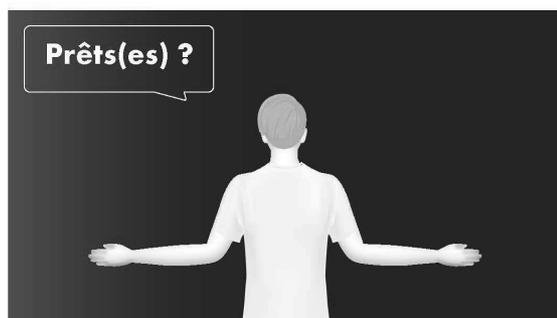


Les gestes et les mots de l'arbitrage en escrime



Pour que les escrimeurs prennent la position de garde.



Pour savoir si les escrimeurs sont prêts.



Pour commencer et recommencer le combat.



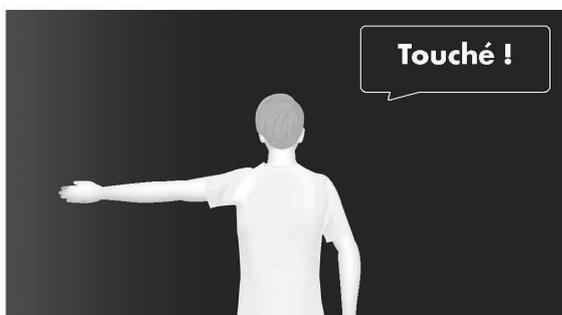
Pour arrêter le combat avant une touche, en raison de l'escrimeur à droite de l'arbitre. Sans enlever la main s'il y a une touche valable ou non valable.



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



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



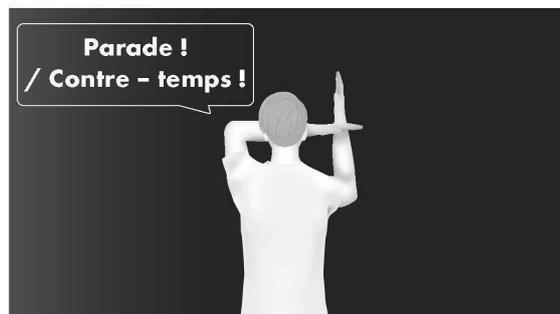
L'escrimeur à gauche de l'arbitre est déclaré touché.



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



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



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



Touches aux 2 tireurs.



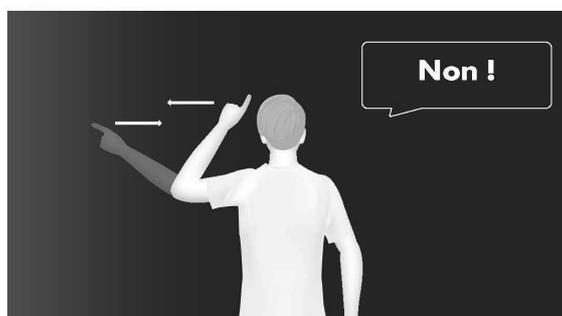
Un point à chaque tireur.



Attaques ou remises simultanées.



Aucun point ou abstention.



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



Attaque ou riposte incorrecte de l'escrimeur à droite de l'arbitre: raccourcir le bras armé ou enlever la pointe.



Franchissement de la limite arrière de la piste avec les deux pieds par l'escrimeur à gauche de l'arbitre.



Modification de la décision de l'arbitre après analyse vidéo à la demande de l'escrimeur à gauche 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



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. L'arbitre annonce ses décisions par les mots et les gestes ci-dessus.
2. Suivant la phrase d'armes, l'arbitre emploiera encore les mots suivants sans faire de geste : « Riposte ! », « Contre-riposte ! ». Le geste "Attaque" sera aussi utilisé pour les actions de « Remise ! », « Reprise ! », « Redoublement ! ».
3. Les tireurs peuvent demander à l'arbitre, courtoisement, une analyse plus complète d'une phrase d'armes.
4. 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.