

# 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.

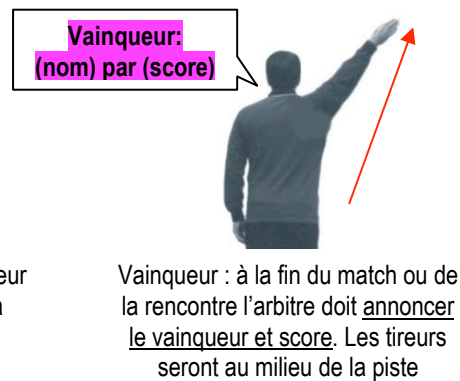
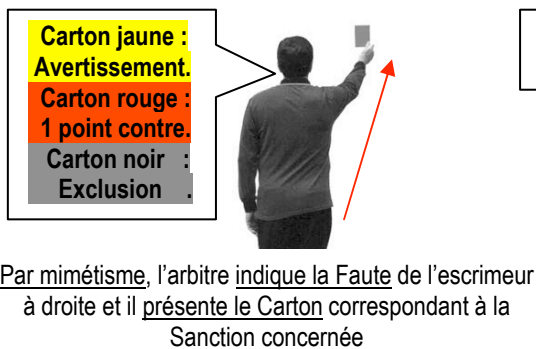
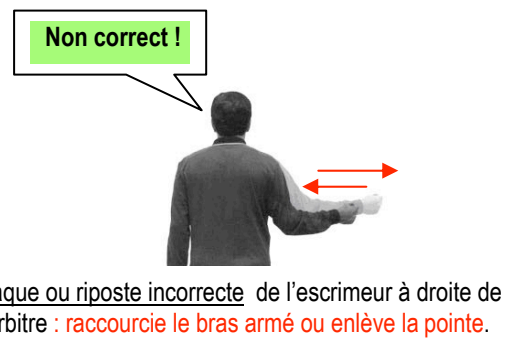
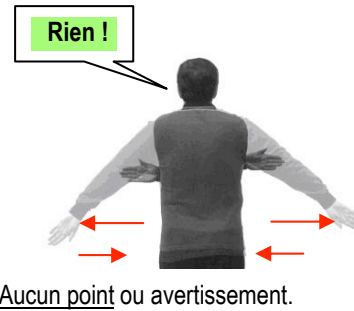
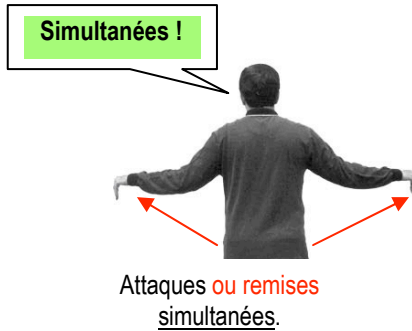
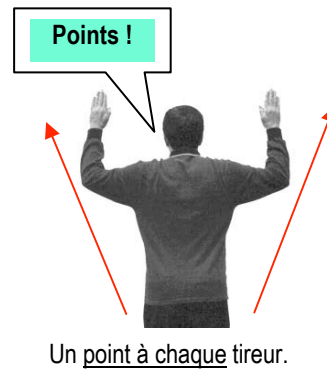
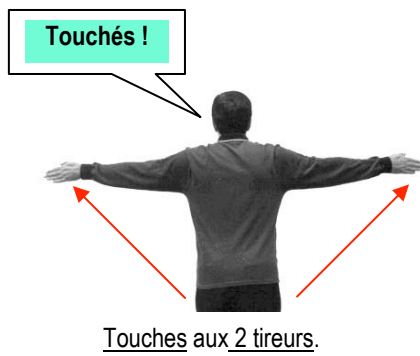
**Attaque ! / Arrêt ! / Contre-attaque ! / Remise !**  
Attaque ou Arrêt (contre-attaque) de l'escrimeur à droite de l'arbitre.

**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<sup>ère</sup>) L'arbitre 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 !**".

Le geste « Attaque » sera utilisé aussi pour les actions de "**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.