

LES GESTES ET LES MOTS DE L'ARBITRE D'ESCRIME

En garde !



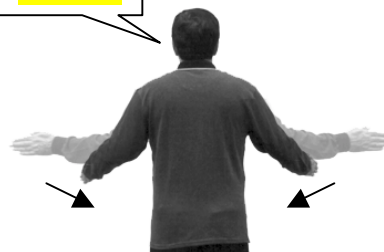
Pour que les escrimeurs prennent la position de garde.

Prêts ?



Pour savoir si les escrimeurs sont prêts.

Allez !



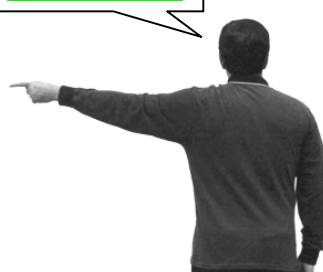
Pour commencer et recommencer le combat.

Halte !



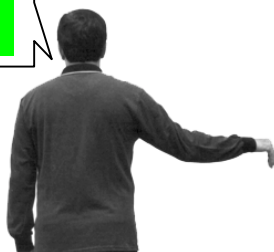
Pour arrêter le combat avant une touche, en raison de l'escrimeur à droite de l'arbitre.

Pointe en ligne !



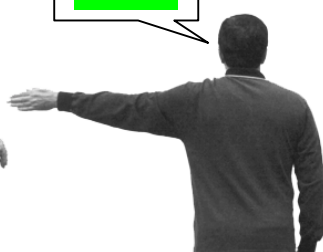
Position de pointe en ligne de la droite vers l'escrimeur à gauche.

Attaque ! / Arrêt ! / Contre-attaque !



Attaque ou Arrêt (contre-attaque) de l'escrimeur à droite de l'arbitre.

Touché !



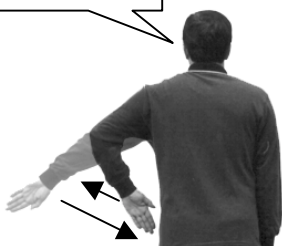
L'escrimeur à gauche de l'arbitre est déclaré touché.

Point !



1 point pour l'escrimeur à droite de l'arbitre.

Non valable !

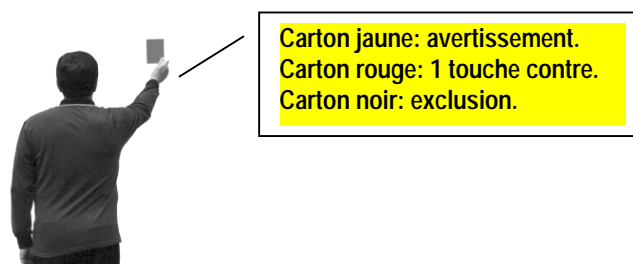
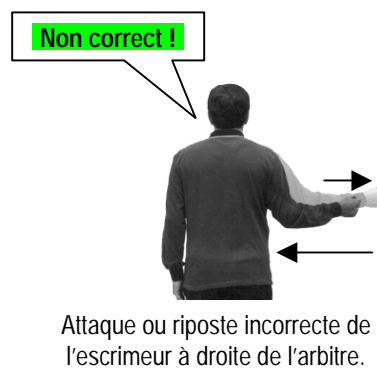
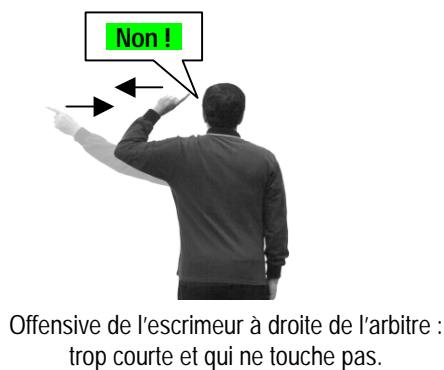
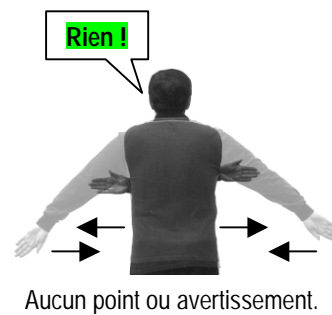
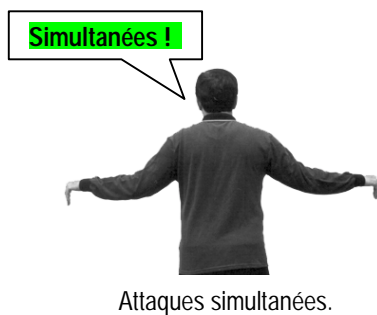
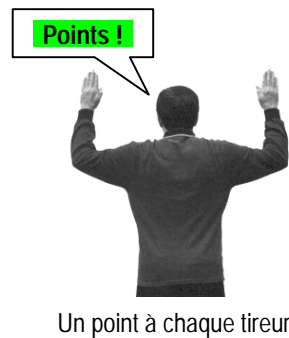
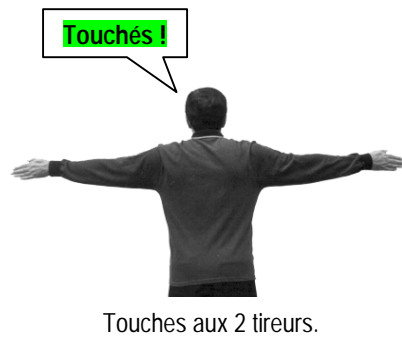


Touche en surface non valable de l'escrimeur à gauche de l'arbitre.

Parade ! / Contre-temps !



Parade ou Contre-temps exécuté par l'escrimeur à droite de l'arbitre.



Par mimétisme, l'arbitre indique la Faute de l'escrimeur à droite et il présente le Carton correspondant à la Sanction concernée

Remarques:

- 1^{ère}) L'arbitre analyse et annonce ses décisions par les **mots et les gestes** ci-dessus.
- 2^{ème}) Suivant la phrase d'armes, l'arbitre emploiera encore les mots suivants sans faire de geste : **"Riposte !"**, **"Contre-riposte !"**, **"Remise !"**, "Reprise !" ou **"Redoublement !"**.
- 3^{ème}) Les tireurs peuvent demander à l'arbitre, courtoisement, une analyse plus complète d'une phrase d'armes.
- 4^{ème}) Chaque geste doit avoir une **durée (1 à 2 secondes)**, être expressif et correctement exécuté. Ici ils sont exécutés pour l'escrimeur à droite de l'arbitre.