Livret pédagogique

du

jeune escrimeur

*Sommaire*

**Maître PROST Christian**

**- Vice-Président de la Ligue de Provence 00 – 04,**

**- Président Commission des Educateurs 00 – 04,**

**- Ligue d’Escrime de Provence 00 – 04,**

**- Membre du Comité Directeur des BdR.**

**- Coordinateur formateur aux métiers de Maître d’armes : 01 – 04 Ligue P & CA,**

**- Directeur de stages perfectionnement,**

**- Officier des sports Base aérienne 125 Istres,**

**- Cadre Maîtrise Sport,
- Armée air 1972-2004.**

# *[Comment définir l’escrime](#CDE)*

# [*Un brin d’histoire*](#UBH)

# [*L’escrime et l’enfant*](#EEE)

 **FLEURET**

****

 **EPEE**

 **SABRE**

# [*Le petit lexique de l’escrimeur*](#LE)

**- Formation Maître armes EIS 1978 à 1981**

**- Diplôme 1° 1979**

**- Diplôme 2° Spécifique 1981**

**- M° Armes Illkirch 1982 à 1988**

**- M° Armes AE Vitrolles 1992 à 2014**

**- M° Armes Fuveau 2007 à 2008**

**- M° Armes SLC Martigues 2007 à… ?**

**- M° Armes Manosque (péda) 2000 à 2014**

**- M° Armes Digne (péda) 2000 à 2014**

**- Enseignant escrime**

 **CIS – Vitrolles 1995 à 2011**

 **CIS – Aubagne 2007 à 2014**

 **CIS - Martigues 2008 à….. ?**

**- Directeur stages perfectionnement – L.E Corse**

*Comment Définir L’ Escrime?*

*ESCRIME***:** Non féminin (italien serima, qui a éliminé l’ancien français escremie ; d’origine germanique (schirm, ce qui protège). Art de se servir des armes blanches – exercices permettant d’acquérir cet art.

Définition : Dans son acceptation la plus générale, l’escrime est l’art de faire les armes, c'est-à-dire de se servir des armes blanches de la manière la plus avantageuse, soit pour attaquer un adversaire, soit pour se défendre. Ainsi définie, l’escrime comprend le maniement de l’épée, du sabre, de la baïonnette, de la lance, et même de la canne et du bâton, le fleuret quant à lui n’est alors considéré que comme une arme d’étude.

*1.- Historique*

L’escrime moderne a pris sa naissance en Espagne, et a dû vraisemblablement sa renaissance comme art à l’adoption de l’épée plus légère et nouvelle qu’on désignait sous le nom de **colichemarde.**

De-là, elle passa en Italie où elle reçut des perfectionnements considérables et où fut publié le premier traité d’escrime (Marozzo, Arte degli armi, 1536).

Les Maîtres d’armes français se montrèrent bientôt les rivaux des professeurs italiens. Enfin, sous Louis XIII, l’escrime devint un art presque exclusivement français. Cette escrime évolua pour devenir une escrime d’estoc (admettant seulement les coups de ointe). L’escrime au sabre continua à être pratiquée pour des raisons militaires. Sous le ,nom de contrepointe on exécutait avec le sabre d’infanterie dit briquet, une escrime réunissant les coups de pointe et de tranchant, et de faux tranchant ( la partie opposée au tranchant).

Sous le nom **d’espadon**, nom qu’on donnait jadis à une longue épée à deux tranchants en usage au XIV **eme** et XVI **eme** siècle, se développa l’escrime de taille proprement dite. Dans les salles d’armes, l’espadon excluait les coups de pointe, seuls les coups de tranchant sur les bras, la tête, le tronc étaient valables. L’espadon resta en faveur dans l’armée jusqu’au début du XX **eme** siècle et aussi dans les universités allemandes où une variété d’espadon pratiquée de pied ferme fut utilisée dans les duels d’étudiants dits : « Mensur ».

Dans la troupe on cultiva également l’escrime à la baïonnette et l’escrime à la lance. A la fin du XIX **ème** siècle l’escrime d’ « Art des armes » devient peu à peu un exercice d’éducation physique et un sport.

*II.- L’escrime, sport moderne :*

Trois armes sont utilisées en escrime, chacune d’entre elles comportant des caractéristiques particulière et une technique différente : l’épée, le fleuret et le sabre. Ces trois armes sont pratiquées indifféremment par les filles ou les garçons.

*III.- Technique et terminologie de l’escrime.*

*Armes.*

 Les armes se composent de la lame et de la monture.

 La monture, comprend le pommeau qui se visse sur la soie (filetage) terminant la lame fixant ainsi, la garde (coquille) et la poignée.

Dans la lame on distingue : Le fort, partie située près de la garde avec laquelle on pare l’action de la main y est plus forte, et le faible, partie située près de la pointe.

La pointe du fleuret est munie d’un bouton, méplat d’acier recouvert d’une mouche de plastique ou de caoutchouc. Celle de l’épée est munie d’un bouton recouvert d’une mouche ou d’une pointe d’arrêt. Celle du sabre est simplement repliée à l’extrémité formant un bouton.

*Cibles ou points.*

Au fleuret, seules les touches arrivant par la pointe de l’arme sur le tronc adverse sont comptabilisées, elles sont dites valables.

A l’épée, seules les touches arrivant par la pointe de l’arme sur toute la surface du corps de l’adversaire, sont comptabilisées, elles sont dites valables.

Au sabre, seules les touches arrivant par la pointe, le tranchant, le faux tranchant mais par le tiers supérieure de la lame sur toute la partie du corps se trouvant au-dessus de la ceinture, sont comptabilisées, elles sont dites valables.

*Positions et mouvements du tireur.*

 La position de base est la position : « en garde », position la plus commode pour se défendre et attaquer.

 Elle se prend le corps complètement effacé, le bras armé tient l’arme en garde couvrant le tireur dans une ligne, l’autre bras effacé recourbé au-dessus de la tête pour l’escrime au fleuret et à l’épée, sert à équilibrer les mouvements, au sabre il est effacé derrière la taille.

 Le corps droit sur les hanches, les pieds distants de 40 à 50 cm sur une même ligne dirigée vers l’adversaire, les jarrets pliées, le poids du corps sur la jambe arrière, ce qui permet une détente rapide vers l’avant dans l’attaque.

 L’attaquant tend son bras et détend la jambe arrière pour tomber en fente (développement).

 Le tireur peut se déplacer vers l’avant en marchant ou vers l’arrière en rompant. On déplace toujours un pied après l’autre en commençant toujours par le pied situé dans la direction où l’on se déplace.

 A l’épée pour esquiver une attaque au pied, on peut rassembler vers l’arrière. Dans l’attaque en flèche, on se précipite vers l’adversaire qui est découvert.

Les lignes.

 D’après la position de la pointe de l’assaillant, on dit que les attaques et les parades se font sur certaines lignes. Les positions de l’arme parant à ces attaques sont des parades ou des gardes dans ces lignes. **La sixte 6, la quarte 4, l’octave 8, la septime 7.**

Pour ces positions l’arme est tenue par la main en supination complète c'est-à-dire : ongles dessus ou en semi supination, position intermédiaire plus confortable, mais il existe 4 autres positions moins communes au fleuret où la main est en pronation (ongles dirigés vers le bas) : **la prime 1, la seconde 2, la quinte 5, la tierce 3.**

Au début d’un assaut, les adversaires en garde peuvent engager le fer en mettant leurs armes en contact. Ce contact permet à un escrimeur de sentir les moindres réactions de son adversaire et de prévoir ses mouvements… mais aussi de piéger par de fausses réactions…. On peut se dérober à l’engagement adverse et le refuser.

**6**

**DESSUS**

**4**

**DEDANS**

**8**

**DEHORS**

**7**

**DESSOUS**

**LIGNES**

**HAUTES**

**LIGNES**

**BASSES**

 Au sabre, s’ajoute des cibles dites : Figure à droite, Flanc (sous le bras armé de l’adversaire), Tête, banderole, Avant-bras.

Attaques, parades, ripostes, feintes.

 Lorsque l’adversaire ne se couvre pas ou se couvre mal dans la ligne, on peut l’atteindre par une attaque directe.

Lorsque les fers sont engagés, on peut prononcer une attaque directe en dégageant, c'est-à-dire en changeant de ligne d’un mouvement semi-circulaire qui fait passer la lame sous l’arme adverse en la contournant.

On peut également faire passer la lame par-dessus l’arme adverse en la faisant glisser sur la lame adverse, ***c’est une attaque par coupé !***

Ces attaques peuvent être parées en fermant la ligne attaquée par un mouvement latéral (parade simple) de l’arme qui déviera la lame adverse, ou par un mouvement circulaire, un contre,... de 6, de 4 etc. .

Lorsque l’adversaire se garde bien dans une ligne, et que ses parades sont promptes, on tente soit d’ouvrir sa garde en faisant dévier l’arme adverse par un battement ou une prise de fer, soit de l’entraîner dans une autre ligne par une feinte.

 ***Le battement*** est un coup sec et franc donné sur la lame adverse. La prise de fer permet de s’emparer de la lame adverse et de déplacer ainsi sa lame et de découvrir une ligne : **L’enveloppement, le liement**.

***La feinte*** est le simulacre d’une attaque, elle en possèdera les qualités afin de faire réagir au mieux l’adversaire afin d’en tirer parti. Elles peuvent être simples ou composées.

 Désignation des feintes. Feinte de coup droit dégagez !

 Feinte de dégagement dégagez ! (UNE - DEUX).

 Feinte de dégagement contre dégagez ! (DOUBLELMMENT).

 Après une parade, on riposte en général de pied ferme sur l’adversaire qui est fendu par un coup droit ou un dégagement.

 Au fleuret et au sabre, on doit parer avant de riposter. Armes conventionnelles.

**Un brin d’histoire … !**

*HISTOIRE d’ESTOC … ! Et Toc … !*

*Rome antique.*

Les *mirmillons* sont des gladiateurs armés d’un bouclier, d’un glaive (épée courte) et d’un casque ils luttaient dans les arènes contre les *rétiaires*.

Les *rétiaires* sont des gladiateurs armés d’un trident et d’un filet.

*Grèce antique.*

*Hoplites*, fantassins lourdement armés.

*Moyen âge 476 - 1453*

 Correspond entre la disparition de l’Empire romain en Occident et la chute de Constantinople.

 Duels judiciaires où l’on s’en remettait au jugement divin comme preuve juridique.

1. *Charles VII et sa Cour*

Deux gentilshommes normands 🡺 Jacques Legris accusé par la femme de Jean Carrouge de s’être introduit la nuit visage masqué dans son château et d’avoir abusé d’elle, alors que son mari était en terre sainte.

Le jugement de Dieu fût défavorable à J. Legris et sa dépouille fût accrochée à la potence du champ clos.

Mais un malfaiteur avoua plus tard être le coupable de l’acte odieux qui avait motivé le combat sous l’égide divine….

**Erreur judiciaire… !**

Le parlement repoussa systématiquement toutes les demandes de réparation par les armes.

*Tournois*

**René le Bon (1409 – 1480**) au 15 ème siècle (texte qui régit de l’édification des tournois et ses règles)

Seuls les princes, hauts barons ou baronnets y étaient autorisés.

**Victor Hugo ‘Le mariage de Roland’ 1859**

Ils luttent de si près avec de sourds murmures, que leurs souffles âpres et chauds s’empreint sur leurs armures …

**FLOS DUELLATORUM IN ARMIS EQUESTER, PEDESTER de 1410**

Le plus ancien traité officiel sur l’art du maniement d’arme :

**But,… supprimer à tout prix l’adversaire,….**

**Au 16 ème siècle**

L’épée lourde à deux mains est remplacée par la ‘Rapière’ (longue et effilée), la force diminue, la ruse et l’astuce sont accrues… !

Le manteau et la cape servent de moyens de défense. On peut les enrouler autour de la tête de l’adversaire.

*Premiers traités d’escrime.*

* 1531 Manciolino
* 1536 Marozzo de Venise
* 1553 Agrippa de Milan – Architecte – ingénieur – mécanicien

Il codifie les positions de la : Garde – Sixte – Quarte – Septime – Octave.

*JARNAC*

Guy Chabot seigneur de Jarnac dit à son ami **La Châtaigneraie**, qu’il était en très bons termes avec sa belle-mère et qu’il en tirait parti.

 Propos également où Jarnac devenait l’amant de sa propre belle-mère (Bruits de cour).

La Châtaigneraie favori du Roi Henri II releva le défi. Ce fut fait le 10 juillet 1547 à Saint Germain en Laye. Jarnac le blessa au jarret gauche avec sa dague et La Châtaigneraie s’effondra.

Le coup était des plus réguliers (propos même du neveu de La Châtaigneraie) Pierre de Brantôme. Ce coup était d’ailleurs enseigné par le Maître italien Caize.

 Ce coup à l’époque n’avait rien de péjoratif, c’était un coup adroit et imprévu.

Mais au 18 ème siècle les jésuites dans le ‘**dictionnaire de Trévoux’** 1771 en falsifièrent le sens pour présenter le duel comme un assassinat, un combat déloyal.

*LITTRE*

‘Le coup fût trouvé habille et fort loyal, mais l’usage lui a donné un sens odieux, coup en traître).

A la fin du 16 ème siècle, les italiens et les espagnols fixent des quillons sur leurs rapières et des coquilles ajourées.

Eglise et Royauté 🡺 Avis différent sur le duel…

Eglise Concile de Trente condamna la pratique du duel et y ajouta l’excommunication…

1. **François 1er** ordonna que fût traduit le livre d’**Alciati** qui codifiait la pratique du duel fixant la notion de point d’honneur et prévoyant les réparations selon la nature des offenses depuis le duel au ***Premier sang*** jusqu’au duel à mort.

**1566** **Charles IX** signa une Ordonnance cherchant à limiter le développement anarchique du phénomène de la Juridiction du point d’honneur…

1. **Charles IX** fait publier les premières ordonnances accordant les statuts aux Maîtresd’armes.

La communauté des escrimeurs prit le nom d’ ‘**Académie des Maîtres d’armes de l’Académie du Roi’**

*Premier traité français.*

Gentilhomme provençal Henri de Saint Didier.

Il publia en 1573 le ‘**Traité contenant les secrets du premier livre sur l’espée** **seule**’.

Fin du 16 ème siècle en 1576 Henri III Ordonnance de Blois.

‘Duel est un crime de lèse-majesté, les combattants empiétant sur l’autorité du souverain et ils usurpaient son pouvoir de rendre la Justice’. Mais le Roi restait aveugle quand ses mignons se ‘duellaient’…..

**FIN DU XVI & DEBUT du XVII ème siècle.**

Duel est un véritable fléau, entre 1588 et 1608 plus de 10 000 gentilshommes sont tués pour des questions d’honneur.

L’histoire nous donne des personnages tout à fait hors du commun quand il s’agit de duel. Le **Baron d’Aspremont** qui eut trois duels dans la journée un véritable ‘dueloman’…

**Cet autre le Chevalier d’Andrieux** qui a trente ans s’était battu 72 fois et il promettait la vie sauve à ses victimes. **Si elles reniaient Dieu !!!**

Mais après quoi,… il les achevait quand même pour avoir le plaisir de tuer ‘l’âme et le corps’ disait-il … ! Curieux, n’est-ce pas… !

Cet autre tout aussi querelleur, ce monsieur de **Sainte Foix** ancien lieutenant de cavalerie, sort du café et dit brutalement à un gentilhomme portant le bouc…

 ‘**Vous puez comme un bouc !**’.

Celui-ci releva le défi… ! Et Sainte Foix de renchérir : « Si vous me tuez, vous n’en puerez pas moins… ! Mais si je vous tue,… vous n’en puerez que davantage… !».

1. Henri IV promulgua un édit contre le duel. Assassiné un an plus tard, il ne pu l’appliquer efficacement.
2. Les **Guises** bafouaient l’autorité royale à l’occasion d’un double duel retentissant. Le Chevalier de Guise tua deux barons de Luz, le père et le fils. Le père un proche de la reine, fût véritablement liquidé à sa descente de carrosse. Le fils voulant venger son père, mourut à l’issue d’un duel dans les formes, qui fit oublier le scandale du premier assassinat et passer le coupable pour un héros… !

**Louis XIII** aidé de ***Richelieu*** puis **Louis XIV** après la dernière fronde des Princes (648-1653) sévirent contre le duel en même temps qu’ils réduisaient l’influence politique de la haute noblesse.

Entre le début du XVII ème siècle et 1723, il n’y eut pas moins de 8 Edits royaux pour réprimer le crime du duel…

*Boutteville*

**François de Montmorency** comte de Boutteville, à l’âge de 28 ans déjà avait à son acquis une vingtaine de duels. Son attitude est si provocante en défiant ainsi L’Eglise et le Roi. Il lance un démenti à un rival au beau milieu d’une messe de Pâques, provoquant une autre fois encore un duel le jour même où **Louis XIII** signe un Edit répressif.

Condamné à mort par contumace, il échappe à la sentence en trouvant refuge en Belgique.

Mais en **mai 1627,** il ne résiste pas à l’attrait d’un **défi** lancé par le Marquis de Beuvron. Le 12 mai 1627, ils se retrouvent place Royale (actuelle place des Vosges à Paris). A l’issue du duel Boutteville et son second sont arrêtés et enfermés à la ***Bastille***. Le 22 juin ils auront la tête tranchée en place de Grève.

 *Mademoiselle de Maupin*

Elle fût une grande cantatrice et eut une vie des plus dissolue. Mariée, infidèle, ayant élevé une jeune fille au couvent, elle fût condamnée par le parlement d’Aix à être brûlée. Pour échapper aux poursuites, elle prit l’habit masculin, se battit avec le Comte Albert dont elle devint la maîtresse. Elle obtint la grâce d’un **Louis XIV** vieillissant…et fût engagée à l’Opéra. A la ville elle était habillée comme un homme, ce qui lui permettait de provoquer les gens qui lui déplaisaient. A la suite de plusieurs duels, elle du quitter la France pour la Belgique où elle devint la maîtresse de l’Electeur de Bavière.

De retour à Paris, elle retrouva madame de Florensac et le comte Albert… ! Elle mourut en 1707 en odeur de sainteté après avoir fondé un hospice.

 *Le fleuret français*

 A partir du 17 ème siècle les Maîtres français adoptèrent l’arme et mirent au point une technique spécifique. On pouvait faire de l’escrime sans avoir l’intention de se battre.

Elégance et courtoisie étaient les qualités requises. Le salut appelé révérence, était la préface de l’assaut. Le jeu consistait à effleurer la poitrine adverse, en prenant soin de ne déchirer ni le jabot, ni les dentelles, car il n’existait pas de costume spécial pour l’escrime. Seuls les Maîtres d’armes pour protéger leur côté droit portaient un petit plastron sur lequel était cousu un cœur en cuir rouge.

L’Ecole française introduisit la parade riposte en deux temps.

 **1670**

 « Je vous l’ai déjà dit. Tout le secret des armes ne consiste qu’en deux choses :

 À donner et à ne point recevoir ! ».

Et comme je vous le fis voir l’autre jour par raison démonstrative, il es impossible que vous receviez, si vous savez détourner l’épée de votre ennemi de la ligne de votre corps, ce qui dépend seulement que d’un petit mouvement de poignet ou en dedans ou en dehors… ».

 **Molière**. « Le Bourgeois gentilhomme ». Acte II scène 2.

 *Duels fantastiques*

 **En 1814**, des altercations eurent lieu à Madrid entre deux régiments, l’un italien, l’autre français. L’offense serait réglée par les armes. L’on choisi pour ce faire quinze maîtres ou prévôts.

Le maître français **Jean Louis** fût opposé au maître italien et le blessa mortellement puis tous les autres également furent battus par cette fine lame… Après cet exploit, il fonda plusieurs salles d’armes et notamment dans le Midi. Il est considéré comme le père de l’escrime française.

*Le code de l’honneur*

 **Restauration** (période de l’Histoire de la France de 1814 à la Révolution de juillet 1830 caractérisée par la restauration de la monarchie au profit des deux frères de Louis XVI (Louis **XVIII** (1814-1824) – **Charles X** (1824-1830).

 Dès la Restauration, les joutes oratoires entre hommes politiques se traduisirent en coups d’épée ou de pistolet. Un des hauts lieus de rencontre était le jardin du Palais Royal où gardes du corps et officiers en demi-soldes se marchaient sur les pieds, se prenaient querelle, puis allaient sur le terrain.

 **En 1836,** le *Comte de Chateauvillard* rédigea un code d’honneur ‘ le degré de susceptibilité qui peut varier de caractère et d’intensité suivant le tempérament et la position sociale de l’offensé.

 Après avoir constaté les faits, les 4 témoins instruisaient l’affaire et dressaient un procès verbal de rencontre, le choix de l’arme – épée, sabre ou pistolet – revenant à l’offensé. Puis les témoins désignaient le jour, le lieu et l’heure ainsi que la durée du combat, après avoir choisi un directeur de combat et deux médecins.

 *L’ épée et la plume*

 Si l’escrime fût en vogue au XIX ème siècle, c’est grâce aux romanciers et aux auteurs dramatiques. Parmi les nombreuses salles d’armes parisiennes, celle d’Augustin Grisier qui avait enseigné à la Cour du Tsar, située 4 rue du Faubourg Montmartre. Là venaient travailler au plastron : Alexandre Dumas, Théophile Gauthier, Georges Sand et autres gens de renom.

 Théophile Gautier 1835 Mlle de Maupin,

1. le capitaine Fracasse.

 Alexandre Dumas 1844 Les trois Mousquetaires

Il fût l e plus brillant des tireurs de cette salle, fils du Général Dumas.

*Invention absurde.*

 **En 1840**, le célèbre illusionniste Robert Houdin avait inventé un plastron électrique pour escrimeur et en avait déposé le brevet. Cette invention fût jugée absurde à l’époque. En 1855, eut lieu la première compétition à l’épée avec un appareil de signalisation des touches électriques.

 Mais il fallut attendre 50 ans pour que l’on puisse tirer à l’épée électrique en 1936.

 Le fleuret s’adapta à son tour en 1955 et le sabre s’aligna plus tard en 1989.

 *EPILOGUE*

 On pratique l’escrime parce que c’est un sport courtois, élégant, une discipline physique qui demande des qualités d’observations, de maîtrise, de décision. Le duel est mort,… vive l’escrime… !

**L’ escrime et l’ enfant**

Elle a des vertus éducatives pour l’enfant

Elle l’épanouit sur le plan physique et mental, en lui permettant d’assouvir son

 penchant naturel pour la lutte et d’endosser ses responsabilités.

Mieux qu’aucun autre sport, elle le prépare à développer quatre qualités psychiques

maîtresses dont il aura besoin dans les circonstances de la vie :

**L’observation,**

**L’analyse,**

**La vivacité de jugement,**

**L’esprit de décision.**

*LE FLEURET.*

Arme d’estoc (pointe) développée en Italie à partir du XVII ème siècle au titre d’enseignement. Devenu sport, le fleuret s’est modifié. D’une longueur totale maximum de 110 cm, son poids doit être inférieur à 500 grammes. La lame d’acier flexible de section quadrangulaire dont l’extrémité se termine par un bouton marqueur électrique, est longue de 90 cm maximum.

Le principe du fleuret électrique a été adopté en 1954. Chaque tireur est muni d’un fil électrique parfaitement isolé dit :  « fil de corps ». Celui-ci est branché à l’intérieur de la coquille du fleuret, puis il est placé à l’intérieur de la veste du fleurettiste. Il longe le bras, l’épaule et le dos et est relié à un enrouleur électrique, lui-même branché à l’appareil électrique.

Le fleurettiste revêt un plastron métallique qui couvre la surface valable (torse, dos, épaules). Pour que la touche soit déclarée valable par l’arbitre, elle doit avoir été portée en surface valable avec une pression de 500 grammes qui permet d’allumer la lampe de couleur à chacun des tireurs. Toutefois, le fleuret étant une arme de convention qui donne priorité à l’attaque, l’arbitre est seul habilité à accorder ou non le bénéfice de la touche.

La lampe blanche indique que la touche a été portée en surface non-valable et qu’elle n’est donc pas comptabilisée.

*L’EPEE*

Devenue activité sportive à la fin du XIX ème siècle, l’épée est une arme d’estoc (pointe) d’une longueur maximum de 110 cm et d’un poids inférieur à 770 g. La lame d’acier de section triangulaire sans bords coupants à une longueur totale de 90 cm.

La pression exercée sur le bouton électrique qui constitue l’extrémité de la pointe doit être de 750 g. au moins pour déclencher l’allumage de l’appareil électrique et marquer la touche.

En s’allumant, la lampe désigne le tireur touché. Si les deux lampes s’allument en même temps dans un laps de temps inférieur à 1 / 25 e de seconde, les deux tireurs sont pénalisés d’une touche ; c’est ce que l’on appelle le coup double. Contrairement au fleuret et au sabre, il n’y a pas de conventions à l’épée : le point est accordé à celui qui touche le premier.

Depuis 1985, le principe des compétitions à l’épée féminine a été adopté.

Une spécialité admise aux championnats du monde depuis 1989 et aux jeux Olympiques depuis 1996.

# *LE SABRE*

Arme à la fois d’estoc, de taille et de contre-taille qui permet de porter des touches avec la pointe, le tranchant et le faux tranchant.

Le sabre sportif est d’origine italienne en fin du XIX ème siècle mais ce sont les Hongrois qui ont dominé cette spécialité durant plus d’un demi siècle.

Jusqu’en 1985, les assauts de sabre étaient jugés par un président de jury, aidé de 4 assesseurs.

Depuis 1985, le principe du sabre électrique a été adopté. Il est systématiquement utilisé en tournois de Coupe du Monde et aux championnats du Monde depuis 1989.

La surface valable comprend toute la partie du corps située au-dessus de la ceinture, masque et bras compris.

*Le petit lexique de l’escrimeur !*

*A*

**Assaut**  Situation où deux tireurs se combattent sans résultat proclamé.

**Assesseur** **Fleuret** : assistant du président du 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.

 **Epée** : appelé « juge de terre », 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 etc.).

**Attaque composée** Comprenant une ou plusieurs feintes d’attaque.

**Attaque simple** Action offensive, directe ou indirecte exécutée en un seul temps, coordonnée avec la fente, la flèche, la marche. Elle est directe quand elle est portée dans la même ligne (coup droit) ; indirecte, d’une ligne dans une autre, par-dessus ou par-dessous la lame adverse (coupé - dégagement).

**Attaque simultanée** Attaque effectuée en même temps par les deux adversaires.

*B*

**Battement** Action de frapper la lame adverse.

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

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

*C*

**Combat** Synonyme d’assaut où l’on tient compte du résultat.

**Contre-attaque** Action contre-offensive simple ou composée portée sur une attaque 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.

**Coquille** Partie métallique destinée à protéger la main.

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

**Coupé**  Action offensive simple directe portée en passant par-dessus la pointe adverse. En ligne basse, il s’exécute en passant par-dessous.

*D*

**Défensive** Ensemble des actions destinées à faire échec à l’offensive adverse.

**Dégagement** Action offensive simple indirecte. La pointe par-dessous la lame adverse en ligne haute, par-dessus en ligne basse.

**Déplacement** Action consistant à se rapprocher ou s’éloigner de l’adversaire. Marche – bond etc.

 Les déplacements font partis des préparations.

**Développement** Extension du bras coordonnée avec la fente.

**Distance** Intervalle qui sépare les deux tireurs : petite distance (riposte), distance d’attaque (avec la fente), grande distance (marche nécessaire).

*E*

**Elimination directe** Formule de compétitions où les tireurs sont éliminés après une défaite.

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

*F*

**Feinte** Simulacre d’une action destinée à tirer parti d’une réaction adverse.

**Fente** Action consistant en une détente de la jambe arrière combinée avec une projection de la jambe avant.

*G*

**Garde** Position la plus favorable que prend le tireur pour être prêt aussi bien à l’offensive qu’à la défensive.

*H*

**Halte** Commandement d’arrêt de l’assaut, du match donné par l’arbitre. Les tireurs restent à leurs places jusqu’à ce que l’arbitre après analyse de la phrase d’armes octroie ou non une touche à l’un des tireurs.

*M*

**Marche** Pas vers l’avant pour se rapprocher de l’adversaire.

**Match**  Combat où l’on tient compte du résultat.

**Mouche** Protection de la pointe du fleuret (à l’extrémité).

*O*

**Octave**  Position protégeant la ligne du dehors où la pointe est plus basse que la main – la main en supination – en dessous de sixte.

**Offensive** Ensemble des actions destinées à toucher l’adversaire.

*P*

**Parade**  Action qui consiste à détourner avec sa lame, le fer de l’adversaire. Elle porte le nom de la position où elle est prise.

**Phrase d’armes** Enchaînement d’actions offensives, défensives, contre offensives analysées par l’arbitre après «  halte ! ».,

**Position** Place que peut prendre la main du tireur, il y en a huit :

 Quarte en supination – Sixte – Octave – Septime : 4 – 6 – 8 – 7

 Quarte en pronation - Tierce – Seconde – Prime – Quinte 3 – 2 – 1 – 5

**Poule**  Formule d’une rencontre, où les tireurs (4 à 8 max) se rencontre tous pour obtenir un classement dans la poule et parmi les autres poules de la compétition. Ensuite les tireurs classés se retrouvent dans un tableau d’élimination directe (sans repêchage).

**Pronation** Position de la main paume retournée vers le sol en opposition à supination.

 R

**Rencontre** Ensemble de matchs entre plusieurs équipes.

**Retraite** Déplacement arrière pour s’éloigner de l’adversaire.

**Riposte** Action offensive portée après la parade. Il n’y a toujours qu’une seule riposte dans une phrase d’armes, les ripostes suivantes sont appelées : « Contre riposte ».

 S

**Salut** Geste de civilité effectué au début et à la fin du combat.

**Supination** Position de la main paume retournée vers le ciel en opposition à pronation.

**Surface valable** Surface du corps sur laquelle il est permis de porter des touches, elle diffère dans les trois armes. Fleuret = Tronc sauf les bras et tête. Epée = Tout le corps. Sabre = Tout au-dessus de la ceinture.

 *T*

**Tireur** Celui qui combat.

**Touche** Atteindre l’adversaire avec la pointe au fleuret et à l’épée, pointe, tranchant et faux tranchant au sabre.

**Tromper** Soustraire sa lame à la parade ou au battement adverse. On peut tromper par dérobement ou par coupé.

[***Sanctions et cartons ( jaune - rouge – noir )***](#REGLEMENT)

 Fautes 1er groupe C Jaune Faute **J** + **R** + **R**

 Fautes 2ème groupe C Rouge Faute **R** + **R** + **R**

 Fautes 3ème groupe C Noir Faute **R** + **N**

 Fautes 4ème groupe C Noir Faute **N**