l'utilise dans le salut des armes où 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 de bras ni action sur le fer adverse. Elle est utilisée contre des adversaires qui :

— parent sans riposter ;
— ripostent à temps perdu ;

— ripostent indirectement ou en composant. Dans ces deux cas, elle devient contre-offensive, mais n'est prioritaire que si elle gagne un temps sur la riposte. Il existe des remises après toute action offensive ou contre-offensive : elles portent le nom des actions offensives qui les ont précédées.

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

On disait autrefois : *rompre la mesure*, c'est-à-dire casser la distance de l'adversaire. Rompre, c'est 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.

Rythme (changement de)

Variation (accélération ou décélération) du temps d'exécution des actions.

Sabre

Cf. Théorie de l'escrime.

Salut

Geste de civilité que l'on fait au début et à la fin d'un combat ou d'une leçon. Ce geste peut être adressé à l'adversaire, au directeur de combat, à l'assistance. Le salut des armes est une sorte de chorégraphie armée spectaculaire comprenant des attaques simulées, des parades, des appels, des rassemblements et de nombreux saluts.

Santelli

(S.) Maître italien ayant enseigné en Hongrie. créateur d'un système défensif appelé 2^e système (seconde, prime, quinte).

Saut

Voir «bond».

Seconde

(F.E.) Position couvrant la ligne du dehors, prise la pointe plus basse que la main placée en pronation.

(S.) Position couvrant le côté droit, prise la pointe plus basse que la main, la main renversée, le pouce à gauche, le tranchant tourné vers la droite.

Septime

(F.E.) Position couvrant la ligne du dessous, la pointe plus basse que la main placée en supination. Septime haute, ou septime enlevée (voir demi-cercle).

Simultanées (actions)

Actions lancées en même temps par les deux adversaires.

Sixte

(F.E.) Position couvrant la ligne du dessus, prise la pointe plus haute que la main placée en supination. La garde de sixte est considérée comme la garde traditionnelle.

Soie

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

Supination

Position de la main, lorsque la paume est tournée vers le ciel.

Surface (valable)

Cf. Théorie de l'escrime au fleuret, au sabre et à l'épée.

Tac

Parer du tac, c'est écarter la lame adverse avec un battement.

Tac au tac

Riposter du tac au tac, se dit, par onomatopée, d'une riposte directe détachée du fer adverse, après une parade du tac.

Temps (d'escrime)

Le temps est la durée d'une action simple. Le temps est, et a toujours été, une des conventions essentielles de l'escrime au fleuret et au sabre.

Temps (coups de)

Terme ancien remplacé par l'expression «Arrêt avec fer».

Temps perdu (à)

Se dit d'une riposte qui n'est pas portée aussitôt après la parade. Cette expression est aussi employée pour la contre-riposte.

Tête

(S.) Partie de la cible constituée par le dessus du masque. Donne son nom à l'attaque portée au masque.

Tierce

(F.E.) Position couvrant la ligne du dessus, prise en pronation, la pointe plus haute que la main. La garde de tierce fut, jusqu'à la fin du XIX^e siècle, la seule en usage.

(S.) Position couvrant le côté droit, prise la pointe plus haute que la main, le tranchant tourné vers la droite, le pouce en dessus.

Tireur

Esgrimier entrain de disputer un assaut ou un match.

Toucher

Atteindre l'adversaire avec la pointe ou le tranchant 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.

Tour d'épée

Attaque composée d'un coupé et d'un dégagement que l'on exécute sans temps d'arrêt.

Tranchant

(S.) Partie de la lame, opposée au dos, appelée parfois taille.

Tranchant (faux)

Le 1/3 supérieur de la lame opposé au tranchant appelé parfois aussi contre taille.

Tromper

Soustraire sa lame à la parade adverse.

Une-deux

(F.E.) Énoncé abrégé d'une action offensive, composée d'une feinte de dégagement, suivie du trompement d'une parade directe.

Une-deux-trois

(F.E.) Énoncé abrégé d'une action offensive, composée d'une feinte de dégagement, suivie du trompement de deux parades directes. Attaques par une-deux, une-deux-trois. Ripostes par une-deux, une-deux-trois.

Variétés d'actions offensives

Elles comprennent : la reprise, la remise, le contre-temps (voir ces termes).

Ventre

(S.) Partie basse gauche de la cible.

Volte

Tour complet.

Demi-volte

Écart extérieur du pied arrière (autrefois, on disait «Quarter du pied») qui permet, par un déplacement de la cible, d'éviter le coup. La demi-volte est combinée avec la contre-attaque ou la riposte.