

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

**En garde !**



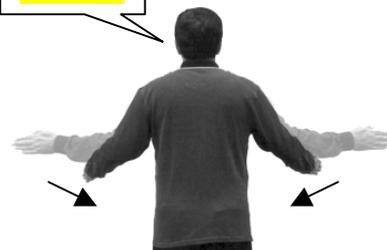
Pour que les escrimeurs prennent la position de garde.

**Prêts ?**



Pour savoir si les escrimeurs sont prêts.

**Allez !**



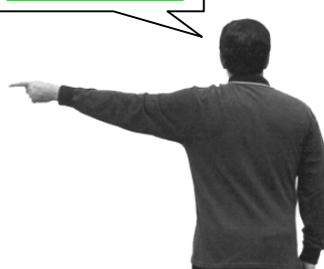
Pour commencer et recommencer le combat.

**Halte !**



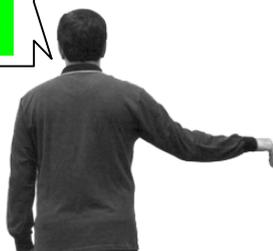
Pour arrêter le combat avant une touche, en raison de l'escrimeur à droite de l'arbitre.

**Pointe en ligne !**



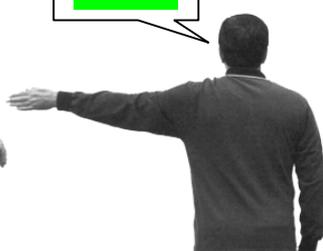
Position de pointe en ligne de la droite vers l'escrimeur à gauche.

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



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

**Touché !**



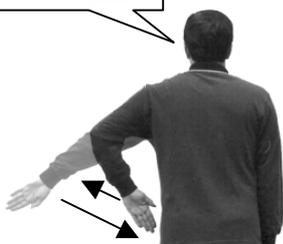
L'escrimeur à gauche de l'arbitre est déclaré touché.

**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.



**Touchés !**

Touches aux 2 tireurs.



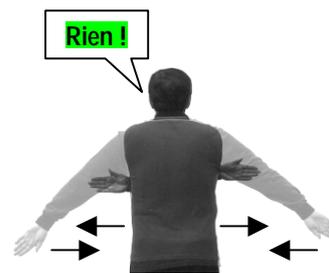
**Points !**

Un point à chaque tireur.



**Simultanées !**

Attaques simultanées.



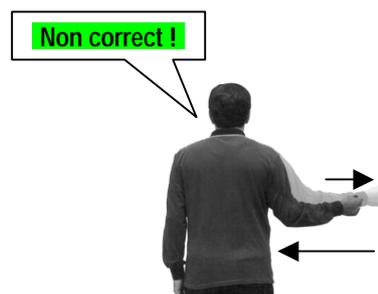
**Rien !**

Aucun point ou avertissement.



**Non !**

Offensive de l'escrimeur à droite de l'arbitre :  
trop courte et qui ne touche pas.



**Non correct !**

Attaque ou riposte incorrecte de  
l'escrimeur à droite de l'arbitre.



**Carton jaune: avertissement.  
Carton rouge: 1 touche contre.  
Carton noir: exclusion.**

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.