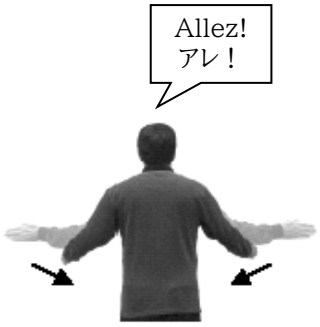
LES GESTES ET LES MOTS DE L'ARBITRE D'ESCRIME
フェンシングの審判員のジェスチャーと用語

選手にアンガルドのポジションが取られているか確認するために。

選手の準備ができているか確認するために。

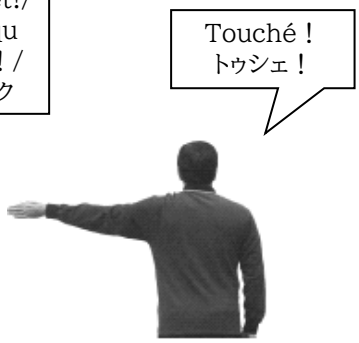


試合の開始／再開。

審判の右側の選手が原因でトゥシュの前に試合を中断る。有効・無効を問わずトゥシュがあれば手はあげない。

右の選手から左の選手に対するポワントアンリーニュ。

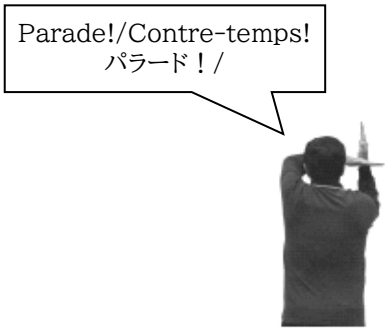
審判の右側の選手によるアタック。（アレ／コントルアタック）



審判の左側の選手がトゥシュされた。

審判の右側の選手に対して得点付与。

左側の選手への無効面。

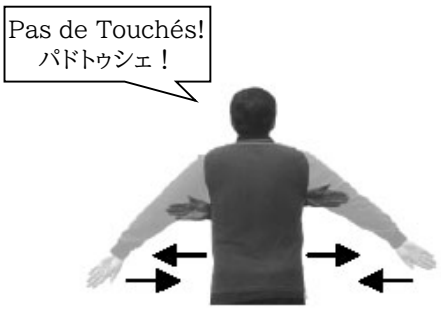


右側の選手によって行われたパラード／コントルタン。

両選手に行われたトゥシュ

両選手に対する得点付与

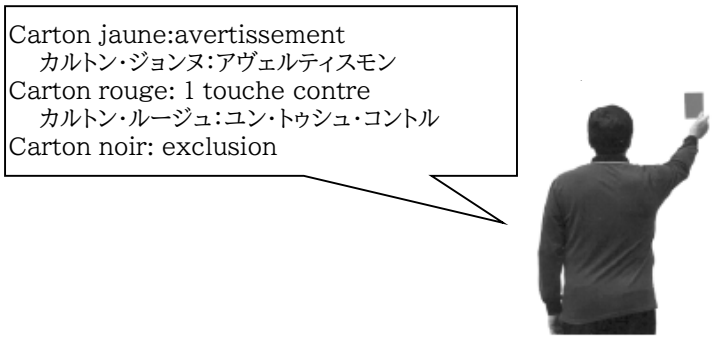
アタック／ルミーズは同時攻撃。



ノーカウント。

右側の選手の攻撃：アタックが短い、トゥシュがない。

右側の選手のアタックもしくはリポストが適切ではない
：剣を持った腕を曲げている、剣先を外している。



イエロー・カード：警告
レッド・カード　：相手に1ポイント
ブラック・カード：退場

ジェスチャーにより、主審は、右側の選手の反則を指摘し、
それに対応するカードを提示する。

注記：

(1) 主審はフェンシングを分析して上記のジェスチャーと用語で判定を告げる。
(2) フラーズ・ダルムをたどりながら主審はジェスチャーを伴わずに下記の用語を使用する。：「リポスト」「コントル・リポスト」
アタックのジェスチャーを伴って下記の用語を使用する。：「ルミーズ」「リプリーズ」「ルドゥブル」「ルドゥブルモン」
(3) 選手は主審に礼節をわきまえたうえで、フラーズ・ダルムのより完全な分析を求めることができる。
(4) 各ジェスチャーは1から2秒間継続され明確に、正確に行われなければならない。
上記は主に右側の選手を対象としている。