

Termes allemands	Termes italiens	Traduction française	Brève explication
Abnehmen, oben		Soutirer	Dans l'engagement, en cédant à la pression de l'adversaire, c'est une action offensive simple, portée en passant par-dessus la pointe adverse. Elle s'exécute en glissant sur la lame adverse, jusqu'à la pointe, par un mouvement rétrograde et s'enchaîne, soit avec un coup d'estoc, soit une attaque à la tête. Le mouvement correspond au « Coupé » de l'escrime moderne.
Abschnyden		Trancher	Couper par-dessus ou par-dessous dans le bras, habituellement avec le tranchant long (langer schnyde).
Absetzen		Décrocher	Déflexion d'une attaque sur une ouverture en ligne basse en passant par-dessus l'arme de l'adversaire et en poussant la lame vers le coté.
Alber, olber	<i>Posta de denti cinghiare (pied droit devant), posta di cingiaro (pied gauche devant)</i>	Le fou ou le sanglier	C'est l'une des quatre gardes principales avec l'épée en ligne basse en face du corps, la pointe dirigée vers le sol. C'est la seule position qui ne permette pas une attaque directe avec le tranchant, mais une attaque de pointe du bas vers le haut.
Band		L'engagement	Situation de deux lames en contact. Prendre l'engagement consiste à prendre contact avec la lame de l'adversaire.
binden		Engager	Prendre contact avec la lame de l'adversaire.
Blösse		La faiblesse ou l'ouverture	Le corps du combattant est coupé en quatre par une ligne horizontale et une ligne verticale, ce qui donne quatre faiblesses ou ouvertures. Des cibles potentielles, parties du corps qui ne sont pas couvertes.
Brechen		Briser	1. Entrer par force, blessé. 2. Défense efficace qui brise l'attaque de l'adversaire.
Brentschirn		Opposition	1. Prise de fer où l'on s'empare de la lame adverse en la maîtrisant progressivement dans la même ligne jusqu'à la fin de l'offensive. [PDETE] 2. Moment dans le combat rapproché où les deux tranchants sont engagés et chaque adversaire veut prendre le dessus. A partir de cette position, on essayait de s'emparer de l'épée adverse.
Buckler:		La rondache	Petit bouclier rond en bois ou acier, souvent avec une pointe au milieu.
Buffel:		Buffle	Nom injurieux pour un combattant ne montrant aucune connaissance de l'art du combat, qui n'utilise que la force.
Degen (tegen):		La dague	Longue dague à double tranchant.
Drey hewe:		Les trois coups	Une série de trois coups: un unterhau qui arrive de la droite, suivi d'un unterhau qui passe dans un scheitelhau venant du haut.
Drey wunder:		Les trois vulnérants [ARDAMHE]	Le coup (hauw), le coupé (schnitt), et le coup d'estoc (stoss).
Duplieren		Doubler	Doubler un coup.

Durchlauffen :		Passage par-dessous	1. Esquive de la lame adverse en passant par-dessous pour entrer dans la lutte. 2. Passer par-dessous un coup porté trop haut.
Durchwechselln :		Dégagement	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. [PDETE]
Einhorn:		La licorne	1. Coup droit vers le visage à partir du sprechfenster . A valsch ortt , ce coup droit était considéré comme dangereux et malicieux. [Wierschin] 2. Garde secondaire – la lame est dirigée vers le haut, les mains sont à droite (pied gauche devant) ou à gauche (Pied droit devant) de la tête. [Meyer]
Einlauffen:	<i>Passata di soto</i>	Rentré	1. Plongée sous l'arme adverse en attaquant [Wierschin] mais aussi 2. Raccourcir la distance pendant le combat pour entrer dans krieg ou dans la lutte. [d'après Ringeck]
Eisenport, isern pfortte, isenpforte:	<i>Porta di ferro forte</i>	La porte de fer	Position avec la jambe droite devant couvrant les ouvertures en ligne basse. La lame se tient à l'intérieur du corps, la pointe est dirigée vers le haut, les mains sont à la hauteur du genou. [Meyer]
Fehler		La feinte	Voir veller
Ferzucken :		Une version d'attaque composée	Changement de la direction de l'attaque avec un mouvement sec et soudain.
Fryer ortt :		L'estocade lancée	Coup d'estoc exécuté sans partir d'une position précise (libre).
Gehiltz, gehültz, Gefäss:		La vase	L'ensemble de quillon et poignet
Geschrenckt ortt:		Une version d'estocade	Un coup d'estoc avec les bras croisés, bras gauche sous bras droit.
Gewapent stehen :		Tenir armer	Tenir son arme en demi-épée . On dénombre quatre positions principales. [d'après Liechtenauer]
Gewapent ortt :		L'estocade armée	Coup d'estoc à partir de gewapent stehen avec l'arme en demi-épée.
Greyffen		Agripper [ARDAMHE]	
Halbschwert:		Demi-épée	Prise avec la main gauche posée sur le milieu de la lame et la main droite tenant la poignée de l'épée.
Handarbeit		Travail manuel	Toute action dans l'engagement avec la lame de l'adversaire. [Meyer]
Hangen, hengen:		Suspendre, suspension ligne basse - ligne haute	Tenir son épée avec la pointe dirigée vers le visage de l'adversaire. On distingue deux gardes : untere hengen , qui correspondent à la position Pflug et deux gardes obere hengen qui correspondent à la position Ochs .
Harnischfechten		L'escrime armée	Combat en armure.
Hart		Ferme, fermé [ARDAMHE]	Sentiment du fer : L'adversaire oppose une forte résistance au contact avec la lame.
Hau, haw		Le coup	Tout coup porté avec le tranchant ou le faux tranchant.

Hut :		La garde ou garde principale	Contrairement à l'escrime moderne, la garde est une position d'attaque, qui menace l'adversaire et couvre en même temps faiblesse ou une cible potentielle. On dénombre quatre positions principales. [d'après Liechtenauer]
Indes		Pendant ou le même temps [ARDAMHE]	1. Moment du combat, placé entre vor et nach . Si l'adversaire a pris l'initiative, le combattant doit le contrer avec une action offensive, qui le protège en même temps. Mais aussi 2. Terme qui désigne tout ce qui est lié à une réaction rapide, reconnaître et réagir presque en même temps. [Wierschin]
Kampffechten		Combat armé	Combat réel en armure pendant la guerre ou pendant un jugement de Dieu.
Krieg:		La guerre	Combat rapproché (<i>close combat</i>).
Kron, Krone :		La couronne	1. Position avec la demi-épée au-dessus de la tête. [Wierschin] 2. Chaque versetzen (déflexion) ou interception de la lame adverse avec le quillon, la garde ou le fort de l'épée au-dessus de la tête. [Meyer]
Kronhau		Le coup couronné	Après avoir intercepté la lame adverse avec la couronne, on contre-attaque avec le faux tranchant vers la tête. [Meyer]
Krumphaw :		Le coup crochu ou coup tordu [ARDAMHE], le coup pendulaire	Coup presque vertical en même temps qu'une avancée du pied du côté. Le coup est porté avec les mains croisées, la main gauche sous la main droite, vers la gauche avec le tranchant et vers la droite avec le faux tranchant. Les cibles préférées sont les mains ou les bras adverses. [d'après Liechtenauer]
Kurtze schnyde, schnaide, schneyde:		Faux tranchant	Le tranchant court se trouve en prolongation du pouce.
Kurtzes schwert:		Demi-épée	Voir Halbschwert .
Langer ort, lang ortt:		L'estocade à bout portant	Coup d'estoc sur une longue distance, porté avec la seule force des bras.
Lange schnyde :		Tranchant long	Le tranchant long se trouve en prolongation des quatre doigts.
Leger, lager:		La garde	Autre nom pour hut décrivant toute position de combat.
Leichmeister :		Petit maître ou maître de danse [ARDAMHE]	Terme historique pour un escrimeur qui fait du théâtre ou de la danse et pratique l'escrime avec des grands mouvements afin de donner un bon spectacle au public.
Lincke clinge :		Faux tranchant	Voir kurtze schnyde .
Meisterhau :		Le coup de maître	1. Coup qui pare et touche en même temps. [Meyer] Mais aussi 2. terme pour désigner les « coups cachés » de Liechtenauer.
Mittel haw :		Coup horizontal	Tout coup plus au moins horizontal.
Mortschlag:		Le coup d'assassin	Coup exécuté en force avec la garde et le pommeau de l'épée, en tenant la pointe de la lame avec les deux mains.
Mutieren :		Muter	Envelopper dans l'engagement la lame adverse vers le faible et exécuter une estocade dans une faiblesse haute ou basse.
Nach :		Après	Action en défensive, suivant vor/indes : Le combattant perd l'initiative et en subissant

			l'attaque de l'adversaire, essaye de reprendre l'initiative. [Wierschin]
Nachbinden :		Engagement après une attaque	1. Attaque composée, qui se fait en gagnant le faible de l'épée de l'adversaire pour se rendre maître de la ligne. 2. Lier un coup avec un engagement des deux lames.
Nachraysen :		Contre-attaque	Contre-attaque sur une ouverture temporaire suite au mouvement d'armement de l'adversaire.
Nebenhut :		La garde latérale ou secondaire	1. Toute position de garde en ligne basse avec la pointe de l'arme dirigée vers le sol. Le terme allemand indique que l'arme est tenue sur le coté du corps. [Meyer] 2. Position de garde de moindre importance.
Oberhau :		Coup haut	Tout coup venant du haut et partant souvent du Oberleger .
Oberleger :	<i>Posta di falcon</i>	Le faucon ou la position haute	Une des quatre gardes principales qui permet une attaque directe du haut vers le bas (oberhau). Les mains sont au-dessus de la tête et la pointe est dirigée en diagonale vers le haut en arrière.
Ochs :		Le boeuf	Une des quatre gardes principales qui couvre les ouvertures en ligne haute. Les mains sont au-dessus de la tête et la pointe menace l'adversaire (obere hengen). Existe à gauche et à droite avec les bras croisés.
Ort, ortt:		La pointe ou l'estocade	Pointe de la lame, mais aussi toute attaque d'estoc. Ce terme est normalement précédé d'un descriptif (ex. Valsch Ortt, Lang ort etc.)
Pflug:	<i>Posta di donna</i>	La charrue	Une des quatre gardes principales qui couvre les ouvertures inférieures. Les mains sont à la hauteur de la hanche et la pointe menace l'adversaire (untere hengen). Existe à gauche et à droite avec les bras croisés.
Platzen :		Exploser	Un coup qui touche la cible sur le corps. Le mot décrit le bruit du tissu qui se déchire.
Remen :			Viser et toucher.
Rossfechten :		Escrime à cheval	Toute technique de combat à cheval (lance, épée, etc.)
Ruren, rüren, ruoren :		Toucher	Toucher le corps avec un coup d'estoc ou de taille.
Ryssen :		Tirailleur	Tirer avec la garde sur des articulations ou sur l'arme de l'adversaire.
Schaittelhaw, scheytelhau, schaytler:		Le coup central ou coup crânien [ARDAMHE]	Coup vertical venant du haut vers le milieu de la tête.
Schilhaw :		Le coup bigle [ARDAMHE]	Un genre d' oberhau avec plusieurs variantes, souvent exécuté avec le faux tranchant. On présente le profil à l'adversaire et l'on frappe en regardant du coin de l'oeil. Un des « coups cachés » de Liechtenauer qui sert à contrer un coup du haut et toucher la tête de l'adversaire. [d'après Liechtenauer]
Schiller, schilcher, schieler :			Voir schilhaw
Schlachender ortt :		Le pommeau	Mais aussi les attaques avec le pommeau.
Schnappen :		Happer	Mouvement soudain et rapide avec l'arme
Schnitt:		L'entaille	Un des trois miracles : est exécuté avec force en taillant par-dessus (oberer schnitt) ou

			par-dessous (unterer schnitt) dans les bras ou les articulations.
Schrankhut, Schranckhüt :	<i>Porta di fero piana terrena</i>	La barrière	Position avec la lame à gauche du corps, la pointe (ort) dirigée vers le sol. Les bras sont croisés. Cette position permet de contrer toute attaque avec un coup crochu (Krumphaw).
Schwech :		Le faible	Le faible de la lame
Schwüch :		Clé du bras	Clé sur le bras qui permet de jeter l'adversaire par terre avec un grand élan.
Sprechfenster :		Le parloir	Dans la position du obere hengen (Ochs) , après un Oberhau paré et nachbinden , les deux adversaires restent les lames engagées se menaçant mutuellement au visage.
Störck, stärke :		Le fort	1. Engagement en force des deux lames, mais aussi 2. le fort de la lame.
Streychen, straichen :		Froissement	Pression prolongée, brusque et puissante, exécutée en glissant vers le fort de la lame. [PDETE]
Sturtzhaw :		La flèche	Coup donné souvent avec kurze schneide en avançant en même temps avec le pied. Peut être aussi, mais plus rarement, un coup de pointe. Indispensable est le mouvement en avant (semblable à la flèche en escrime moderne).
Taschenhaw :		Le coup de poche	Dans le combat à cheval, un coup de déflexion avec langer schnyde en partant de la première position à cheval. La lame est tenue devant le corps, elle repose dans le creux du bras gauche comme dans une poche.
Tegen, degen :		La dague	Longue dague à double tranchant.
Twerchhau :		Le coup croisé ou coup travers	Voir zwerchhaw .
Überlauffen, überfallen :		Coup par-dessus direct, déborder	1. Coup par-dessus l'arme adverse qui est tenue trop basse. 2. Coup par-dessus une attaque en ligne basse.
Umbschlachen, umschlagen :		Feinte et coup	Changer l'attaque et frapper dans l'ouverture opposée.
Unterlauffen :		Coup par-dessous direct	1. Coup par-dessous l'arme adverse qui est tenue trop haute. 2. Coup par-dessous une attaque en ligne haute.
Underhaw:		Coup bas	Tout coup du bas vers le haut, porté avec lange schnyde .
Valsch ortt:		L'estoc au visage	Coup droit vers le visage qui était considéré comme dangereux et malicieux, autorisé seulement dans le combat réel.
Veller:		La feinte	1. Simulacre d'une action, destiné à tirer parti d'une réaction ou d'une absence de réaction adverse. [PDETE] 1. Mouvement offensif semblable à une attaque, mais destiné à provoquer une réaction de l'adversaire.
Versatzung, versetzen:		Répulsion, repousser [ARDAMHE]	Déflexion de la lame adverse avec krumphaw, zwerchhaw, schielhaw ou scheitelhaw . Seule forme de parade directe. Liechtenhauer dit: « Vor versetzen hüt dich – geschieht es, sehr es müht dich! (Prend garde à versatzung – sinon gare à toi.) »
Vom tag, von dach:		Du toit	1. Garde qui couvre l'ouverture supérieure, mais aussi 2. toute action venant du haut.

Vor :		Avant	Moment dans le combat qui précède indes/nach : L'initiative du combat, prendre l'offensive.
VBtrytt :		La sortie	Sortir d'une position principale pour attaquer.
Waich :		Tendre	Sentiment du fer : L'adversaire oppose une faible résistance au contact avec la lame.
Wechsel :		Changeur	Garde latérale, l'épée est tenue à coté du corps avec la pointe vers la gauche basse (pied droit devant) ou la droite basse (pied gauche devant). Le faux tranchant est dirigé vers le haut.
Wechselhaw :		Coup changé	Attaque composée partant du changeur – feinte vers une faiblesse et attaque dans l'autre.
Weckemeister :		Le maître réveil	Coup d'estoc vers le haut après absetzen d'une attaque en ligne basse.
winden		Envelopper	Prise de fer où l'on s'empare du fer adverse dans une ligne pour le ramener sans le quitter, dans cette même ligne, par un mouvement circulaire de la pointe. [PDETE]
Zorn haw, zorenhaw:		Le coup de colère ou coup furieux [ARDAMHE]	Coup direct exécuté avec beaucoup de force (rage) [d'après Liechtenauer], mais aussi un « Coup caché » direct venant de derrière l'épaule gauche ou droite. [Meyer]
Zornleger/hut :		La position de colère, furieuse	L'épée est tenue derrière l'épaule gauche ou droite, les mains hautes et la pointe vers le bas.
Zornort :		L'estocade furieuse [ARDAMHE]	Coup d'estoc porté avec un grand engagement corporel et l'épée tenue avec les mains au-dessus de la tête.
Zucken :		Jaillir	Engager avec le faible de la lame l'arme adverse, on retire la pointe et on exécute un coup d'estoc.
Zufechten :		Approche [ARDAMHE]	Action au début du combat avant l'engagement des lames.
Zwerchhaw, zwer, zwerch:		Le coup croisé ou coup travers [ARDAMHE]	Coup presque horizontal dans toute direction et variation avec les mains croisées et la garde haute pour protéger la tête.

*1 **Wierschin, Martin: Meister Johann Liechtenauers Kunst des Fechtens**, München, 1965
Transcription complète des enseignements de Maître Liechtenauer (14^e siècle), contenant aussi un glossaire très complet des termes utilisés.

*2 **PDETE : Petit dictionnaire éclectique des termes d'escrime** - Club d'escrime " L'ALLIANCE ", Bruxelles <http://www.synec-doc.be/escrime>

*3 **Meyer, Joachim:** Gründliche Beschreibung der freien Ritterlichen und Adeligen Kunst des Fechtens... (1570)

*4 **Ringeck, Sigmund:** Fechtbuch (1440)

*5 **Tobler, Christian Henry:** Secrets of German Medieval Swordsmanship (2001)

*6 **ARDAMHE:** Vocabulaire de l'association ARDAMHE-IDF <http://ardamhe.free.fr/biblio/vocabulaire.htm>

Remerciements à Alexander Kiermayer pour m'avoir autorisé à utiliser son glossaire publié sur le site www.schwertkampf-ochs.de et à Alberto di Candia pour avoir ajouté quelques termes en italien, tirés des traités de Vadi et Dei Liberi.



Restrictions of Use of the Work Referenced

Title

Traduction Glossaire Termes Escrime Allemand en Français

Rightholder

Michael Müller-Hewer

InterDeposit Digital Number

10 route de l'Aéroport
CP 41 - CH 1215 Geneva 15
Switzerland
tel : +41 22 788 63 83
fax : +41 22 788 63 90

**IDDN.FR.010.0101899.000.R.
P.2003.035.31400**

In accordance with international treaties and conventions about intellectual property rights the work is protected. The rightholder authorizes :

L'utilisation pour des études, dans l'enseignement, la reproduction et toute autre utilisation hors commerciale en indiquant la source et sur simple information du titulaire des droits par e-mail.

For any other exploitation write to [Michael Müller-Hewer](#) .

You also accept the [IDDN INTERDEPOSIT CHARTER](#).

yes I participate with IDDN to the respect of intellectual property rights.

no I refuse the conditions.

IDDN Authentication

061940c16992436785e30e3f434de6d4

Creation must be protected.

The aim of author rights is not the restriction of the internet surfers' liberty,
but it should simply encourage the creators.

Actually, if the authors can not have their works protected and have their
rights respected on Internet, then any literary or artistic creativity would be
called into question.

Thus we hope you understand that we are not giving you access to the
digital works which the authors want to control diffusion of.

