



En garde !

Pour que les escrimeurs prennent la position de garde.



Prêts ?

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.



Pointe en ligne !

Position de pointe en ligne de la droite vers l'escrimeur à gauche.



Attaque ! / Arrêt ! / Contre-attaque !

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.



Non valable !

Touche en surface non valable de l'escrimeur à gauche de l'arbitre.



Parade ! / Contre-temps !

Parade ou Contre-temps exécuté par l'escrimeur à droite de l'arbitre.