

Mots à relier

En garde, prêts, devinez ! n°4

CHACUN SA DEFINITION

Escrimeur ou non, il vous sera facile grâce à votre propre expérience de sportif de relier chaque définition à son mot !

A votre bon sens !

- | | | |
|----|---|--|
| 1 | Endroit où commence le combat ● | <input type="radio"/> Ligne de mise en garde |
| 2 | Président du jury ● | <input type="radio"/> Arbitre |
| 3 | Nom du combattant ● | <input type="radio"/> Tireur |
| 4 | Terrain sur lequel se déroulent les combats ● | <input type="radio"/> Piste |
| 5 | Assaut où l'on compte les points ● | <input type="radio"/> Match |
| 6 | Arme de tranchant ● | <input type="radio"/> Sabre |
| 7 | Position prise par le combattant au début du combat ● | <input type="radio"/> Garde |
| 8 | Action que l'on peut faire avec son arme pour se défendre ● | <input type="radio"/> Parade |
| 9 | Matériel qui protège la main ● | <input type="radio"/> Gant |
| 10 | Commandement du départ qui autorise le combat ● | <input type="radio"/> Allez |
| 11 | Je suis bien protégé par mon matériel ● | <input type="radio"/> Sécurité |
| 12 | Sanction pour une faute commise ● | <input type="radio"/> Carton |
| 13 | Marque de respect que je porte à mon adversaire, à l'arbitre et au public ● | <input type="radio"/> Salut |
| 14 | Action destinée à toucher l'adversaire ● | <input type="radio"/> Attaque |
| 15 | Groupe de tireurs dans lequel tous les participants se rencontrent en match ● | <input type="radio"/> Poule |
| 16 | J'ai mis les deux pieds au-delà de la limite arrière du terrain, mon adversaire gagne 1 point ● | <input type="radio"/> Pénalité |
| 17 | Aide arbitre ● | <input type="radio"/> Assesseur |
| 18 | Action qui doit toucher l'adversaire pendant son attaque ● | <input type="radio"/> Contre-attaque |
| 19 | Matériel qui protège le visage ● | <input type="radio"/> Masque |
| 20 | Commandement qui arrête le combat ● | <input type="radio"/> Halte |