

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

**En garde !**



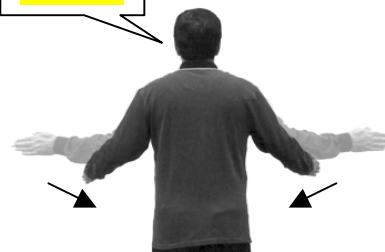
Pour que les escrimeurs prennent la position de garde.

**Prêts ?**



Pour savoir si les escrimeurs sont prêts.

**Allez !**



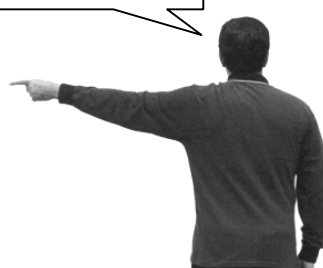
Pour commencer et recommencer le combat.

**Halte !**



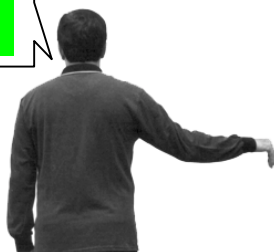
Pour arrêter le combat avant une touche, en raison de l'escrimeur à droite de l'arbitre.

**Pointe en ligne !**



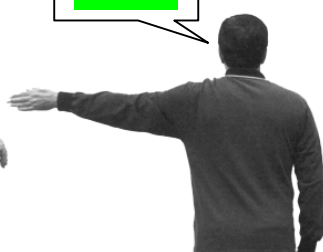
Position de pointe en ligne de la droite vers l'escrimeur à gauche.

**Attaque ! / Arrêt ! / Contre-attaque !**



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

**Touché !**



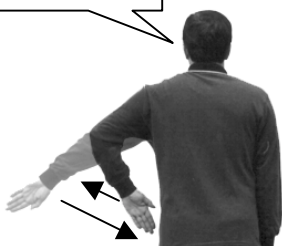
L'escrimeur à gauche de l'arbitre est déclaré touché.

**Point !**



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

**Non valable !**

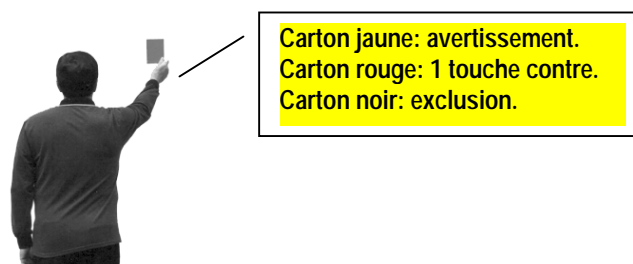
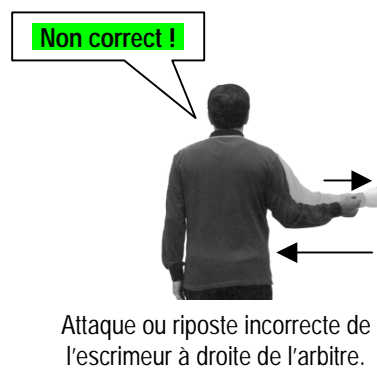
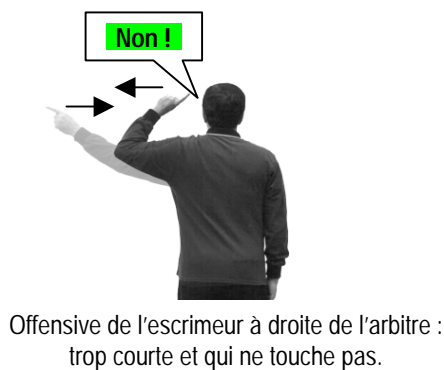
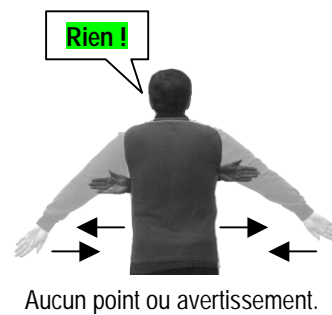
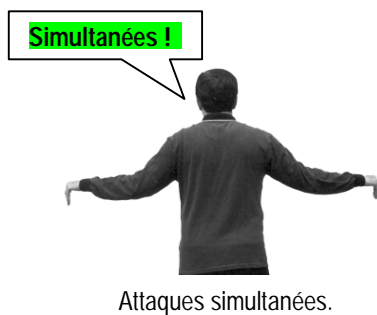
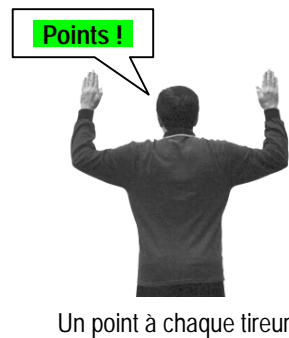
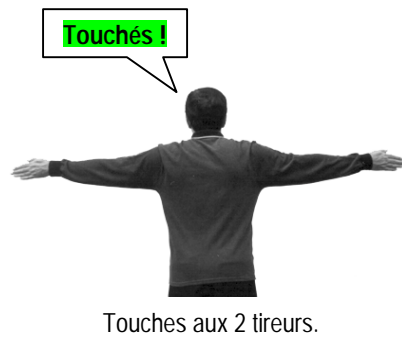


Touche en surface non valable de l'escrimeur à gauche de l'arbitre.

**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<sup>ère</sup>) L'arbitre analyse et annonce ses décisions par les **mots et les gestes** ci-dessus.
- 2<sup>ème</sup>) Suivant la phrase d'armes, l'arbitre emploiera encore les mots suivants sans faire de geste : **"Riposte !"**, **"Contre-riposte !"**, **"Remise !"**, "Reprise !" ou **"Redoublement !"**.
- 3<sup>ème</sup>) Les tireurs peuvent demander à l'arbitre, courtoisement, une analyse plus complète d'une phrase d'armes.
- 4<sup>ème</sup>) 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.