

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

En garde !



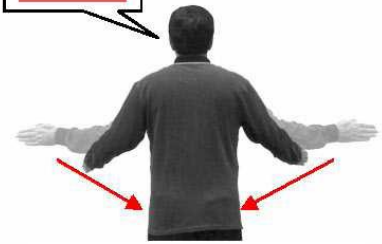
Pour que les escrimeurs prennent la position de garde.

Prêts(es) ?



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. Sans enlever la main s'il y a une touche valable ou non valable.

Pointe en ligne !



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

Attaque !!
Arrêt !!
Contre-attaque !!
Remise !



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 !

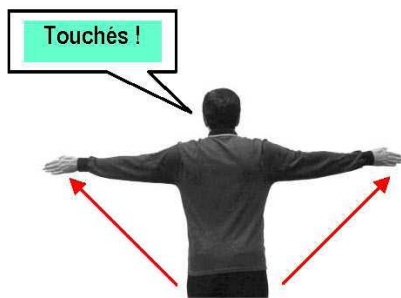


Touche en surface non valable de l'escrimeur à gauche de l'arbitre.

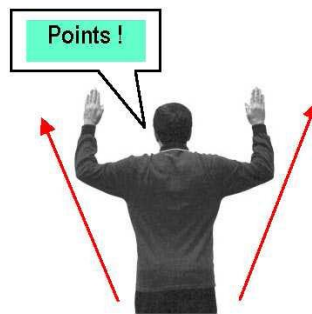
Parade ! /
Contre-temps !



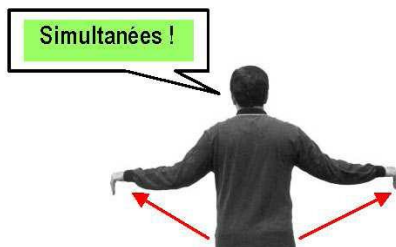
Parade ou Contre-temps exécuté par l'escrimeur à droite de l'arbitre.



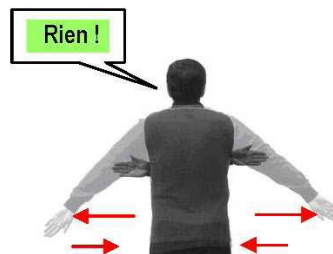
Touchez aux 2 tireurs.



Un point à chaque tireur.



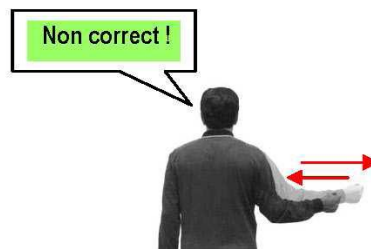
Attaques ou remises simultanées.



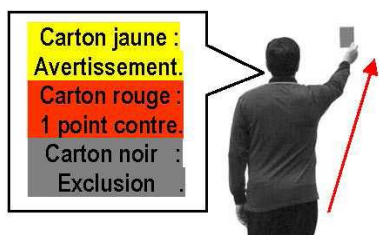
Aucun point ou avertissement.



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



Attaque ou riposte incorrecte de l'esgriméur à droite de l'arbitre : raccourcie le bras armé ou enlève la pointe.



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



Vainqueur : à la fin du match ou de la rencontre l'arbitre doit annoncer le vainqueur et score. Les tireurs seront au milieu de la piste

Remarques:

1^{ère}) L'arbitre 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 !".

Le geste « Attaque » sera utilisé aussi pour les actions de "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'esgriméur à droite de l'arbitre.