

## En garde !

Jean Marcotte

---

Volume 20, Number 2, juin 1975

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/003567ar>

DOI: <https://doi.org/10.7202/003567ar>

[See table of contents](#)

---

### Publisher(s)

Les Presses de l'Université de Montréal

### ISSN

0026-0452 (print)

1492-1421 (digital)

[Explore this journal](#)

---

### Cite this article

Marcotte, J. (1975). En garde ! *Meta*, 20(2), 141–150.

<https://doi.org/10.7202/003567ar>

# PROBLÈMES ET SOLUTIONS

## EN GARDE !

L'escrime est un des rares domaines, tant sportif que général, où le français est la langue de création et l'anglais celle de traduction. Nous allons donc aborder ce sport unique, à l'origine de l'ancien d'Artagnan comme du Zorro moderne, en nous restreignant à l'offensive et à la défensive au fleuret. Deux livres anglais<sup>1</sup>, deux livres français<sup>2</sup> et la pratique de ce sport durant trois ans ont servi de base à cette exploration terminologique. Nous parlerons d'abord des règles régissant cette arme, puis du mouvement des pieds, des bras et de la main, des attaques, des préparations d'attaque, des parades et de la phrase d'armes.

L'escrimeur (*fencer*) doit protéger une certaine surface quand il tire contre un adversaire : il est alors tireur (*fencer*). Au fleuret (*foil*) la surface valable (*valid target area or valid target*) se limite au tronc, postérieur exclus. Une touche (*hit or touch*) est donc non valable (*off target or invalid*) au masque, et le contraire (*valid*) si elle touche (*to strike or hit*) le bas-ventre. Un coup plaqué (*slap*) ne compte pas. Pour éviter d'en faire, le tireur respectera sa mesure (*fencing distance, fencing measure, distance or measure*), c'est-à-dire la distance maximale à laquelle il peut atteindre son adversaire en se fendant. Il devra gagner la mesure pour se mettre à portée de l'adversaire, ou la rompre pour se trouver hors de portée. Les mouvements de jambes exécutés dans ce but lui permettront de placer son attaque s'il a le sens de l'à-propos (*timing*). Il ne reste à son adversaire qu'à fermer ou couvrir (*to close, cover, or protect*) la surface menacée. Il se servira pour cela de la partie près de la coquille, le fort (*forte*), et non de l'extrémité de son fleuret, le faible (*foible*).

L'escrime est synonyme de rapidité : le tireur doit donc avoir un bon jeu de jambes (*footwork*), tout comme le boxeur. Il peut exécuter une marche (*advance or forward step*) en avançant d'abord le pied avant (*leading foot*) ou le pied arrière (*trailing foot*) ; il peut aussi faire une retraite (*retreat or step*

---

1. Muriel Bower et Torao Mori, *Fencing*, Dubuque, Iowa Brown, Physical Education Activities Series, 1972, 2<sup>e</sup> éd., 62 p. ; Maxwell R. Garret et Mary F. Heinecke, *Fencing*, Boston, Allyn and Bacon, Basic Concepts of Physical Activity, 1971, 107 p.

2. Institut national des sports, Secrétariat d'Etat à la jeunesse et aux sports, *Traité d'escrime : le fleuret*, Paris, 1963, 85 p. ; Pierre Thirioux, *Escrime moderne aux trois armes*, Paris, Editions Amphora, 1970, 399 p.

*back*) de l'un ou l'autre pied. Tous ces mouvements se font à partir de la position fondamentale (*basic stance*) : la garde ou position de garde (*on-guard, on-guard position, or guard position*) (fig. 1). Le bras armé (*leading or weapon arm*) est fléchi et le bras non armé (*trailing arm*) s'arrondit en arc de cercle, le coude à la hauteur de l'épaule. Pour toucher l'adversaire, le tireur se développera (*to lunge*) en utilisant la fente (*lunge*) (fig. 2). Le déploiement du bras suivi de la fente, qui est à proprement parler le seul mouvement des jambes, constitue le développement<sup>3</sup>. Une fois en fente (ou développement), le tireur doit reprendre la garde (*to recover*) pour parer la réaction adverse : il exécute une reprise de garde (*return or recovery to the guard position, or recovery*). Autre forme de déplacement : la flèche (*flèche*). Dans ce cas, le déploiement du bras est suivi d'un déséquilibre volontaire où le tireur semble courir vers son adversaire. Enfin, un saut suivi d'une fente, déplacement fulgurant comme la flèche, s'il est bien exécuté, porte le nom de Balestra (*Ballestra*).

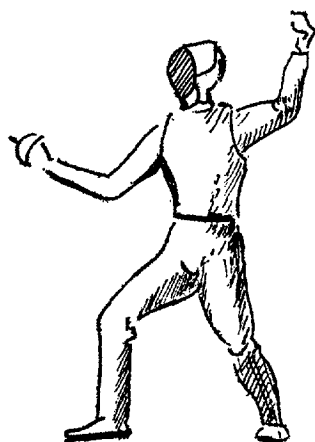


FIGURE 1  
La garde

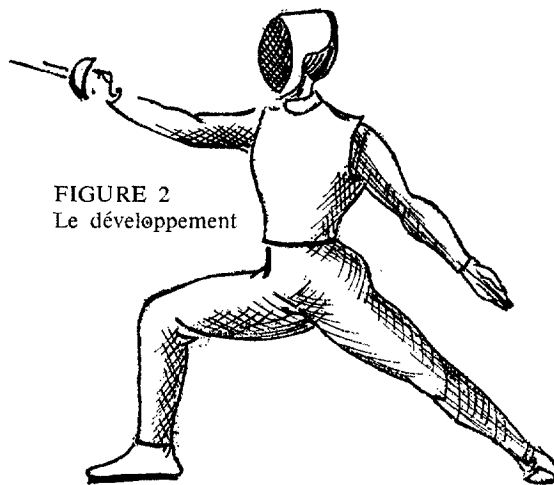


FIGURE 2  
Le développement

La surface valable (fig. 3) peut se diviser horizontalement en deux zones : la ligne haute (*high line*) et basse (*low line*), et verticalement en deux zones : le dehors (*outside line*), du côté avant du corps, et le dedans (*inside line*), du côté arrière du corps<sup>4</sup>. La main armée peut être en pronation, la paume au-dessus de la poignée, ou en supination, la paume au-dessous, dans chacune des quatre lignes.

3. La pratique courante substitue les expressions « fente » et « se fendre » aux termes savants « développement » et « se développer ».

4. Des maîtres d'armes spécialisent ce vocabulaire et gardent l'expression « ligne dessus » pour la ligne haute du dehors, « ligne dehors » pour la ligne basse du dehors, « ligne dessous » pour la ligne basse du dedans et « ligne dedans » pour la ligne haute du dedans (fig. 4). L'anglais ne semble pas le faire et qualifie les lignes de *outside low, outside high*, etc.

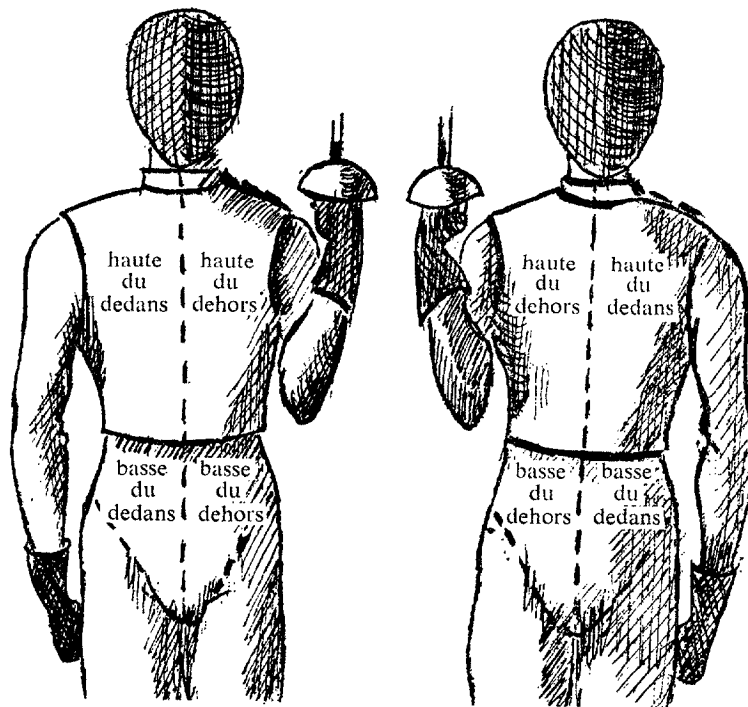


FIGURE 3a  
Lignes d'un gaucher

FIGURE 3b  
Lignes d'un droitier

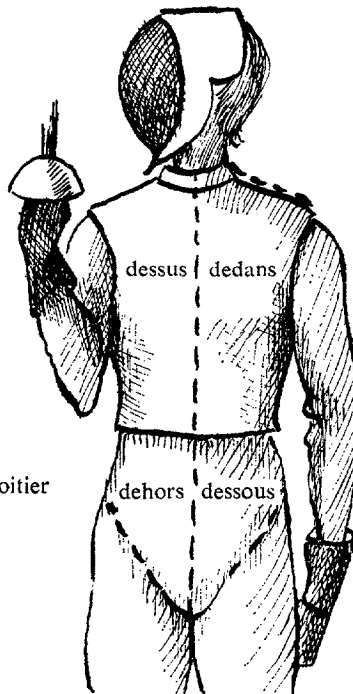
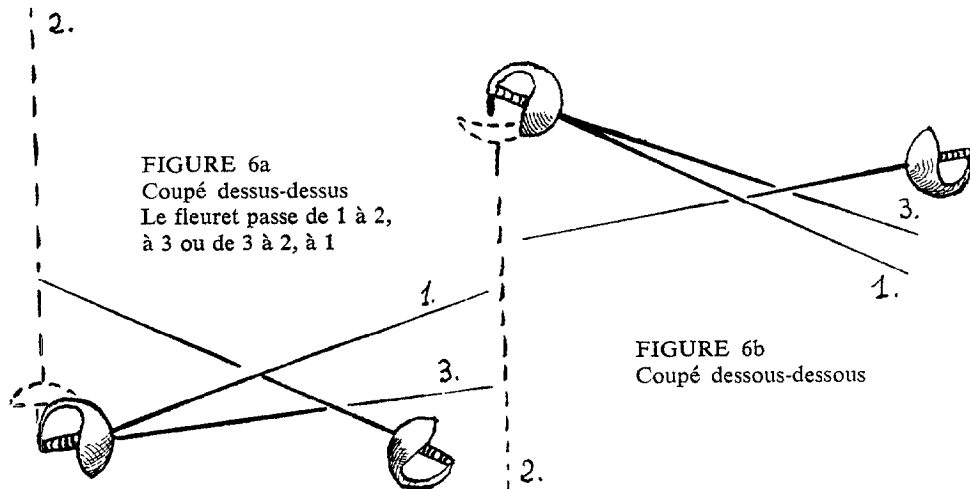
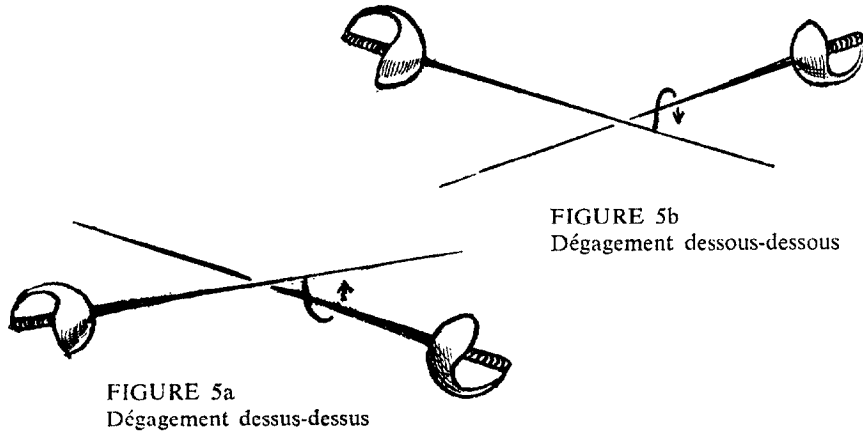


FIGURE 4  
Lignes d'un droitier

Il y a donc huit positions d'escrime (*guard position*), qui sont des positions de main et non de jambes ou de corps : la prime (*prime*), la seconde (*seconde*), la tierce (*tierce*), la quarte (*quarte*), la quinte (*quinte*), la sixte (*sixte*), la septime (*septime*) et l'octave (*octave*). Ces positions se prennent par rapport à ses propres lignes et non celles de l'adversaire. Si le tireur possède un bon doigté (*fingerplay*), c'est-à-dire la faculté de conduire et de déplacer la pointe de l'arme par la seule action des doigts, ses chances de succès sont d'autant plus grandes.

L'attaque peut se faire sans contact des fers : il y a alors absence de fer (*absence of blades*). Le tireur peut aussi joindre le fer adverse ou prendre l'engagement (*to engage*) avant d'attaquer. Une fois l'engagement pris (*engaged*), le tireur peut tactiquement exécuter un changement d'engagement (*change of engagement*) en passant dans la ligne opposée à celle dans laquelle il se trouvait. L'attaque est simple (*simple*) s'il n'y a qu'un mouvement, composée (*compound or composed attack*) dans le cas contraire. L'attaque simple est directe (*direct*) si elle ne change pas de ligne et indirecte (*indirect*) dans les autres cas. Attention ! Une attaque directe peut être précédée d'un changement d'engagement, puisque ce dernier se fait avec le bras armé fléchi et que l'attaque ne débute qu'avec le déploiement du bras. Il n'y a qu'une attaque simple directe : le coup droit (*straight thrust*). D'une ligne, en position de garde, on déploie le bras dans cette ligne et on se fend. Il y a deux attaques simples indirectes : le dégagement (*disengagement*) et le coupé (*coupé cutover or cut-over*). Le dégagement change de ligne en passant par le chemin le plus court, le coupé en passant par devant la pointe adverse (fig. 5 et 6). L'attaque composée est constituée d'une ou de plusieurs feintes d'attaque (*feint*) suivies d'un coup final. La feinte n'est qu'un déploiement du bras et vise le même but qu'à la boxe. Une feinte en ligne basse entraîne une réaction adverse vers la ligne basse et libère la ligne haute pour une autre feinte ou le coup final, qui sera un coup droit, un dégagement ou un coupé. Chaque fois que le tireur évite la parade adverse dans son attaque composée, il trompe (*to deceive a parry or evade a blade*) cette parade. Certaines attaques composées portent un nom spécial. Une feinte de dégagement suivie d'un dégagement trompant une parade directe ou semi-circulaire est un une-deux (*one-two*). Si le dégagement qui suit la même feinte trompe une parade circulaire, l'attaque s'appelle doublement ou doublé (*doublé*). Si la feinte est faite en ligne dessus, par coupé ou dégagement, et la finale en ligne dessous, par coupé ou dégagement, c'est un dessus-dessous (*high-low attack*). Dernière méthode pour l'attaque composée : la fausse attaque (*false attack*) suivie du coup final. Cette fausse attaque ressemble à la feinte, sert au même but, mais se fait en fente partielle. Elle est en quelque sorte entre la feinte et le développement.

Malgré l'éventail d'attaques possibles, il est avantageux de s'assurer d'abord du fer adverse par des préparations d'attaque (*preparatory action*). Ce peut être des attaques au fer (*attack on the blade*), qui sont des actions violentes exercées sur le fer, ou des prises de fer (*prise-de-fer*), qui cherchent plutôt à le maîtriser.



Les attaques au fer sont le battement (*beat*), le froissement (*froissement*) et la pression (*pressure*). Le battement est un choc exécuté latéralement sur le fer adverse pour l'écartier et ouvrir la ligne. Le tireur exécute un froissement comme la maîtresse de maison affine un couteau. La pression est une poussée exécutée sur le fer adverse après que l'engagement a été pris : c'est en quelque sorte un battement doux mais sec. Les prises de fer sont l'opposition (*opposition*), le coulé (*glide or coulé*), le croisé (*croisé*), le liement (*bind or liement*) et l'enveloppement (*envelopment*). L'opposition prend le fer adverse dans une ligne, le maîtrise en l'écartant, tout en le laissant dans la même ligne jusqu'à la finale de l'action. Le coulé est l'action de glisser le long du fer adverse en déployant le bras pour préparer ou loger l'attaque. Il force la lame adverse et est intimement lié à l'attaque, contrairement à l'opposition, qui se fait sur une lame souple et qui écarte d'abord le fer adverse avant l'attaque. Le croisé prend le fer adverse dans une ligne haute, l'amène dans la ligne basse correspondante (ou inversement) en le maîtrisant et en l'écartant en finale de l'action, alors que le liement fait la même chose, mais dans la ligne basse opposée (ou inversement). L'enveloppement est un mouvement circulaire autour de la lame qui entraîne et maîtrise la lame adverse tout en ramenant l'engagement dans la même ligne.

La parade (*parry*), c'est l'action de se garantir d'une action offensive en détournant avec son arme le fer adverse. Il y a trois sortes de parade : latérale ou directe (*lateral or direct*), semi-circulaire (*semicircular*)<sup>5</sup> et circulaire (*circular*). Cette dernière porte aussi le nom de contre (*counter parry or counter*). La parade latérale ou directe écarte le fer dans la ligne où il se présente sans passer de ligne haute en ligne basse ou *vice-versa*. La parade semi-circulaire fait ce passage avant d'écartier le fer adverse. La parade circulaire contourne le fer adverse sans l'entraîner (contrairement à l'enveloppement) avant de l'écartier. Le contre s'appellera contre de sixte (*counter-six*) s'il se termine en sixte, contre de quarte (*counter-four*) s'il se termine en quarte, et ainsi de suite. Enfin, chacune de ces parades peut être d'opposition (*blocking parry*) ou du tac (*beat-parry*). La première consiste à s'emparer du fer sans brusquerie en l'accompagnant pour l'écartier complètement de la cible ; la seconde détourne le fer adverse à l'aide d'un battement sec.

Venons-en à la compétition. Une phrase d'armes (*phrase or phrase d'armes*) est la période qui va du « Allez » du président, l'arbitre du combat, à la première touche faite. Il y a d'abord l'attaque de l'attaquant et la parade de l'attaqué. La riposte (*riposte*) est le coup qui est porté par l'attaqué après avoir paré l'attaque. La contre-riposte (*counterriposte*) est le coup qui est porté après avoir paré une riposte ou une contre-riposte. Il y a donc l'attaque, une parade, la riposte, une parade, la première contre-riposte, une parade, la deuxième contre-riposte, etc. Rares sont les phrases d'armes aussi parfaites, car plusieurs « anomalies » surgissent en cours de combat. Si l'attaqué ne pare pas et attaque lui aussi, il exécute une contre-attaque (*counterattack*)<sup>6</sup>. Alors que la contre-riposte suit la riposte, la contre-attaque et l'attaque sont simultanées. Si cette contre-attaque ne prend pas

5. Des maîtres font la même différence entre parade semi-circulaire et parade diagonale qu'entre croisé et liement.

6. *Counterattack* prend parfois le sens de « riposte » en anglais.

le fer adverse, c'est un arrêt (*stop*) ; si elle le prend, c'est un coup de temps (*time thrust*). L'attaque est prioritaire à moins que la contre-attaque ne réussisse à prendre un temps d'escrime (*fencing time*), notion vague et difficilement perceptible dans un combat. La définition que l'on en donne est celle de la durée d'exécution d'une action d'escrime simple. Supposons *A* qui attaque par une-deux et *B* qui contre-attaque par coup droit. Les deux tireurs se touchent en même temps. Si *B* a contre-attaqué avant le début du mouvement final de *A*, il a gagné un temps d'escrime et a la priorité de touche. Une autre anomalie est une riposte qui ne vient pas immédiatement après la parade, une riposte à temps perdu (*delayed riposte*). Ce genre de riposte peut inciter l'attaquant à remiser (*to remise*), à faire un redoublement (*redoublement*) ou une reprise d'attaque (*reprise*). La remise (*remise*) est un remplacement de la pointe après une parade adverse, et ce, sans fléchir le bras armé ni reprendre la garde. La Fédération internationale d'escrime (F.I.E.) définit le redoublement comme un remplacement de la pointe après une parade adverse non suivie de riposte. Contrairement à la remise, il y a repli du bras, mais comme dans la remise, il n'y a pas de reprise de garde. La reprise d'attaque est un remplacement de la pointe après une parade adverse, et ce, après une reprise de garde<sup>7</sup>. Si l'attaque est précédée d'une préparation comme le battement, l'attaqué peut soustraire son fer à cette préparation et devancer ainsi l'attaque d'un temps d'escrime. Il exécute de la sorte un déroberement (*derobement or deception*) : il dérobe son fer au fer adverse. Le déroberement et le trompement des attaques composées s'exécutent de la même façon. Le premier évite un mouvement de l'attaquant ; le second, un mouvement de l'attaqué. Enfin, si la préparation est une pression, l'attaqué peut faire une contre-pression (*counter-pressure*), ou pression en réponse à la première, qui lui donne une priorité d'attaque.

J'espère que cet exposé profitera aux traducteurs du domaine sportif. Il est évident que la traduction vers l'anglais y trouvera davantage de ressources, le français étant la langue de création. Cependant, l'anglais crée déjà un vocabulaire sans équivalents français et les différents auteurs, tant français qu'anglais, présentent souvent des conceptions et des terminologies divergentes. Cette exploration très technique se veut avant tout un phare pour les traducteurs vers les deux langues. Puisse-t-elle leur permettre de ramener les particularités d'un auteur aux chemins communs du vocabulaire de l'escrime.

JEAN MARCOTTE

---

7. Quelques maîtres intervertissent les définitions de redoublement et de reprise d'attaque. Comme les compétitions internationales suivent les règles de la F.I.E., il est préférable d'adopter les définitions de la Fédération.



## VOCABULAIRE FRANÇAIS-ANGLAIS

absence de fer	absence of blades
à-propos	timing
arrêt	stop, n.
arrière, adj.	trailing, adj.
attaque au fer	attack on the blade
avant, adj.	leading, adj.
Balestra	Ballestra
battement	beat, n.
bras armé	leading arm, weapon arm
bras non armé	trailing arm
changement d'engagement	change of engagement
composée (attaque, riposte, etc.)	composed, compound (attack, riposte, etc.)
contre, n.	circular parry, counter parry, counter
contre-attaque	counterattack (S/G <sup>8</sup> )
contre de quarte	counter-four
contre de sixte	counter-six
contre-pression	counter pressure
contre-riposte	counter-riposte
coulé, n.	glide, coulé
coup d'arrêt	cf. arrêt
coup de temps	time thrust
coup droit	straight thrust
coupé, n.	coupé, cut-over, cutover, n.
coup plaqué	slap, n.
couvrir	to cover, to protect, to close
croisé	croisé
dedans, n.	inside line
dégagement	disengagement
dehors, n.	outside line
déroberment	deception, derobement
dessus-dessous	high-low attack
développer, se	to lunge
directe (attaque, riposte, etc.)	direct (attack, riposte, counter-riposte)
(voir aussi : parade directe)	
doigté	fingerplay
doublé, n.	doublé, n.
doublement	doublé, n.
engagement (voir aussi : prendre l'engagement)	engagement
enveloppement	envelopment
escrimeur	fencer
faible, n.	foible, n.
fausse attaque	false attack
feinte d'attaque, feinte	feint, n.
fente	lunge, n.
fermer	to close, to protect, to cover
flèche	fleche
fleuret	foil, n.
fort, n.	forte, n.
froissement	foissement
garde (voir aussi : reprendre la garde et reprise de garde)	on-guard, on-guard position ; guard position
indirecte (attaque, riposte, etc.)	indirect (attack, riposte, counter-riposte)

8. S/G exprime un rapport de générique à spécifique entre le terme français et anglais.

jeu de jambes	footwork
liement	bind, liément
ligne	line
ligne basse	low line
ligne haute	high line
marche	advance, forward step
mesure	fencing, distance, fencing measure, measure, distance
non valable	cf. surface non valable et touche non valable
octave	octave
opposition ( <i>voir</i> : parade d'opposition)	opposition
parade circulaire	circular parry
parade directe	lateral parry, direct parry
parade d'opposition	blocking parry
parade du tac	beat-parry
parade latérale	lateral parry, direct parry
parade semi-circulaire	semicircular parry
phrase d'armes	phrase, phrase d'armes
plaqué	cf. coup plaqué
position de garde	on-guard, on-guard position ; guard position
position d'escrime	guard position (S/G)
position fondamentale	basic stance
prendre l'engagement	to engage
préparation d'attaque	preparatory action
pression	pressure
prime	prime
prise de fer	prise-de-fer
quarte ( <i>voir</i> : contre le quarte)	quarte
quinte	quinte
redoublement	redoublement
remise, n.	remise, n.
remiser	to remise
reprandre la garde	to recover
reprise d'attaque	reprise
reprise de garde	return to the guard position, recovery to the guard position, recovery
retraite	retreat, step back, n.
riposte à temps perdu	delayed riposte
seconde, n.	seconde, n.
septime	septime
simple (attaque, riposte, etc.)	simple (attack, riposte, counter-riposte)
sixte ( <i>voir aussi</i> : contre de sixte)	sixte
surface non valable	invalid target area, invalid target
surface valable	valid target area, valid target
temps d'escrime	fencing time
temps perdu, à	cf. riposte à temps perdu
tierce	tierce
tireur	fencer (S/G)
touche non valable	invalid hit, invalid touch, off target hit, off target touch
touche valable	valid hit, valid touch
toucher, v.	to hit, to strike
tromper une parade	evade the opponent's blade (S/G) ; deceive a parry
une-deux	one-two
valable	cf. surface valable et touche valable