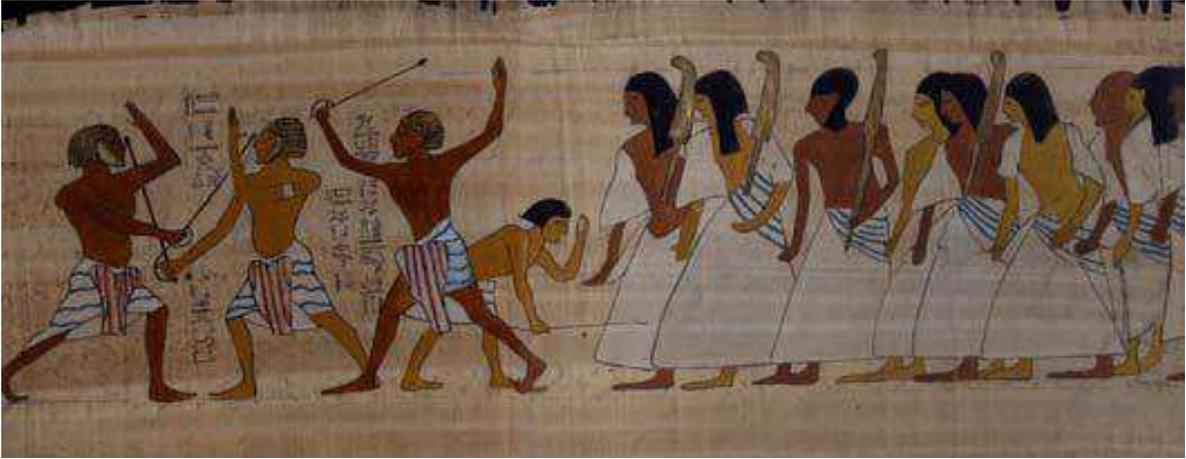
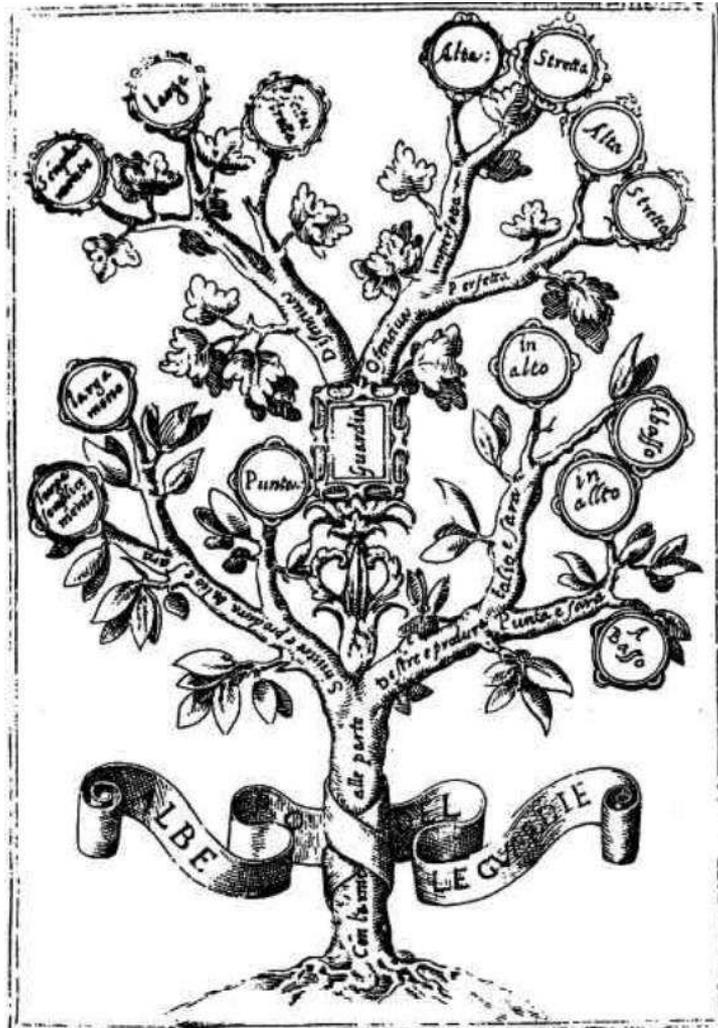


ANNEXE 1 : BAS RELIEF DU TEMPLE DE DJEME



Reproduction sur du papyrus

ANNEXE 2 : ARBRE DES GARDES DE VIGGIANI



GLOSSAIRE

La plupart des définitions sont tirées de l'ouvrage de Pierre Lacaze et des « Brefs glossaires de l'escrime » de Gérard Six¹⁵³.

ARQUEBUSE : Arme à feu qui se portait sur l'épaule et qui utilisait la déflagration de la poudre, allumée à l'aide d'une mèche (*arquebuse à mèche*) ou d'une roue dentée tirant d'un morceau de pyrite une étincelle (*arquebuse à rouet*).

BATTEMENT : Action de taper la lame adverse avec la sienne. Attaque au fer dont le but est d'écartier ou de fixer la lame adverse, ou destinée à faire réagir.

BOTTE : coup de fleuret ou d'épée.

POUSSER UNE BOTTE : porter une attaque.

BRAQUEMART : épée courte à deux tranchants du 14 et 15ème siècle.

BRETTEUR : Spadassin prêt à dégainer à la première occasion.

CAVER : Du latin *cavus* : creux. 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. Allonger le bras en imprimant une trajectoire courbe à la main.

COQUILLE : Partie métallique, circulaire et convexe de l'arme, destinée à protéger la main.

COUP : action offensive (botte, touche). Le coup des « deux veuves » : actions offensives portées simultanément par les deux adversaires.

COUP DROIT : Attaque simple portée directement de la ligne dans laquelle on se trouve.

DEGAGEMENT : Action offensive simple qui consiste à quitter la ligne dans laquelle on se trouve pour tirer 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.

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

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'engagement.

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

ESTOCADE : coup de pointe très développé.

FEINTE : Simulacre d'une action destinée à tirer parti d'une réaction ou d'une absence de réaction adverse.

FENTE : se fendre, c'est porter vivement en avant le pied le plus avancé en laissant immobile l'autre pied.

¹⁵³ <http://fie.org/uploads/4/24223-glossaires%20escrime%20FRA.pdf>

GARDE : position la plus favorable que prend un tireur pour être prêt également à l'offensive, à la défensive ou à la contre-offensive. Garde d'une épée, d'une arme : partie qui sert à couvrir la main.

HALLEBARDE : Arme d'hast (arme dont le fer est monté sur une longue hampe ou fût) à fer pointu et tranchant, en usage du XIV^e au XVII^e s.

LIEMENT : Prise de fer où l'on s'empare de la lame adverse pour amener progressivement d'une ligne haute dans la ligne basse opposée, ou vice versa.

MARCHE : Progression du pied avant suivie d'une progression du pied arrière. Il existe une forme particulière de marche, où le pied arrière progresse avant le pied avant, mais ne le dépasse pas.

MOUCHE : morceau de peau dont on garnissait le bouton du fleuret pour le rendre moins dangereux. Fleuret moucheté (aux XVII^e, XVIII^e et XIX^e s.).

MOUSQUET : Arme à feu portative (XVI^e XVII^e s.).

PARADE : action de se garantir d'un coup en détournant avec son arme la lame adverse.

PHASE D'ARMES : enchaînement d'actions offensives, défensives et contre-offensives au cours d'un combat.

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

QUILLON : Chacun des bras de la croix, dans la garde d'une épée ou d'une dague.

RIPOSTE : action offensive portée après avoir paré l'attaque adverse.

ROMPRE : rompre la mesure : marcher en arrière.

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

TAILLE : tranchant d'une arme.

TOUCHE : coup. On compte environ 5 à 10 touches par rencontre d'escrime sur une durée moyenne de 6 minutes.

VOLTE : mouvement tournant.