



ALGUNOS TERMINOS DE ESGRIMA

ARRESTO(Arrét)

Acción contra-ofensiva simple.

ATAQUE AL HIERRO(Attaque au fer)

Acciones ejecutadas sobre la hoja del adversario de muy breve duración. Ellas comprenden: el batimiento, la presión y el frotamiento.

BALESTRA

Salto adelante con appel, realizado con los pies seguido del a fondo.

BATIMIENTO(Battement)

Acción de golpear con su arma la hoja del adversario.

CAMBIO CON FILO(Changez-Coulez!)

Cambio de enganche que se termina deslizando el ataque por la línea de sexta aprovechando que la posición en guardia esta mal cerrada.

CAMBIO CON FROTAMIENTO(Changez-Froisse!)

Cambio de enganche que se termina por un frotamiento sobre la hoja del adversario desde la punta a la parte fuerte, por una presión violenta.

CAMBIO CON PRESION(Changez-Pressiez!)

Cambio de enganche que se termina con una presión sobre la hoja del adversario.

CERCHA(Flèche de la lame)

Curvatura regular de la hoja autorizada en las tres armas. En espada 1 cm.

CIRCULAR(Circulaire)

Las paradas circulares son llamadas también "contras" y toma el nombre de la línea en la cual son ejecutadas. Las paradas semicirculares eran llamadas antiguamente "semi contra o semi circulo". Como ejemplo tenemos una séptima alta, tomada a partir de la posición de sexta. Algunos autores hablan de "diagonal" por el hecho de que parten de una línea alta a una baja opuesta.

CON EL PIE EN EL AIRE(Au pied levé)

Engañar antes de que el pie delantero toque el piso en un ataque con a fondo, es signo de una técnica depurada.

CONTRA - ARRESTO(Contre-Arret)

En espada se dice de un contra ataque sobre el ataque del adversario

CONTRA - ATAQUE(Contre-Attaque)

Acción contra ofensiva simple compuesta, hecha sobre un ataque adverso. Los contraataques son de tres tipos: arresto o contra ataque simple: arresto en tiempo o contra ataque compuesto y arresto por oposición.

CONTRA - COUPE(Contre-Coupé)

Neologismo que designa el hecho de eludir mediante un coupé el cambio de enganche adverso o bien el hecho de engañar una parada circular.

CONTRA - DESENGANCHE(Contre-Dégagement)

Eludir un cambio de enganche del adversario mediante un desenganche o engañar una parada circular del adversario mediante un desenganche.

CONTRA FILO(Faux tranchant)

En sable, tercio débil de la hoja opuesta al filo y que queda en dirección del pulgar.



CONTRA - OFENSIVA(Contre-Offensive)

Conjunto de acciones efectuadas sobre la ofensiva adversa.

CONTRA - RESPUESTA(Contre-Riposte)

Golpe dado después de haber parado la respuesta adversa. Esta puede ser simple, compuesta, con tomada de hierro, inmediata o a tiempo perdido, ejecutada estando afondo, a pié firme, retrocediendo, marchando, con afondo, en flecha o incluso con un desplazamiento lateral.

CONTRA - RESPUESTA

La segunda contra respuesta es el golpe dado después de haber parado la contra-respuesta del adversario.

CONTRA - TIEMPO(Contre-Temps)

Procedimiento que consiste en parar un contra-ataque adverso y a continuar enseguida la ofensiva. Es una variedad de acción ofensiva.

CONVERSION DE LA MANO(Conversión)

Acción de girar la mano pasando de la posición en supinación (la palma hacia arriba) a la posición en pronación (la palma hacia abajo).

COUPÉ

Acción ofensiva simple que consiste en pasar su hoja delante de la punta del adversario. Puede ser ejecutado en líneas altas como bajas deslizando su hoja hasta la punta del adversario mediante un movimiento retrógrado de la mano para pasar a la línea opuesta.

CRUZADO(Croisé)

Tomada de hierro en la cual se lleva la hoja del adversario de una línea alta para llevarla a una línea baja del mismo lado. Puede ejecutarse también de una línea baja a una alta.

CUARTA(Quarte)

En florete y espada es la posición que cubre la línea de adentro (alta interna), la punta más alta que la mano colocada en supinación, en sable es la posición que cubre el lado izquierdo, la punta más alta que la mano, el filo del arma en dirección a la izquierda con el pulgar hacia arriba.

CUBRIRSE(Se couvrir)

Significa garantizar una posición en guardia correcta contra la punta o la hoja del adversario, mediante la ayuda de un desplazamiento de su propia hoja, su mano, el antebrazo y el brazo. Se habla por ejemplo de cubrirse al efectuar un enganche, cubrirse al tomar la posición en guardia, cubrirse en la ofensiva, etc.

CUERPO A CUERPO(Corps à corps)

Situación en la cual se encuentran dos tiradores por causa de un contacto corporal aunque este sea pasajero. En espada solo se sanciona si se considera que es intencional.

DEFENSIVA(Défensive)

Conjunto de acciones destinadas a hacer fracasar la ofensiva adversa y que comprende: las paradas, los esquivos, los desplazamientos.

DESLIZAMIENTO(Glisement)

Marcha sigilosa con una progresión del pié delantero sin dejar de rozar el piso.

DESENGANCHE(Dégagement)

Acción ofensiva simple que consiste en dejar la línea en la que uno se encuentra, para tocar en otra línea opuesta, pasando su punta alrededor de la cazoleta del adversario, partiendo de una línea alta o baja.



DISTANCIA(Distance)

Es el intervalo que separa a los dos tiradores. Se distinguen corrientemente - la corta distancia o distancia de respuesta que necesita sólo de la extensión del brazo para tocar; - la mediana distancia o distancia de ataque o medida, que necesita de la extensión del brazo coordinado con él afondo para tocar. - la larga distancia que necesita de un desplazamiento antes de meterse en la medida para atacar.

EL TERCIO FUERTE AL DEBIL(Fort au faible)

Propiedad mecánica fundamental de la defensiva: oponer la parte fuerte de su hoja a la parte débil de la del adversario.

ELUDIR(Dérobement)

Acción ofensiva o contra-ofensiva que consiste en sustraer su hoja a la búsqueda del hierro hecha por el adversario. A menudo se confunde ya que en su ejecución práctica se parece al desenganche y al engaño, pero es en su intención teórica que se diferencian. En espada se elude y se contra ataca después del contacto de hierro para hacer creer al adversario que tomó el hierro y domina la situación.

EMPUÑADURA(Poignée)

Parte en madera, metal o plástica por la cual se toma el arma.

ENGAÑAR(Tromper)

Sustraer el arma a la parada del adversario.

EN GUARDIA(Garde)

Posición la más favorable que toma el esgrimista para estar igualmente preparado para la ofensiva, la defensiva o la contra-ofensiva. La punta alta o baja, pero siempre en dirección al blanco del adversario, la guardia puede ser recogida o extendida de acuerdo al curso del combate, en que sufre modificaciones tácticas.

ENGANCHE(Engagement)

Situación de las dos hojas en contacto. El doble enganche es la sucesión de dos enganches o de dos cambios de enganche.

ENVITE(Invite)

Gesto que consiste en descubrirse voluntariamente.

ENVOLVIMIENTO(Enveloppement)

Tomada de hierro que consiste en ampararse de la hoja del adversario para llevarla sin dejar el contacto, a la misma línea mediante un movimiento circular de la punta.

ESPADA

Su cazoleta redonda de hasta 15 cm. con una hoja triangular terminada en una punta plana, que debe rechazar un peso de 750 grs. No existe un juego convencional ya que basta tocar en cualquiera parte del cuerpo con 1/20 de segundo de diferencia, para ganar el punto.

ESPIGA(Soie)

Prolongación de la hoja del arma, que permite unir la hoja, la cazoleta y la empuñadura mediante un pomo que se atornilla al hilo del final de la espiga.

ESQUIVE

Manera de evitar un toque, mediante un desplazamiento rápido del cuerpo.

ESTOCADA(Estoc)

Toque dado con la punta del arma.



EXCENSTRACION(Excentration)

Se dice de la distancia del centro a que se encuentra el orificio de la cazoleta por donde pasa la espiga de la hoja al interior de la empuñadura.

HIERRO(Fer)

Sinónimo de la hoja del arma.

FIGURA(Figure)

Lado derecho o izquierdo de la cara en sable.

FILO(Coulé)

Acción de deslizar la hoja a lo largo del hierro adverso, estirando el brazo para preparar y alojar el ataque. En sable, parte fina de la hoja opuesta al contra filo, que está en oposición al dedo pulgar.

FINTA(Feinte)

Las fintas son los movimientos del cuerpo destinados a encubrir la intención final en una ofensiva. Por lo general van acompañados de los amagos hechos con el arma.

FINTA EN TIEMPO(Feinte in tempo)

Término italiano para designar un contra-ataque compuesto.

FLANCO(Flanc)

En sable, blanco situado bajo el brazo armado del esgrimista.

FLECHA(Flèche)

Progresión ofensiva consistente en un desequilibrio del cuerpo hacia delante, precedido del estiramiento del brazo armado y de un impulso alternado de las piernas.

FORMULA(Formule)

Término específico a la esgrima que determina el desarrollo de una competición. La fórmula puede ser: por poules, mixta, mixta con repesca (repechaje), por eliminación directa con o sin repesca (repechaje).

FRASE DE ARMAS(Phrase d'armes)

Encadenamiento de acciones ofensivas, defensivas y contra-ofensivas en el transcurso del combate.

FROTAMIENTO(Froissement)

Presión prolongada brusca y potente, ejecutada deslizando su hoja hacia el tercio fuerte de la del adversario.

FUERTE(Fort)

Se le llama al tercio más grueso de la hoja, cerca de la cazoleta.

GOLPE DIRECTO(Coup Droit)

Ataque simple ejecutado directamente en la línea en que uno se encuentra.

GOLPE DOBLE(Coup Double)

Se dice cuando los dos tiradores se tocan al mismo instante.

GOLPE PASADO(Coup passé)

Se dice de un golpe de punta que resbala sobre el blanco rozándolo sin que sea registrado por el aparato eléctrico. En sable este golpe es detectado (válido), pero normalmente quien ataca en punta debe tocar con la punta y no con la hoja, por lo que en caso de golpe doble, esta acción pierde la prioridad.

GOLPE DE PLAQUE(Coup plaqué)

Ídem anterior



HOJA(Lame)

La hoja de esgrima comporta tres partes funcionales y la espiga:

- el tercio superior o débil;
- el tercio medio, utilizado en las acciones sobre el hierro adverso como el enganche, la presión o el batimiento;
- el tercio inferior o fuerte, utilizado en las paradas y tomadas de hierro.

INMOVILIDAD(Immobilité)

Capacidad de ciertos tiradores de lanzar ataques desde la posición de inmovilidad.

IN QUARTATA

Término italiano para designar un esquite lateral que permite evitar los toques dirigidos a la línea de cuarta contra-atacando al mismo momento.

INTERCEPCION(Interception)

Toda acción contra-ofensiva que impide pasar el ataque adverso en la línea en la cual debía terminar. Antiguamente se le llamaba "barrajé"

JUZGAMIENTO(Jugement)

Decisión del presidente del jurado sobre la prioridad, la validez o la anulación de un toque.

LATIGAZO(Fouet)

Movimiento descrito por la extremidad de la hoja, inmediatamente después de detener un golpe violento, que es aprovechado para tirar toques sobre la parada adversa y lograr tocar con la punta. En espada. Los pequeños coupé de golpes lanzados al brazo están de moda.

LECCIÓN DE CONTRAS(Lecons de contres)

Ejercicio que consiste en parar mediante contras, el desenganche lanzado por el adversario. Por extensión se trata también de ejercicios ejecutando ataques anunciados previamente y que deben de ser parados por paradas circulares también previamente anunciadas.

LECCION MUDA(Lecon à la muette)

Lección que se entrega a los tiradores que han adquirido una buena técnica, observación e iniciativa mediante señales entregadas sin hablar por el maestro de armas.

LINEAS(Lignes)

Las líneas son las porciones del blanco consideradas con relación a la hoja del tirador y de las cuales consideramos cuatro: - dos altas: arriba y adentro o interna y externa.- dos bajas: afuera y abajo, o interna y externa.

MAL PARADO(A travers le fer)

Se dice de un toque dado a través del hierro adverso, que ha sido mal parado y que toca el blanco y el arma al mismo tiempo. En espada basta tocar 1/20 de segundo antes para encender su luz y tener la razón.

MAL PARADO(Mal paré)

Se dice de una acción que toca al mismo tiempo el blanco y el hierro del adversario.

MANO(Main)

La posición de la mano en la ofensiva como en la defensiva y la contra-ofensiva es de extrema importancia, toda vez que ayuda a la precisión de lo que se desea hacer. En espada y sable es a menudo el blanco más cercano y amenazado.

MANGA(Manchette)

La manga del guante debe cubrir hasta la mitad del antebrazo y la manga de la chaquetilla debe estar adentro de ella. Blanco avanzado en sable y espada.



MARCHA(Marche)

Es una progresión del pié de adelante, seguido de una progresión del pié de atrás sin dejar la posición en guardia.

MECANISMOS(Mecanismo)

Conjunto de gestos adquiridos por la repetición en el curso del aprendizaje y de la práctica de la esgrima.

MEDIDA(Mesure)

Etimológicamente se trata de una distancia determinada, considerada como normal o deseada y que en esgrima designa la distancia mediante la cual un tirador puede atacar con éxito a su adversario.

OCTAVA(Octave)

Posición que cubre la línea de afuera (baja externa), la punta más baja que la mano puesta en supinación.

OFENSIVA(Offensive)

Conjunto de acciones destinadas a tocar al adversario.

OPOSICIÓN(Opposition)

Tomada de hierro donde uno se ampara de la hoja del adversario dominándola progresivamente en la misma línea hasta el final de la ofensiva.

PARADA(Parade)

Las paradas de los golpes de punta son las acciones de protegerse de un toque dado por el adversario desviándolo de su trayectoria. Toman el nombre de las posiciones donde ellas se hacen. Se puede parar de tac, con oposición o cediendo.

PARADA COMPUESTA(Parade composée)

Locución empleada para definir una sucesión de paradas utilizadas contra las acciones ofensivas compuestas.

PARADA DE OPOSICION(Parade d'opposition)

Parada ejecutada sin choque sobre la hoja del adversario manteniendo el contacto.

PARADA CEDIENDO(Parade en cédant)

Paradas utilizadas en espada y florete, únicamente contras las ofensivas efectuadas con tomadas de hierro (ataques o respuestas).

PARADA CEDIENDO

Parar cediendo consiste en desviar la hoja del adversario, sin dejar el contacto, llevándola en otra línea diferente de aquella en que se debía terminar la acción adversa.

PARADA DIAGONAL(Parade Diagonale)

Parada hecha desde una línea alta a una baja opuesta o viceversa.

PARADA LATERAL(Parade latéral)

Para hecha de una línea alta a otra línea alta o de una baja a otra línea baja.

PARADA DE TAC

Parar de tac es apartar la hoja del adversario mediante un batimiento.

PARTE DEBIL(Faible)

Tercio fino de la hoja cerca de la punta.



PASSATA DI SOTO

Término italiano que consiste en un contra-ataque abajo efectuado con un afondo atrás y sustrayendo su propio blanco a la acción ofensiva adversa, ayudándose con un apoyo de la mano libre en el piso.

PASO CRUZADO ADELANTE(Passe avant)

Movimiento por el cual se avanza sobre el adversario llevando el pié de atrás delante del pié delantero para luego desplazar éste a su posición normal de la guardia.

PASO CRUZADO ATRÁS(Passe arrière)

Movimiento por el cual se aleja uno del adversario llevando el pié delantero detrás del pié trasero, para luego desplazar éste a su posición normal de la guardia.

PATINANDO

Término italiano que consiste en una marcha con desplazamiento acelerado, efectuado con un appel del pié de atrás coordinado con la llegada de la planta del pié delantero sobre el piso y afondo.

PISTA(Piste)

Parte delimitada del terreno sobre la cual se desarrolla el combate.

POMO(Pommeau)

Extremidad metálica redondeada que permite unir la hoja, la cazoleta y la empuñadura del arma, dándole al mismo tiempo un cierto equilibrio.

POSICIONES(Positions)

En florete y espada las posiciones son los lugares que puede tomar la mano del tirador en las cuatro líneas. Estas posiciones son ocho, considerando que cuatro son en supinación: cuarta, sexta (posición en guardia), séptima y octava; y cuatro en pronación: primera, segunda, tercera y quinta. Estas posiciones han dado el nombre a las paradas, a los ataques y tomadas de hierro, y a los enganches.

PREPARACIONES(Préparations)

Movimientos de la hoja, del brazo armado, del cuerpo, o de las piernas que preceden la situación que se tiene la intención de crear. Existen preparaciones al a ofensiva, defensiva o contra-ofensiva.

PRESION(Pression)

Se dice del efecto de empujar con su hoja la del adversario con cierta autoridad, después de haber tomado contacto mediante un enganche.

PRIMERA(Prime)

En florete y espada esta posición cubre la línea de abajo (baja interna) queda con la punta más baja que el puño que ha girado quedando el pulgar hacia abajo.

PRONACION(Pronation)

Posición de la mano en que la palma queda hacia el piso.

PUNTA(Boston)

Extremidad de la hoja que termina por un botón plano en florete y espada; en sable la punta está replegada sobre ella misma.

QUINTA(Quinte)

En florete y espada es la posición que cubre la línea de adentro (alta interna), el puño en pronación, la punta más alta que la mano.



RASSEMBLEMENT

Posición en que se encuentra un tirador después de haber estirado sus piernas juntando los pies. Se puede hacer hacia delante o hacia atrás y se utiliza para tomar la posición de saludo al principio y al fin de una lección o combate. En la contra-ofensiva de espada, se combina con un arresto sobre las ofensivas a la pierna ejecutadas por el adversario.

REMIS(Remise)

Segunda acción ofensiva, que consiste en volver a insistir sobre la misma línea, sin recoger el brazo y sin hacer ninguna acción sobre el hierro adverso. Ella se utiliza sobre los adversarios que paran sin responder, que responden a tiempo perdido o con respuestas compuestas y en estos casos es como una contra-ofensiva que necesita de ganar un tiempo sobre la respuesta para ser prioritaria. Se pueden hacer remises en toda acción ofensiva o contra-ofensiva y toman el nombre de la acción que la ha precedido.

REPRIS(Reprise)

Segunda acción ofensiva, que puede ser simple, compuesta o precedida de acciones sobre el hierro. Ella se ejecuta después de volver en guardia sobre tiradores que no responden.

RESPUESTA(Riposte)

Acción ofensiva ejecutada después de una parada y que puede ser inmediata o a tiempo perdido, simple o compuesta, con tomadas de hierro, a pié firme o coordinada con un desplazamiento.

RETIRADA(Retraite ou rompre la distance)

Desplazamiento hacia atrás destinado a alejarse del adversario.

ROZAMIENTO(Frolement)

Acción sobre el hierro adverso mal ejecutada y no prioritaria.

SALTO ADELANTE(Bond en avant)

Especie de salto que termina con la llegada simultánea de los dos pies sobre el suelo.

SALTO ATRÁS(Bond en arrière)

Especie de salto atrás que se termina con la llegada al mismo tiempo de los dos pies sobre el suelo.

SEPTIMA(Septime)

Posición que cubre la línea de abajo, la punta más baja que la mano puesta está en supinación. La séptima alta corresponde a la parada de semicírculo italiana.

SEXTA(Sixte)

Posición que cubre la línea de arriba, tomada la punta más alta que la mano colocada en supinación. La guarda de sexta es considerada la guardia clásica en florete y espada... antiguamente durante el tiempo de duelo, la guardia se tomaba en la posición de tercera la punta más alta y la mano en pronación.

SUPINACION

(Supination)

Posición de la mano cuando la palma esta en dirección al cielo.

TERCERA(Tierce)

En espada posición cubriendo la línea de abajo, la mano en pronación, la punta mas alta que la mano. La guardia en tercera fue usada hasta el siglo XIX como la sola puesta en guardia en uso.

TOMAR HIERRO(Prises de fer)

Acciones en donde uno se amparará de la hoja del adversario dominándola y que combinándolas con acciones ofensivas o contra ofensivas simples o compuestas que desvían la punta del adversario, en tanto que uno logra tocar al final de la acción. Se conocen: la oposición, el cruzado, el transporte y el envolvimiento.