



# GESTES ET ANNONCES DE L'ARBITRE

## Les gestes et leurs significations :

- Les tableaux ci-dessous reprennent les gestes de l'arbitre, les ordres correspondants ainsi que leurs significations.
- L'escrimeur est tenu de se conformer aux décisions arbitrales et de les accepter.

<b><u>GESTE</u></b>	<b><u>ANNONCE</u></b>	<b><u>SIGNIFICATION</u></b>
	<b><u>EN GARDE :</u></b>	Les escrimeurs doivent prendre la position de garde.
	<b><u>PRET(E)S ? :</u></b>	Les escrimeurs sont-ils prêts à l'assaut ?
	<b><u>ALLEZ ! :</u></b>	Commencer ou recommencer l'assaut (après un « halte »)
	<b><u>HALTE ! :</u></b>	Interrompre l'assaut après une touche (sans le geste). Interrompre l'assaut avant une touche pour raisons diverses (sécurité, corps à corps, sortie de piste...). Escrimeur concerné : du côté de la main levée.
	<b><u>ATTAQUE :</u></b>	Prise de priorité du tireur situé à gauche de l'arbitre (geste de la main gauche). <ul style="list-style-type: none"><li>- <u>Remise, reprise, redoublement, arrêt et contre-attaque</u> sont associés à l'attaque en ce qui concerne le geste de la prise de priorité.</li><li>- Utilisé pour les armes conventionnelles accordant la priorité aux actions offensives.</li></ul>
	<b><u>TOUCHE :</u></b>	L'escrimeur situé à droite de l'arbitre est déclaré touché (geste de la main droite).
	<b><u>POINT :</u></b>	Un point accordé à l'escrimeur situé à gauche de l'arbitre (geste de la main gauche).



# GESTES ET ANNONCES DE L'ARBITRE



TOUCHE : Touches portées aux deux escrimeurs.

- L'attaque double : geste utilisé seulement sur l'arbitrage à l'épée. Sur les armes conventionnelles, si la priorité ne peut être donnée à l'un des deux tireurs, l'arbitre parlera d'actions simultanées.



POINT : Un point accordé aux deux escrimeurs.

- L'attaque double : geste utilisé seulement sur l'arbitrage à l'épée. Sur les armes conventionnelles, si la priorité ne peut être donnée à l'un des deux tireurs, l'arbitre parlera d'actions simultanées et aucun point ne sera accordé.



VICTOIRE : Victoire de l'escrimeur situé à gauche de l'arbitre (geste de la main gauche).

- A la fin de l'assaut, l'arbitre annonce le vainqueur et le score aux deux escrimeurs positionnés sur leurs lignes de mise en garde.



PARADE OU CONTRE TEMPS : Action défensive avec le fer exécutée par l'escrimeur situé à droite de l'arbitre.



NON : Action offensive de l'escrimeur de GAUCHE tombant trop court ou ne touchant pas son adversaire situé à droite de l'arbitre (geste de la main droite).

- Geste habituellement précédé du geste d'**Attaque** (prise de priorité) ou de **Parade** donnant droit à l'action offensive.

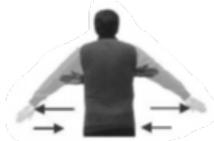


NON VALABLE : Action offensive de l'escrimeur de GAUCHE touchant une cible non valable sur son adversaire situé à droite de l'arbitre (geste de la main droite).

- Geste habituellement précédé du geste d'**Attaque** (prise de priorité) ou de **Parade** donnant droit à l'action offensive (fleuret uniquement).



SIMULTANÉES : Actions simultanées : geste utilisé seulement sur l'arbitrage des armes conventionnelles. L'arbitre constate que les deux escrimeurs ont tenté de prendre la priorité en même temps.



RIEN : Geste utilisé seulement sur l'arbitrage des armes conventionnelles. L'arbitre n'accorde aucun point ni aucun avertissement.



# GESTES ET ANNONCES DE L'ARBITRE



**ABSTENTION** : Il peut arriver qu'il soit impossible de départager le vainqueur de la phrase d'arme ou que la situation n'ait pas été suffisamment visible ou claire. Dans ce cas, l'arbitre s'abstient de prendre une décision.



**NON CORRECT** : L'arbitre constate un mauvais développement dans l'action offensive de l'escrimeur situé à sa droite ou juge qu'il est encore dans la phase de la préparation.  
- Geste utilisé seulement sur l'arbitrage des armes conventionnelles (fleuret et sabre).



**POINTE EN LIGNE** : Position de pointe en ligne de l'escrimeur de droite vers l'escrimeur situé à gauche de l'arbitre (geste de la main gauche).  
- Geste utilisé seulement sur l'arbitrage des armes conventionnelles (fleuret et sabre) accordant la priorité aux actions offensives.



**CARTON...** : Par mimétisme, l'arbitre indique la faute de l'escrimeur de droite (geste de la main droite) et lui montre le carton de la couleur correspondant à la sanction appropriée.

## A savoir :

- L'arbitre annonce ses décisions par les annonces et gestes décrits ci-dessus.
- Chaque geste doit être montré durant une à deux secondes, être clair et correctement exécuté.
- Suivant la phrase d'armes, l'arbitre emploiera les termes « riposte » et « contre-riposte » sans avoir recours à un geste spécifique.
- Les escrimeurs peuvent demander courtoisement une analyse plus complète de la phrase d'armes.