

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.

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, etc.). Elle peut être simple ou composée, renforcée d'actions sur le fer adverse.

Attaque (en marchant) : On devrait dire «attaque par marche et par fente, ou par marche et flèche». (Cette expression vient de la concision de certains commandements : une, deux, en marchant, doublez en marchant, aura 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 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.) Extrémité de la lame se terminant par un méplat au fleuret et à l'épée ; (S.) 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-froissez : Changement d'engagement se terminant par un froissement.

Changez-coulez : Changement d'engagement se terminant par un coulé.

Changez-pressez : 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. Exemples : demi-cercle, appelé également septième haute ou enlevée, prise à partir de sixte. Elles sont prises de ligne haute à ligne basse opposée 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.

Contradiction : Autrefois, on définissait la parade de contradiction ; 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 dérobage d'un changement d'engagement de l'adversaire ou du trompement d'une parade circulaire par un coupé.

Contre dégagement : Dérobage d'un changement d'engagement de l'adversaire par un dégagement. Egalement, 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 passerager.

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 une 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 toucher dans une autre. A partir de la ligne haute, le dégagement se fait par-dessous la lame adverse, à partir de la ligne de basse par-dessus.

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

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

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

Dérobement (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 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 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 un «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.) Enoncé abrégé d'une action offensive composée d'une feinte de dégagement suivi 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 (ou changement d') : Changer d'engagement, c'est prendre l'engagement dans une ligne opposée à celle dans laquelle on se trouvait déjà.

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

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 (attaque 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.

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 ou 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 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 du 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 mains de quarte ;
dégagez main de sixte ;
ripostez main de prime, etc.

Manchette : (E.) Cibles : extérieure - intérieure - dessus - dessous
(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 : Etymologiquement : 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 de 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 contres 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, e, 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'attention 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 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 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.

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^{ème} 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 XIXème, 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 : Escrimeur 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 touche 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 aussi contre 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.) Enoncé abrégé d'une action offensive, composée d'une feinte de dégagement, suivie du trompement d'une parade directe.

Une - deux - trois : (F.E.) Enoncé 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.

Demie-volte : Ecart 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.