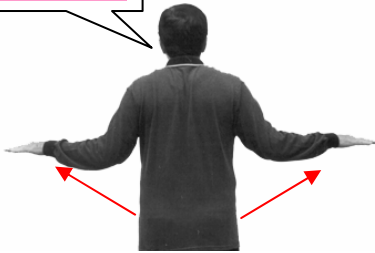


LES GESTES ET LES MOTS DE L'ARBITRAGE D'ESCRIME

En garde !



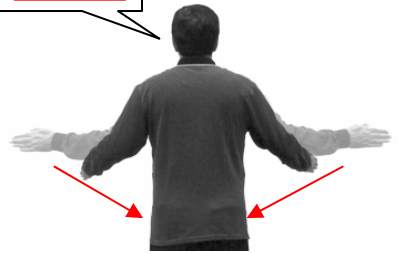
Pour que les escrimeurs prennent la position de garde.

Prêts(es) ?



Pour savoir si les escrimeurs sont prêts.

Allez !



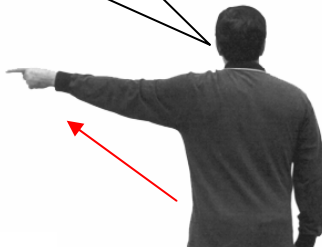
Pour commencer et recommencer le combat.

Halte !



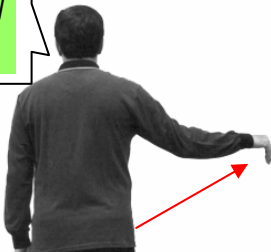
Pour arrêter le combat avant une touche, en raison de l'escrimeur à droite de l'arbitre. Sans enlever la main s'il y a une touche valable ou non valable

Pointe en ligne !



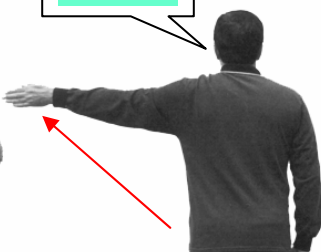
Position de pointe en ligne de la droite vers l'escrimeur à gauche.

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



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

Touché !



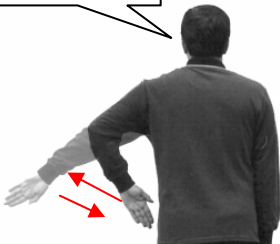
L'escrimeur à gauche de l'arbitre est déclaré touché.

Point !



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

Non valable !

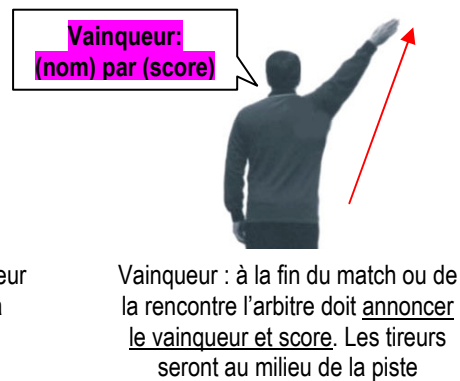
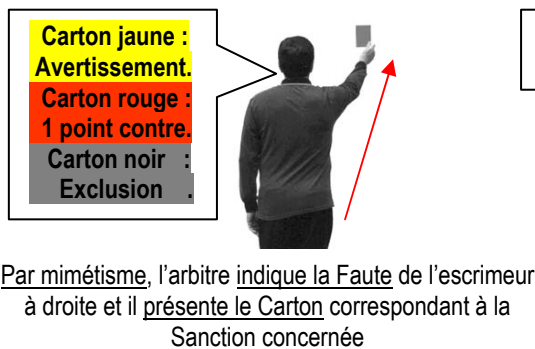
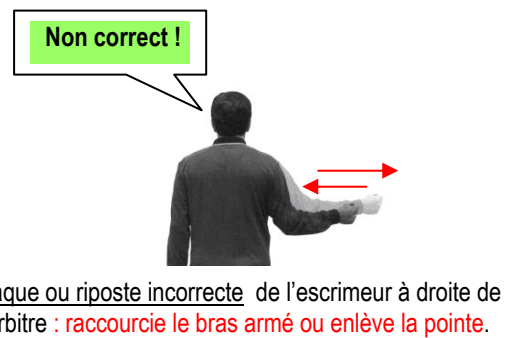
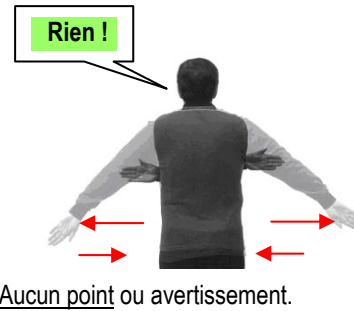
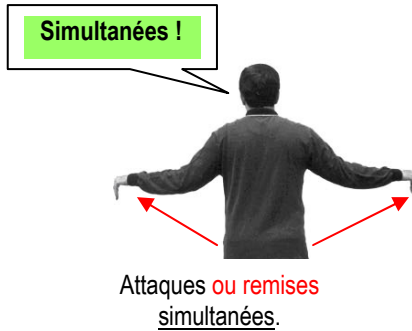
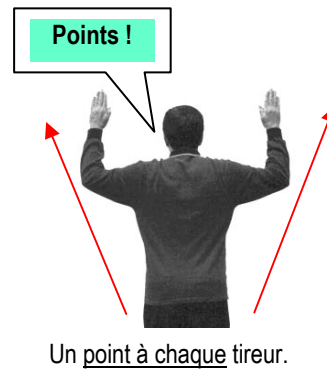
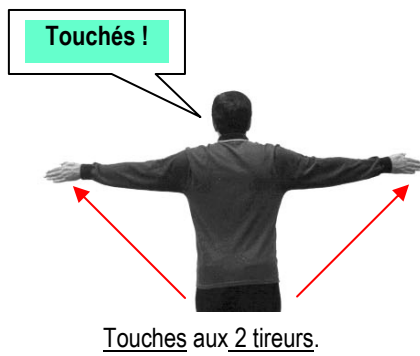


Touche en surface non valable de l'escrimeur à gauche de l'arbitre.

Parade ! / Contre-temps !



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



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'escrimeur à droite de l'arbitre.