

# COMPRENDRE L'ESCRIME



## SIGNES ET GESTUELLES DE L'ARBITRE



# *Pourquoi ce livret?*

Bien que la langue officielle de l'escrime soit **le français**, sa pratique passe par une **compréhension des discussions** ou **phrases d'armes analysées** par l'arbitre quelle que soit sa fédération, sa culture.

L'arbitre a toujours été au carrefour de cette communication entre escrimeurs, entraîneurs, spectateurs et téléspectateur.

Pour faciliter cette lecture, des **signes et des gestes** précis sont venus améliorer son vocabulaire de juge.

# *Pourquoi ce livret?*

Chaque action a été codifiée selon un **vocabulaire universel** partagé entre toutes les fédérations nationales.

Ce livret est fait pour **rendre accessible** cette lecture et permettre **une clarté** dans l'expression la plus **simplifiée** et la plus **lisible** de tous, par tous et pour tous.

Chacune des illustrations est la synthèse d'un **langage commun** autour d'une **gestuelle** et **des signes** facilitant la compréhension de tous ce qui attrait à la décision de l'arbitre.

Bonne lecture à tous et à toutes...



# *Pour qui ?*

Toutes les personnes intervenant dans le milieu de l'escrime:

- **Arbitres,**
- **Accompagnateurs,**
- **Educateurs sportifs,**
- **Enseignants,**
- **Entraîneurs,**
- **Escrimeurs,**
- **Spectateurs,**
- **Télespectateurs.**



# Comment l'utiliser ?

Ce livret est destiné à tous les usages: **formations de cadres, d'arbitres, d'escrimeurs..**, mais aussi pour rendre accessible une technique gestuelle **à tous les publics** (scolaires, parents, ...)

Cette gestuelle est **réglementée** par la fédération internationale.

Cependant, nous avons pris la liberté d'illustrer par **des signes** et **des gestes non-répertoriés** des mots ou types d'actions usuels souvent observés aux abords d'une piste d'escrime pour agrémenter cette compréhension.

Pour tous ces gestes, une **posture stable** et **immobile** est impérative.

Entre chaque geste effectué, l'arbitre revient à cette même posture.

# La posture de l'arbitre



Pour plus de clarté, l'arbitre reste à l'endroit où l'action s'est terminée pour donner sa décision en déclinant sa gestuelle.

Il adopte une **position stable et immobile** de pieds-fermes, face aux escrimeurs.

Ses bras se placent le long du corps à chacune de ses réalisations gestuelles.



# La posture de l'arbitre

Il doit rythmer sa gestuelle en revenant, pour chaque mouvement ou signe, à cette position initiale .

Il est impératif de **limiter au maximum mouvements et signes inutiles** voire même **parasitaires**.

Sa gestuelle doit identifier l'escrimeur réalisant l'action:

- **Côté droit** symbolise l'escrimeur se situant à sa droite,
- **Côté gauche** symbolise l'escrimeur se situant à sa gauche.

# Les Chiffres



L'arbitre utilise la main du côté de l'escrimeur pour annoncer le **score atteint**.

Ses gestes doivent être clairs, lisibles et dégagés du corps.

Ils se feront en direction des escrimeurs, à chaque début et fin de période ou à leur demande.



# Le salut ou « Saluez ! »

L'arbitre demandera, **simultanément**, aux deux escrimeurs de se placer (en début et fin de match) à leur ligne de mise en garde en tendant ses bras de chaque côté vers ces lignes.



L'arbitre demandera, **simultanément**, aux deux escrimeurs **de se saluer** (en début et fin de match) en effectuant- en aller-retour, un geste vers ses épaules, poings fermés symbolisant la tenue d'armes.

# La tenue

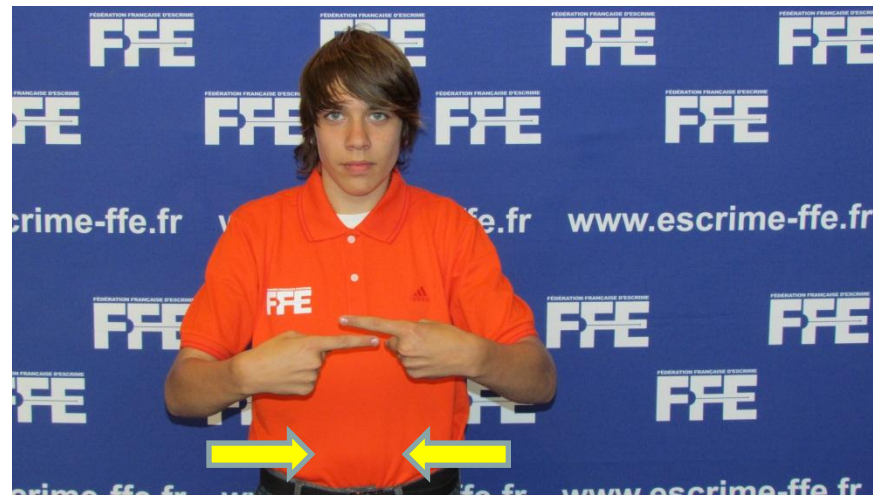
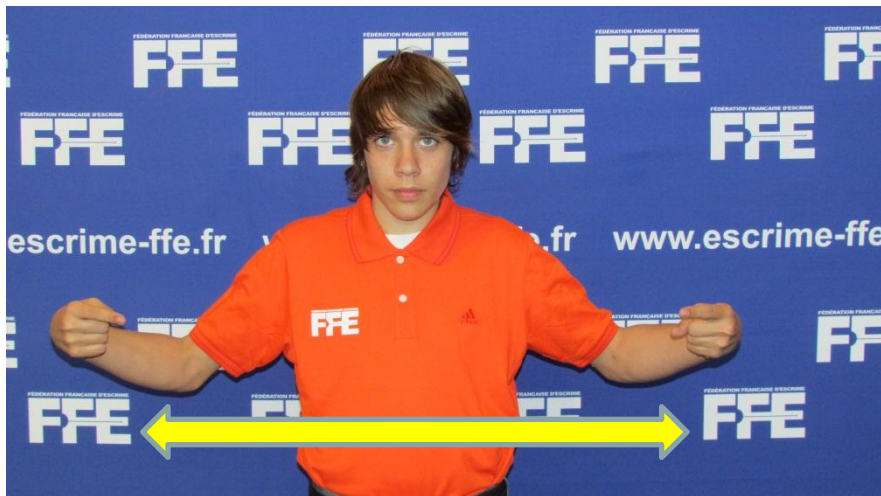


L'arbitre saisie sa veste ou son col pour matérialiser la tenue ou la cuirasse de protection, ou électrique de l'escrimeur afin que ce dernier la replace correctement.

L'arbitre se doit de vérifier la **sécurité** de chaque escrimeur en début de match ou de période.



# « Essayez les armes! »



L'arbitre joint ses deux **paumes de main** ou les **deux index** face à face signifiant aux escrimeurs de tester leurs armes et le dispositif de la piste.



# « *En garde !* »



Pour que les deux escrimeurs prennent la position de garde, l'arbitre place ses bras sur chaque côté, paumes de main tournées vers le sol. (pouces fermés)

Les deux escrimeurs devront être immobiles jusqu'à son commandement « Allez! ».

Si un des deux escrimeurs mets du temps à obéir au commandement de l'arbitre, il sera averti.

En cas de récidive, l'escrimeur fautif est sanctionné d'un carton jaune pour refus d'obéissance.

# « Prêt(es) ! »



Pour savoir si les deux escrimeurs sont prêts, l'arbitre fait **pivoter ses deux paumes** de main, simultanément, face aux escrimeurs.

Les deux escrimeurs devront **être immobiles** jusqu'à son commandement « Allez! ».

Si un des deux escrimeurs mets du temps à obéir au commandement de l'arbitre, il sera averti.

En cas de récidive, l'escrimeur fautif est sanctionné d'un carton jaune pour refus d'obéissance.



# « Allez ! »



Pour commencer et recommencer le combat, l'arbitre rapproche ses deux paumes de main devant lui.

Les deux escrimeurs peuvent alors débiter leur combat.

Si l'un des deux escrimeurs démarre avant le commandement « Allez ! », l'arbitre l'avertira.

En cas de récidive, l'escrimeur fautif est, d'abord, sanctionné d'un carton jaune, puis rouge signifiant une touche de pénalité.

# « Halte ! »



Pour arrêter le combat avant une touche, l'arbitre tend sa paume de main devant lui.

Si cet arrêt est dû à une faute, le côté de la main pourra aider à illustrer l'escrimeur fautif par exemple la main droite pour l'escrimeur de droite.

En cas d'arrêt fortuit (sécurité des escrimeurs, panne d'appareil,), l'arbitre expliquera verbalement aux deux escrimeurs la raison de son intervention.

# « La ligne ! »



L'arbitre amène son bras de bas en haut, index pointé vers l'escrimeur touché identifiant ainsi la position de pointe en ligne de son adversaire.

Si l'escrimeur de droite exécute une pointe en ligne, l'arbitre positionnera son bras gauche en direction de l'escrimeur de gauche.





# Pour identifier la prise d'initiative



L'arbitre amène son bras (de bas vers le haut) parallèle au sol, main (cassée) pointée vers le sol pour identifier le côté d'où part l'initiative.

Qu'elle que soit l'action (attaque, arrêt, contre-attaque, remise...), ce geste permet à l'arbitre d'identifier l'escrimeur qui a la priorité.



# « Touché! »



L'arbitre amène son bras (de bas vers le haut) à hauteur de son épaule (bras cassé), son coude aligné avec son épaule, bras avant tendu, paume de main devant lui pour identifier l'escrimeur touché.

L'arbitre utilise son bras gauche déclarant l'escrimeur de droite comme ayant touché et marqué le point.

A l'épée, l'arbitre accordant un point suite à un coup double, exécutera simultanément des deux bras ce geste.

# « Point! »



L'arbitre amène un de ses bras (de bas vers le haut), à hauteur d'épaules (bras cassé), coude aligné avec son épaule, bras avant tendus, paumes de main devant lui pour identifier l'escrimeur remportant le point.

A l'épée, l'arbitre accordant un point suite à un coup double, exécutera simultanément des deux bras ce geste.

# « Touché! », par coup double à l'épée



L'arbitre amène ses deux bras (de bas vers le haut), à hauteur d'épaules (bras cassé), coudes alignés avec ses épaules, bras avant tendus, les pouces serrés, paumes de main devant lui pour identifier l'escrimeur touché.

A l'épée, l'arbitre accordant un point suite à un coup double, exécutera simultanément des deux bras ce geste.

« Point! »

par coup double à l'épée



L'arbitre amène ses deux bras (de bas vers le haut), à hauteur d'épaules (bras cassé), coudes alignés avec ses épaules, bras avant tendus, paumes de main devant lui pour identifier l'attribution des points.

A l'épée, l'arbitre accordant un point suite à un coup double, exécutera **simultanément** des deux bras ce geste.

# « *Non-Valable!* »



Pour expliquer une touche portée en surface non-valable, l'arbitre amène son bras (de bas vers le haut) , plié à mi-hauteur ( hauteur de sa hanche), paume de main derrière lui et effectue un **aller-retour** sur le côté identifiant le tireur ayant touché.

L'arbitre utilise son bras droit pour identifier l'escrimeur de gauche comme ayant touché en surface non-valable.

# « Non! »



L'arbitre amène son bras (de bas vers le haut) , plié à mi-hauteur, index pointé vers son oreille et effectue un **aller-retour** sur le côté identifiant que l'action ne touche pas.

L'arbitre utilise son bras droit pour identifier le côté gauche.

# « Parade! » ou « Contretemps! »

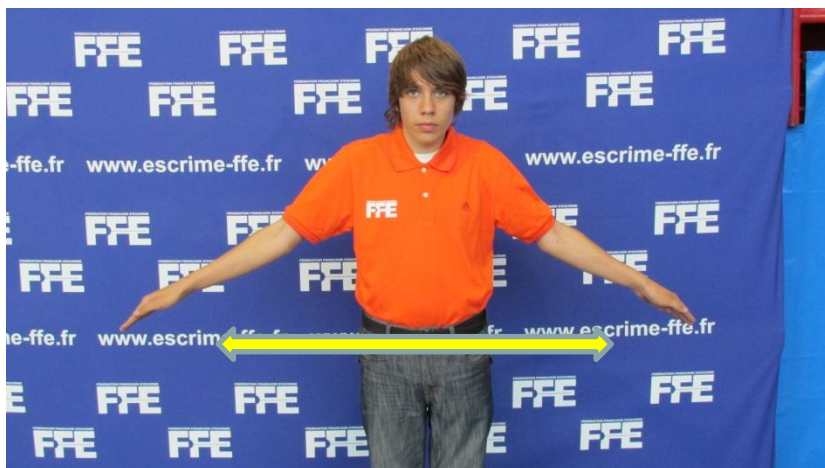


Pour expliquer la parade ou le contretemps effectué par l'un des escrimeurs, l'arbitre amène le bras (de bas vers le haut), plié à hauteur d'épaule du côté de l'escrimeur effectuant la parade, tandis que sa 2<sup>nd</sup>e main se place au niveau du poignet symbolisant ainsi une croix illustrant la parade ou le contretemps.

L'arbitre veillera à effectuer ce geste détaché du corps afin de le rendre lisible.



# « Simultanées! »



L'arbitre amène ses bras (de bas vers le haut) parallèles au sol, mains (cassées) pointées vers le sol pour identifier les deux côtés de chacun des tireurs.

Il croise, ensuite, ses deux bras devant lui en un **aller-retour** pour identifier aucune priorité n'est donnée. Ce geste peut être reproduit en cas d'aucune autre décision: avertissement, sanction...

# « Préparation »



L'arbitre amène son bras à hauteur de sa hanche, poing fermé, et effectue un aller-retour sur le côté identifiant que l'action n'est pas correctement exécutée: raccourcissement du bras armé, recherche de fer, ou enlèvement de la pointe.

L'arbitre utilise son bras gauche pour identifier le côté gauche.



# « Vainqueur! »



L'arbitre déclare le vainqueur d'un match en tendant son bras (paume de main devant lui) sur le côté de l'escrimeur vainqueur.

L'arbitre utilise son bras gauche pour identifier le côté gauche, côté d'où est exécutée l'action.

L'arbitre invite les deux escrimeurs à se remettre, au rassemblement, de part et d'autre de leurs lignes de mise en garde.

L'arbitre peut alors annoncer le vainqueur et le score du match ou de la rencontre, avant de faire saluer.

Les deux escrimeurs se salueront à hauteur de leur ligne de mise en garde.

# Replacer les escrimeurs

## Sur la piste



L'arbitre place ses deux bras devant lui, paume de main vers lui, et effectue un aller-retour rapide, identifiant la nécessité pour les deux escrimeurs de se replacer au centre de la piste.

# Distance entre deux escrimeurs



L'arbitre amène ses deux index face-à-face réclamant ainsi, aux deux escrimeurs, la nécessité de se remettre à distance sans que leurs pointes ne se croisent.

Ce geste symbolise les deux pointes des armes.

Il peut également avoir recours à ses deux paumes de mains et effectuer, à l'aide de ses bras, un aller-retour vers l'extérieur réclamant que les deux escrimeurs s'écartent l'un de l'autre.

# Redresser la lame de son arme,



Pour identifier cette action, l'arbitre courbe **l'index de la main** symbolisant la **courbure de la lame** pour réclamer qu'elle soit redressée.

L'arbitre utilisera sa main gauche pour l'escrimeur de gauche.

# Inviter les escrimeurs ou entraîneurs à se rapprocher



D'un geste très ample, l'arbitre utilise simultanément ou alternativement, ses paumes de main en effectuant un aller-retour invitant l'escrimeur ou l'entraîneur à se rapprocher de lui.

# « Silence! »



D'un geste très ample, l'arbitre place son index sur ses lèvres en se positionnant vers l'escrimeur ou l'entraîneur fautif pour réclamer le silence.



# « *Du calme!* »



D'un geste très ample, l'arbitre tourne ses paumes de main vers le sol en se positionnant vers l'escrimeur ou l'entraîneur fautif.

# Changement de matériel



Pour identifier cette action, l'arbitre dessine un moulinet à l'aide de ses deux mains en direction de l'escrimeur devant changer son matériel.

L'arbitre aura à garder, le temps de la rencontre ou du match, le matériel défectueux (fils de corps, arme...).

L'escrimeur le récupère à la fin du relais de la rencontre ou matche.

# Demande de Vidéo



Pour identifier cette action, l'arbitre dessine un carré symbolisant l'écran à l'aide de ses deux index en direction de l'escrimeur souhaitant le recours à l'arbitrage vidéo.

Cette demande ne prévaut que sur les épreuves internationales dotées de ce matériel de contrôle.

# Pour sanctionner un tireur fautif



L'arbitre indique la faute de l'escrimeur et lui présente le carton correspondant à la sanction concernée (jaune, rouge ou noir)

L'arbitre tend distinctement le carton vers l'escrimeur fautif en utilisant soit le bras droit pour l'escrimeur de droite, soit le bras gauche pour l'escrimeur de gauche.

« Bousculer son adversaire! »  
ou corps à corps



Pour identifier tout contact, l'arbitre ramène son poing droit au contact de sa paume de main gauche pour identifier l'escrimeur fautif de gauche.

# Se retourner

1



2



Pour identifier l'action de retournement, l'arbitre peut avoir plusieurs gestes tels que:

- 1-Utilisation de sa main, index pointé vers le ciel, qui dessine un cercle,
- 2-Utilisation de ses deux mains tournant l'une de l'autre à la verticale.

# *Faute de masque*



Pour identifier cette action, l'arbitre utilise l'index de sa main placée vers son front tout en baissant la tête symbolisant ainsi la faute de masque.

# Sortie arrière



Pour identifier cette action, l'arbitre utilise le bras du côté du tireur sorti en identifiant la limite arrière par un aller-retour sur le côté.

Cette faute engendre l'attribution d'un point de pénalité avec une remise en garde aux limites de mise en garde.





# Remerciements

Guillaume HUCHARD  
Philippe FADEAU  
Jean Marc GUENET  
Bruno GABY

DTN/ ARBITRAGE- P Lefort  
(Novembre 2012)