

# VOCABULAIRE

Le béhourd léger utilise un vocabulaire spécifique qu'il emprunte en grande partie à l'escrime et l'escrime médiévale.

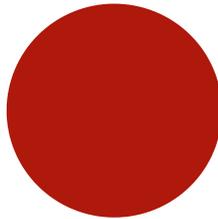
## ÉQUIPEMENT

*Cf. fiche "Résumé des règles" pour les protections corporelles.*

### Simulateurs défensifs :



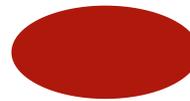
**Bouclier**  
(grande ou petite taille),



**Bouclier rond**



**Bocle**  
("un" ou "une")

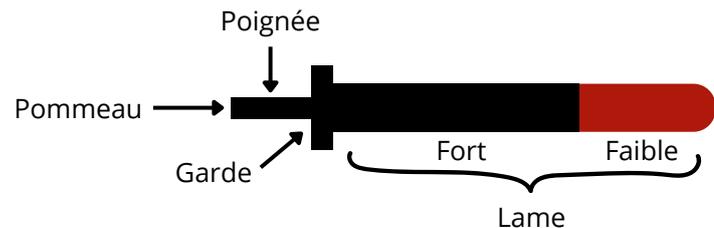


**Bouclier de frappe**  
(utilisé pour le profight)

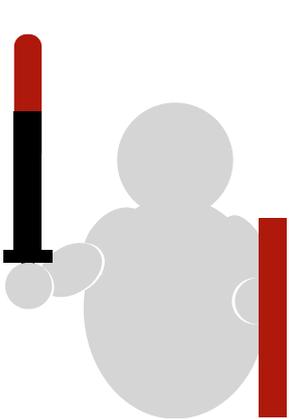
**Énarne** : courroie ou poignée de maintien fixée à l'intérieur du bouclier.

### Simulateurs offensifs (épée ou sabre) :

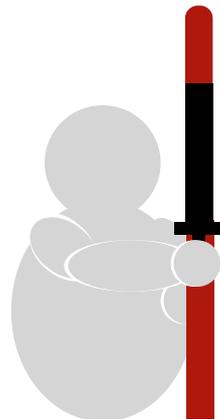
**Tranchants** : partie de la lame dans l'axe des phalanges de la main et son opposé.



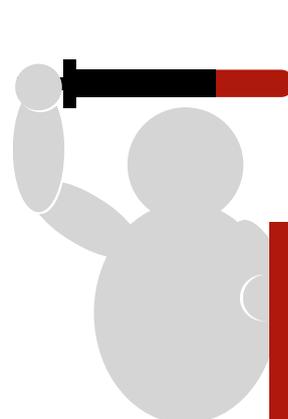
## POSITIONS DE L'ÉPÉE



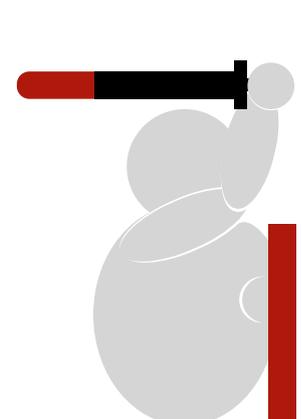
**TIERCE**  
épée tenue  
verticalement du côté  
de votre main forte.



**QUARTE**  
épée tenue  
verticalement du  
côté opposé à  
votre main forte.



**QUINTE**  
épée tenue  
horizontalement au dessus  
de la tête, poignée du côté  
de votre main forte.



**QUINTE INVERSÉE**  
épée tenue  
horizontalement au dessus  
de la tête, poignée du côté  
opposée à votre main forte.

## GÉNÉRALITÉS

**Assaut** : face à face entre deux combattants cherchant à toucher l'autre sans être touché soi-même.

**Cible** : zone à atteindre sur le corps de l'adversaire.

## DÉPLACEMENTS

**Décaler** : déplacement latéral visant à s'extraire de l'axe d'action de l'adversaire.

**Distance** (ou **mesure**) : être à *distance* (ou à *mesure*) signifie être placé dans une zone permettant de porter une touche à l'adversaire. Se mettre *hors de distance* (ou *rompre la mesure*) consiste à se déplacer pour se mettre hors de portée de l'adversaire. On distingue *la distance de riposte* qui ne nécessite que la seule extension du bras et *la distance d'attaque* qui nécessite un déplacement en avant précédant l'attaque.

## ACTIONS

**Battement** : action de déplacer la lame adverse en le frappant d'un coup sec allant du faible au fort. Le but du battement est de s'ouvrir la ligne droite vers le corps ou de déranger la tenue d'épée de l'adversaire pour lui rendre la parade plus difficile.

**Contre-attaque** (ou **contre-offensive**) : mouvement offensif exécuté sur l'offensive adverse.

**Coup droit** : coup exécuté du côté de la main portant l'arme.

**Estoc** : coup porté par la pointe de l'arme.

**Garde** : position la plus propre à la défense et/ou à l'attaque.

**Salut** : acte de déférence, de politesse envers l'adversaire que l'on fait au début d'un combat ou d'une leçon.

**Esquive** : manière d'éviter un coup par un déplacement rapide du corps.

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

**Marche** : pose alternative des appuis vers l'avant destiné à se rapprocher de l'adversaire.

**Retraite** : déplacement arrière destiné à s'éloigner de l'adversaire (= rompre la mesure).

**Feinte** : simulacre d'action offensive, défensive ou contre-offensive destiné à tirer parti d'une réaction ou d'une absence de réaction adverse.

**Parade** : action de détourner du corps un coup porté.

**Phrase d'armes** : une succession non interrompue de coups portés et rendus.

**Revers** : coup exécuté du côté opposé à la main portant l'arme.

**Riposte** : attaque qui suit la parade.

**Taille** : coup porté par le tranchant de l'arme.