

Les gestes et les mots de l'arbitre

En garde !



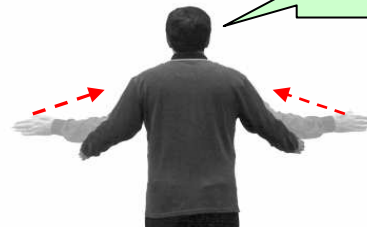
Pour que les escrimeurs se mettent en garde

Prêts ?



Pour savoir si les tireurs sont prêts

Allez !



Début et arrêt du combat

Halte !



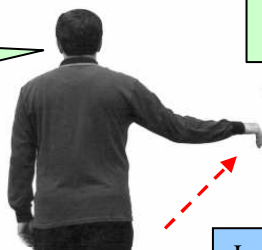
Pour arrêter le combat (touche ou faute du tireur placé à droite)

Ligne



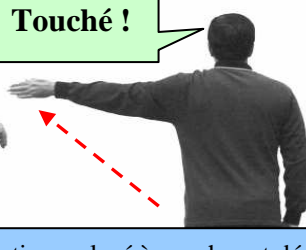
Ligne effectuée par le tireur placé à droite

**Attaque
Arrêt, ...**



Action prioritaire du tireur de placé à droite (attaque, arrêt, riposte, remise, ...)

Touché !



Le tireur placé à gauche est déclaré touché

Point !



Touche accordée au tireur placé à droite

**Non
valable**

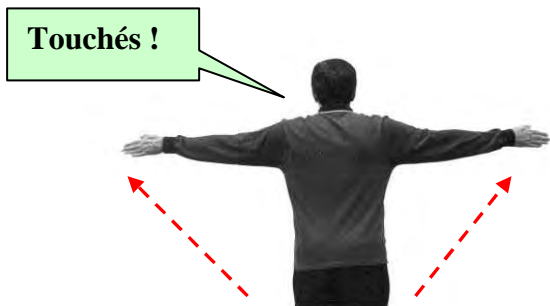


Touche en surface non valable portée par le tireur placé à droite

**Parade,
Contretemps**



Parade ou contretemps exécuté par le tireur placé à droite



Touchés !



Les 2 tireurs sont déclarés touchés



Points !



Touches accordées aux 2 tireurs



Simultanées !



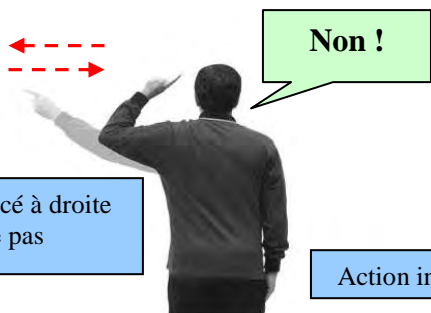
Actions simultanées des tireurs



Pas de touches !



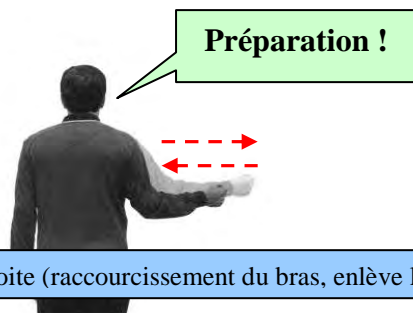
Aucune touche d'accordée



Non !



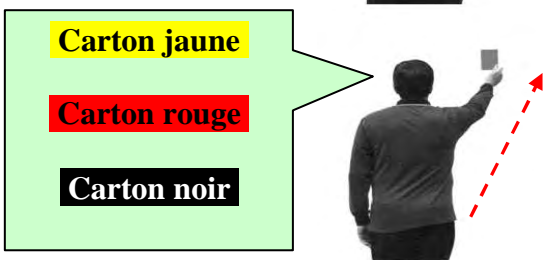
Action du tireur placé à droite qui ne touche pas



Préparation !



Action incorrecte du tireur de droite (raccourcissement du bras, enlève la pointe)



Carton jaune

Carton rouge

Carton noir



Vainqueur (nom) par (score)



Sanction du tireur placé à droite (carton selon la faute). Par mimétisme, l'arbitre indique la faute commise

A la fin du match ou de la rencontre, l'arbitre désigne et annonce le vainqueur et le score. Les tireurs restent à leur ligne de mise en garde

Remarque :

L'arbitre annonce ses décisions par les gestes et les mots ci-dessus

Par défaut, les gestes effectués sur ce document, le sont pour le tireur placé à droite de l'arbitre.

Chaque geste doit avoir une durée de 1 à 2 secondes, être expressif et correctement exécuté