

Les gestes et les mots de l'arbitrage en 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.



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.