

ESCRIME

C.D.



**GUIDE
DE
L'ARBITRE
DEPARTEMENTAL
ESCRIME**

Programme 2008 / 2012

PREAMBULE

Ce petit mémento doit aider le candidat à arbitrer les rencontres départementales.

Devenir arbitre départemental, c'est :

- Apprendre à faire des choix et s'y tenir,
- appréhender très vite une situation,
- mesurer les conséquences de ses actes.

En choisissant cette voix, ce livret vous apporte une formation théorique. Sur le terrain, il faudra mettre en œuvre vos connaissances de façon pratique.

La réussite tiendra en un double respect :

- celui des règlements, bien sûr,
- et surtout celui des acteurs.

C'est à vous qu'il appartient de mettre en place des conditions optimales pour permettre la meilleure réalisation possible.

Ce petit livret vous donne quelques informations et rappels, mais n'a pas la prétention d'être complet.

N'oubliez pas que les règlements évoluent ; ce qui est vrai aujourd'hui ne le sera pas forcément demain.

Informez vous, faites une remise à niveau régulièrement.

SOMMAIRE

L'ARBITRE DEPARTEMENTAL

1. S'engage à remplir son rôle
2. Doit connaître les règles de l'escrime
3. Doit vérifier ses connaissances
4. Peut parfaire sa formation en consultant des documents complémentaire

1. L'ARBITRE DEPARTEMENTAL S'ENGAGE A REMPLIR SON ROLE

- Le sport, c'est d'abord le jeu, le plaisir d'une rencontre, la joie, la fête dans le respect des uns et des autres, celui des règles et de l'arbitre.

Sans arbitre, la rencontre ne peut exister.

- L'arbitre doit :

- Connaitre le règlement de l'activité.
- Etre sensible à l'esprit du jeu.
- Etre objectif et impartial.
- Permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive.

- Pour mieux remplir son rôle, il est indispensable que l'arbitre ait à chaque journée de formation ou de rencontre l'ensemble des documents nécessaires (licence FFE, livret, règlement des jeunes,...) et son matériel nécessaire pour remplir sa fonction.

- Dans chacune de ses actions, l'arbitre se doit de remplir au mieux sa mission en respectant les termes du serment de l'arbitre :

« Au nom de tous les juges et officiels, je promets que nous remplirons nos fonctions en toute impartialité, en respectant et suivant les règles qui les régissent, dans un esprit de sportivité. »

2. L'ARBITRE DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ESCRIME

Comme tireur, je sais faire beaucoup de choses, je connais beaucoup de règles sur l'arbitrage.

Je peux aussi aider mon club en devenant arbitre départemental et participer avec mes camarades aux rencontres départementales et régionales

Mon Maître d'Armes me confie une mission d'arbitrage

Dans la salle je suis responsable

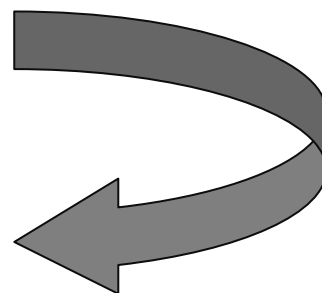
De 2 tireurs

JE SUIS ARBITRE

De 2 tireurs et d'un jury (2 ou 4 assesseurs)

JE SUIS PRESIDENT

Cela à pour conséquence :



①
Je contrôle la
sécurité

②
Je respecte et fais
respecter l'esprit
sportif

③
J'arbitre seul ou je
dirige le jury

④
J'utilise le bon
vocabulaire

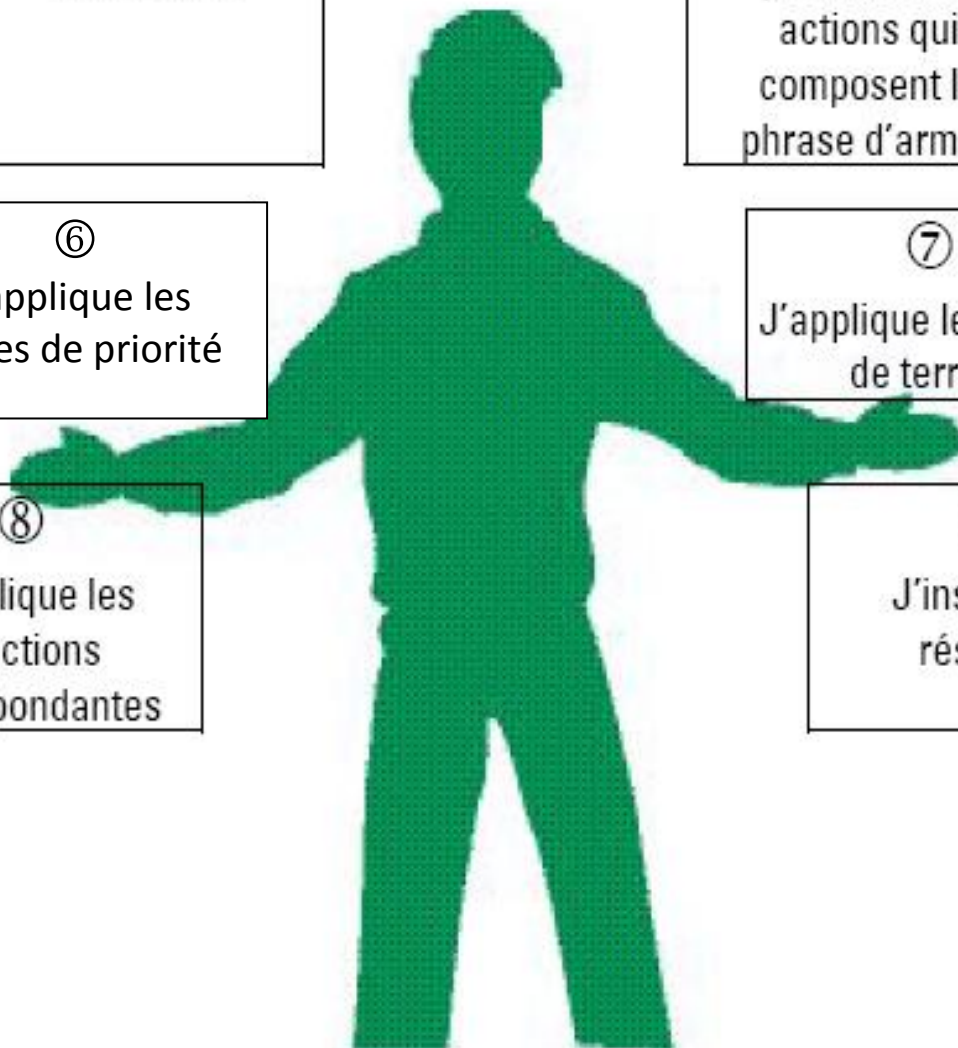
⑤
Je suis capable de
percevoir les
actions qui
composent la
phrase d'armes

⑥
J'applique les
règles de priorité

⑦
J'applique les règles
de terrain

⑧
J'applique les
sanctions
correspondantes

⑨
J'inscris les
résultats



① Je contrôle la sécurité

Je ne commence pas le combat

Ou bien

J'arrête le combat s'il avait déjà commencé :



Si je vois qu'un tireur n'a pas fermé sa veste correctement



Si je vois qu'un tireur n'a pas de gant ou bien si celui-ci ne recouvre pas bien sa manche



Si je vois quelque chose de dangereux sur ou au bord de la piste



Si je vois quelqu'un trop près de la piste



Si je vois qu'un tireur ne porte pas la tenue réglementaire



② Je respecte et je fais respecter l'esprit sportif

Je respecte l'esprit sportif

- Je ne refuse pas d'arbitrer
- Je sais qu'il m'arrivera de faire des erreurs, mais mon Maître d'Armes nous apprend à en faire le moins possible.

Je suis honnête

- Je dis ce que je pense avoir vu (sinon je dis « abstention »)
- Je ne me laisse pas influencer par la réponse d'un assesseur
- Je ne cherche pas à favoriser un copain
- Je ne cherche pas à me venger d'un tireur, d'un arbitre, d'un assesseur

J'ose dire

- que je n'ai pas vu l'action
- que je ne sais pas analyser une phrase d'armes difficile



Je fais respecter l'esprit sportif

- Si je vois ou bien si on me signale qu'un tireur a une lame plus longue que celle de son adversaire, je fais changer d'arme.

Pour vérifier, il suffit

- soit de regarder le numéro des lames (il est gravé sur l'une des faces de la lame, près de la coquille)

- soit de demander aux 2 tireurs de mettre en contact leur pointe avec la coquille adverse (voir dessin)



- Avant le début du match :

- Je vérifie, que les tireurs ont du matériel en bon état pour leur sécurité et qu'ils portent bien leur sous cuirasse.
- Je veille à ce que les tireurs se saluent, puis me saluent.
- Je place les tireurs derrière leur ligne de mise en garde en les rappelant à l'ordre s'ils sont en déséquilibre ou avec le bras armé tendu.
- Je place les tireurs à une distance telle que, lorsqu'il ont le bras tendu pointe en ligne, ceux-ci ne peuvent pas se toucher après chaque touche non valable.
- Afin de préserver l'égalité des chances, je veille qu'au commandement « Etes-vous prêts ? » les tireurs soient immobiles en l'absence de réponse ou s'ils me répondent « Prêt » je dis « Allez » ce qui engage l'assaut.

- Je n'admets pas de contestation de la part des tireurs.

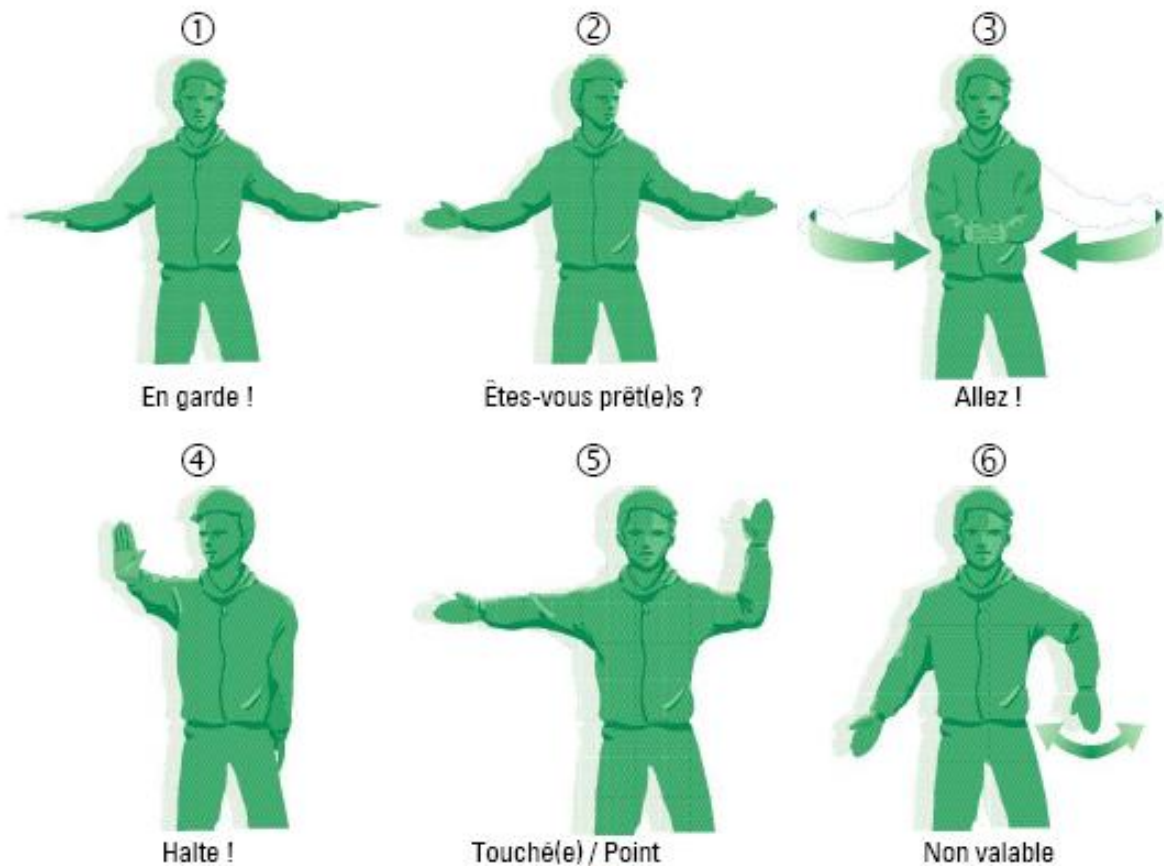
- A la fin du match, je contrôle que les tireurs se saluent puis me saluent et se serrent la main.



③ J'arbitre seul ou je dirige le jury

Dans les deux cas : « je parle fort ! »

- Je sais donner les 4 commandements : « En garde », « Etes-vous prêts ? », « Allez ! », « Halte ! » accompagnés des gestes correspondants (figure 1 2 3 4)
- Je sais me déplacer avec les tireurs pendant le match pour toujours voir les deux lames et l'appareil pour les armes électriques.
- Je sais montrer avec un bras le tireur qui est touché et attribuer le point avec l'autre bras (figure 5)
- Je sais également signaler la touche non-valable (figure 6)



Quand je suis Président (donc avec un jury)

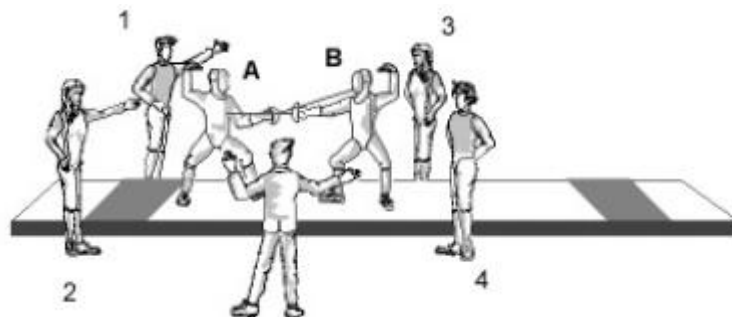
- Je vérifie la position des assesseurs avant le match
- Je fais l'analyse avant d'interroger les assesseurs (exemple : « Attaque de droite, Parade – Riposte de gauche »)
- J'interroge tous les assesseurs (Exemple : « Est-ce que l'attaque touche ? »)

L'assesseur peut donner une de ces quatre réponses :

- **Oui valable** : L'action du tireur qu'il suit, touche la surface valable
- **Oui non valable** : L'action du tireur qu'il suit, touche une surface non valable
- **Non** : L'action du tireur suivi ne touche pas
- **Abstention** : L'assesseur n'est pas sûr, il est mal placé ou il n'a pas vu l'action engagée par le tireur qu'il doit suivre.

- Chaque réponse donne une voix, sauf l'abstention qui compte 0. Le président de jury a une voix et demi et 0 pour l'abstention.

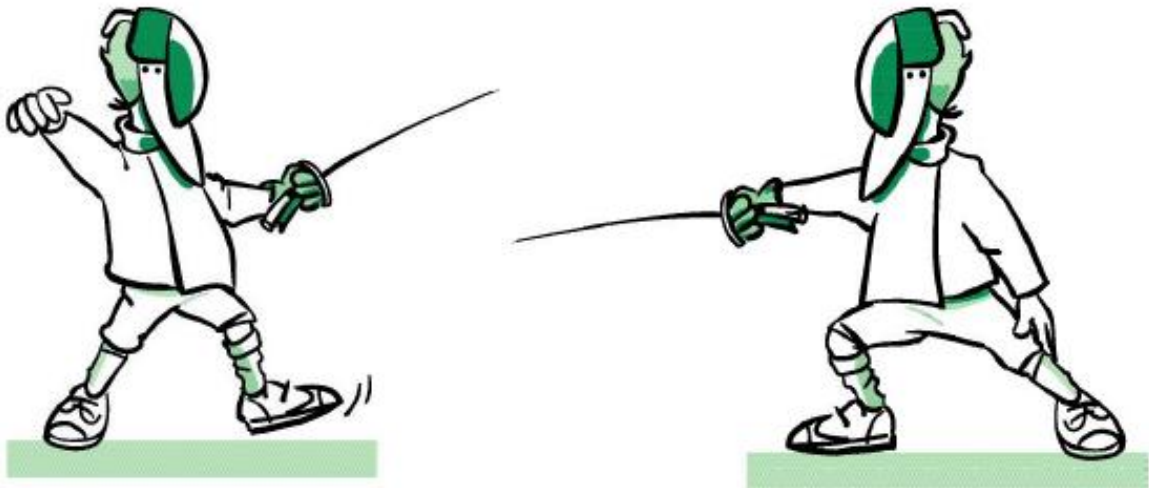
- Je fais changer les assesseurs de côté à la moitié du match.



Les assesseurs 1 et 2 regardent si B est touché. Les assesseurs sont derrière le tireur A et se déplacent toujours derrière lui. Idem pour les assesseurs 3 et 4.

④ J'utilise le bon vocabulaire

- Préparation : C'est l'action de la main ou des jambes qui préparent l'attaque.
- Attaque : Action offensive initiale exécutée en allongeant le bras et portée avec un mouvement progressif (fente, flèche, etc.).
- Parade : Elle consiste à détourner le fer adverse avec son arme.
- Riposte : C'est l'action offensive portée après la parade.
- Contre-Attaque : Action contre offensive, portée sur une attaque adverse.
- Remise : Seconde action offensive, qui consiste à replacer sa pointe dans la même ligne.
- Contre-Riposte : Coup porté après avoir paré la riposte adverse.



⑤ Je suis capable de percevoir les actions qui composent la phrase d'armes

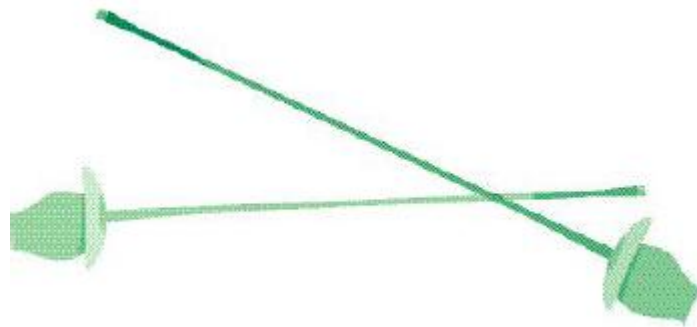
Qui attaque ? (je regarde qui allonge le bras et se fend en premier)

Quelle est la réaction de l'attaqué ? (parade-riposte ? contre-attaque ?...)

Que fait alors l'attaquant ? (contre-riposte ? remise ?...)

Je contrôle que les parades soient réussies :

Au fleuret, pointe adverse écartée
avec le fort de la lame.



J'utilise le terme « Halte » chaque fois que cela est nécessaire :

- Pour la sécurité des tireurs.
- Si un assesseur lève le bras.
- Si je vois une touche.
- Si l'appareil électrique enregistreur de touche me signale une touche.
- Si les tireurs ont un jeu « brouillon » qui ne me permet pas de voir les actions effectuées.
- Si un ou les tireurs ont des positions ou gestes qui ne permette pas au jeu de se développer ou place un tireur en désavantage. (Exemple : couverture d'une surface valable). Dans ce cas je demande au tireur de reprendre une position correcte.



En présence d'un tireur en ligne :

Je veille à ce que l'attaquant ait écarté la lame adverse.

Après une parade :

J'apprécie si le tireur ne perd pas un temps d'escrime.

Le temps d'escrime est la durée d'exécution d'une action simple. (Exemple : le coup droit)



Je me rappelle que la marche bras court est une préparation et n'est pas prioritaire :

L'adversaire, dans ce cas, peut attaquer, il est prioritaire, c'est l'attaque sur la préparation.



⑥ J'applique les règles de priorité

Etudions la situation suivante :

Céline tire contre Marine, Céline attaque, il y a un coup double.

Je connais les cinq cas où Céline a raison et marque le point :

- 1. Céline allonge le bras** et attaque en un seul temps.
Marine allonge son bras pendant l'attaque de Céline.
Elles se touchent en même temps : **Céline a raison.**
- 2. Céline attaque.**
Marine au lieu de parer, esquive sans y réussir.
Elles se touchent en même temps : **Céline a raison.**
- 3. Céline attaque.**
Marine exécute une parade, mais marque un temps d'arrêt avant de riposter.
Céline a repris son attaque immédiatement après la parade de Marine.
Elles se touchent en même temps : **Céline a raison.**
- 4. Céline exécute une attaque composée.**
Marine allonge son bras sur la fin de l'attaque.
Elles se touchent en même temps : **Céline a raison.**
- Marine a le bras tendu, la pointe menaçant la surface valable.
Céline écarte avec son arme la lame de Marine.
Marine remet sa pointe en ligne alors que Céline porte une attaque après avoir écarté la lame de Marine.
Elles se touchent en même temps : **Céline a raison**

Je connais les six cas où Céline a tort, c'est Marine qui marque le point :

1. **Céline fait une attaque qui est parée par Marine qui riposte immédiatement.**

Céline fait une remise.

Elles se touchent en même temps : **Marine a raison.**

2. Marine a le bras tendu, la pointe menaçant la surface valable.

Céline attaque sans écarter le fer de Céline.

Elles se touchent en même temps : **Marine a raison.**

3. **Céline attaque en cherchant le fer de Marine mais n'y parvient pas.**

Marine dérobe son fer.

Elles se touchent en même temps : **Marine a raison.**

4. **Céline fait une attaque composée** mais Marine trouve le fer et riposte.

Céline poursuit son attaque.

Elles se touchent en même temps : **Marine a raison.**

5. **Céline fait une attaque composée mais elle marque un moment d'hésitation.**

Marine en profite pour faire une contre-attaque.

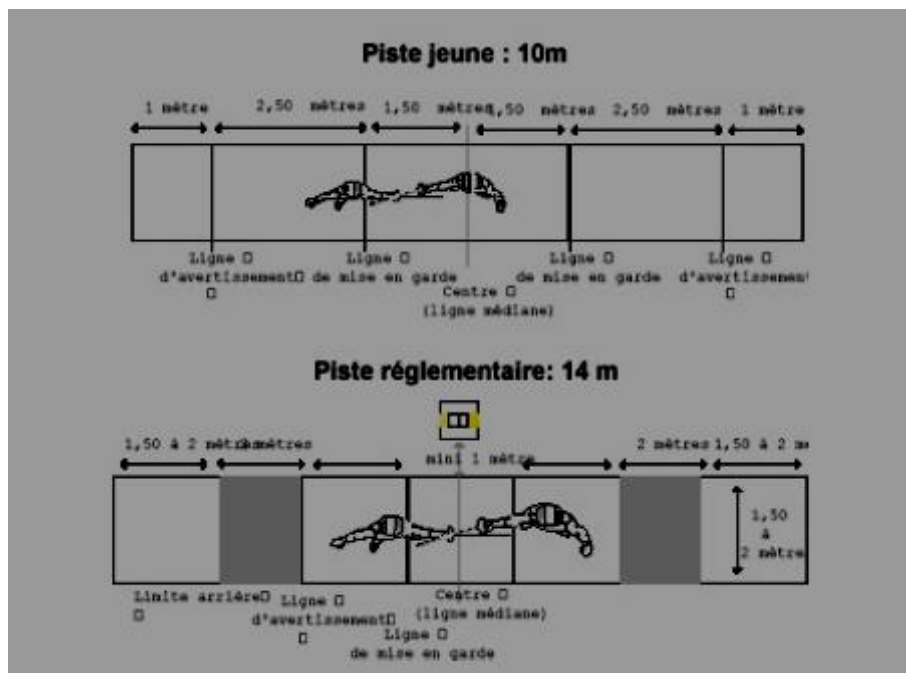
Elles se touchent en même temps : **Marine a raison.**

6. **Céline fait une attaque composée.**

Marine fait une contre-attaque avant le dernier temps de l'attaque de Céline.

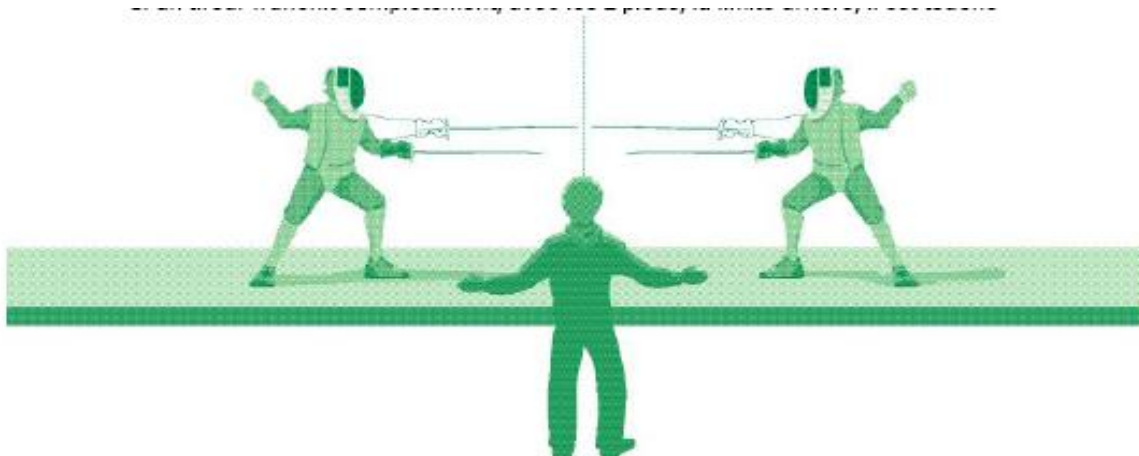
Elles se touchent en même temps : **Marine a raison.**

⑦ J'applique les règles de terrain



Terrain

- Le 1^{er} appelé doit se placer à droite.
- S'il y a un gaucher : le gaucher se met à ma gauche.
- Je fais respecter la bonne distance entre les 2 tireurs avant le « Allez ! » (bras allongé, les pointes des 2 tireurs ne doivent pas pouvoir se toucher).
- Si les pointes se croisent, je fais reculer les 2 tireurs.
- Après chaque touche accordée les tireurs reviennent en garde au milieu du terrain.
- Si un tireur franchit complètement, avec les 2 pieds, la limite arrière, il est touché.



⑧ J'applique les sanctions correspondantes

Fautes de combat

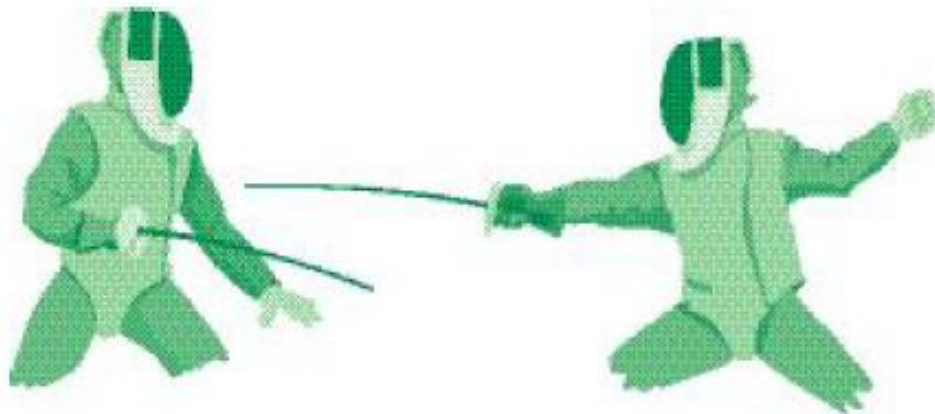
Carton jaune = avertissement. Le 2^{ème} carton jaune équivaut à un carton rouge.

Carton rouge = touche de pénalisation (j'ajoute une touche au score de l'adversaire).

Carton noir = exclusion et suspension

Corps à corps simple au fleuret	Carton jaune Carton rouge annulation de la touche portée par le tireur fautif.
Corps à corps pour éviter une touche à l'épée	
Tourner le dos à l'adversaire	
Utilisation du bras ou de la main non armés	
Bousculade, jeu désordonné, déplacements anormaux, coups portés brutalement ou en tombant	
Saisir le matériel électrique	
Substituer la surface valable	
Sortie latérale de la piste pour éviter une touche	Carton jaune Carton rouge
Interruption abusive du combat	
Matériel non-conforme : panne, mauvais réglage, absence de vis sur la tête de pointe ou de système d'attache du fil de corps dans la coquille	
Tenue non-conforme : absence de sous cuirasse, de gant ou de marque 350N	
Refus d'obéissance, enlèvement du masque avant le « Halte »	
Touche volontairement portée en dehors de l'adversaire	Carton rouge

Acte violent dangereux ou vindicatif	
Tireur troublant l'ordre sur la piste	Carton rouge
Combat non loyal	Carton noir
Personne troublant l'ordre hors de la piste	Carton jaune Expulsion ensuite
Non combativité	Carton jaune Carton rouge Carton noir
Refus de tirer de saluer avant ou après le match	Carton noir
Jet de masque	
Faute contre l'esprit sportif, fraudes	
Brutalité intentionnelle	
Favoriser un adversaire, collusion	
Dopage	



Je connais quelques points de règlement difficiles

- **Dépassement :**

En cas d'échange de touche au cours du dépassement, la touche portée immédiatement est valable ; la touche portée après dépassement est annulée, mais celle immédiatement portée, même en ce retournant par le tireur qui a subi l'action offensive est valable. (Cette situation arrive fréquemment à l'épée, voilà pourquoi à cette arme, il ne faut pas dire « Halte ! » trop tôt).

- **Terrain :**

Au commandement de « Halte ! » **le terrain gagné reste acquis** jusqu'à ce qu'une touche ait été accordée. Lors des remises en garde, chaque tireur devra reculer d'une distance égale pour reprendre la distance de mise en garde.

- **Limites latérales :**

Lorsqu'un tireur **franchit d'un ou deux pieds** une des limites **latérales** de la piste :

- L'arbitre doit immédiatement crier « Halte ! »
- A la remise en garde, son adversaire sera avancé d'un mètre par rapport à la place qu'il occupait au moment du franchissement, le tireur pénalisé devant reculer pour reprendre la distance. S'il franchit complètement, avec les deux pieds, la **limite arrière** de la piste , il est déclaré « touché »

- **A l'épée :**

J'annule la touche quand les pointes se rencontrent

J'annule les touches portées en dehors de la piste

⑨ J'inscris les résultats

De la Poule

Entraîne-toi à remplir les colonnes

- V = Victoire
- TD = Touches données
- TR = Touches reçues

	Noms	1	2	3	4	V	TD	TR	TD-TR	Classement
1	Jean		V	2	0	1	6	10	-4	?
2	Paul	2		V	V	2	10	8	+2	?
3	Hubert	V	1		V	?	?	?	?	?
4	Gilbert	V	3	3		?	?	?	?	?

V = 4 touches

De la feuille de match d'élimination directe

Fabrice	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Élodie	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Elodie BAT Fabrice 10/5

Du tableau d'élimination directe



3. L'ARBITRE DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES

EXEMPLE DE QCM NATIONAL

- 1 – La position pour les tireurs lorsqu'ils sont placés en garde doit être :
- au milieu de la largeur de la piste
 - sur le coté opposé à l'arbitre si l'un des tireurs est gaucher
 - à l'endroit ou les tireurs le désirent
- 2- Durant l'assaut lorsqu'il n'y a pas de touche la mise en garde se fait de telle sorte que :
- les tireurs se placent à quatre mètres l'un de l'autre
 - si un des tireurs a déjà un pied au-delà de la ligne arrière, il recule quand même
 - la distance entre les tireurs doit être telle que la position « pointe en ligne » les pointes ne puissent pas être en contact
- 3 – Un tireur se présente sur la piste sans cuirasse de protection et avec une arme défectueuse. Le tireur reçoit :
- un carton jaune pour l'arme défectueuse et l'arbitre lui demande de mettre une cuirasse de protection
 - un carton jaune pour l'absence de cuirasse de protection et un carton jaune pour l'arme défectueuse, donc un carton rouge.
 - un carton noir
- 4 – Le score est de 4 à 4 ; « A » redresse son arme pendant l'assaut, il a déjà un carton jaune pour avoir touché son arme. Il reçoit :
- un avertissement
 - un carton jaune
 - un carton rouge et perd le match quatre à cinq
- 5 – Le tireur « A » vient d'être déclaré « touché », il demande à l'arbitre de vérifier son arme. Celle-ci fonctionne normalement. A la demande de « A » l'arbitre fait un deuxième essai, cette fois-ci l'arme ne fonctionne pas :
- l'arbitre doit maintenir la touche précédemment accordée
 - l'arbitre doit annuler la touche précédemment accordée
 - l'arbitre donne un carton jaune pour arme défectueuse
- 6 – Qui doit se soumettre au règlement des épreuves
- les tireurs
 - les tireurs et les entraîneurs
 - toutes personnes
- 7 – À la fin du premier relais (match par équipe) le score est de trois à trois
- on procède à une minute supplémentaire après tirage au sort
 - on change de relayeur
 - il faut un vainqueur et l'on continue le combat jusqu'à la première touche
-

8 – L'arbitre avant le combat doit vérifier :

- a) les armes et le fonctionnement de l'appareil
- b) les armes, l'habillement et le matériel des tireurs
- c) uniquement les armes du tireur

9 – Le tireur A est « pointe en ligne » B veut reprendre la priorité et réalise un frôlement sur la lame adverse avant d'attaquer. Les deux se touchent en surface valable. Qui marque la touche :

- a) A
- b) B
- c) on annule la touche

10 – Pierre est désarmé par la parade de Jean, qui riposte immédiatement et touche valable :

- a) la touche de Jean est annulée
- b) la touche de Jean est accordée
- c) l'arbitre dit « en garde, pas de touche »

11 – Tirer en combat rapproché, au fleuret, est permis tant que :

- a) les adversaires puissent porter une touche
- b) les deux coquilles ne se touchent pas
- c) l'arbitre puisse suivre la phrase d'arme

12 – Pierre fait une attaque qui est parée par Jean, la riposte est parée, il y a ensuite un coup double sans arrêt pendant ces actions :

- a) la touche est accordée à Pierre
- b) la touche est accordée à Jean
- c) les remises ne sont pas prioritaires, l'arbitre dit en garde « je ne départage pas »

13 – Le tireur A fait une attaque, le tireur B esquive l'attaque en utilisant son bras non armé et touche valable. (il a déjà un carton jaune pour matériel non conforme)

- a) la touche est valable pour B mais avec un carton jaune
- b) la touche de B est annulée avec un carton rouge
- c) la touche de B est annulée avec un carton jaune

14 – Le tireur A fait une attaque composée en marcher-fente, le tireur B fait tomber l'attaque dans le vide et se fend pour toucher, alors que A fait une remise d'attaque immédiate :

- a) la touche est accordée à A
- b) la touche est accordée à B
- c) l'arbitre remet les tireurs en garde et n'accorde aucune touche

15 – Pierre attaque et touche non valable au masque de Jean. Jean a contre-attaqué en même temps et a touché valable. L'arbitre reproche à Jean d'avoir substitué sa surface valable par son masque en se penchant exagérément

- a) la touche est accordée à Pierre
 - b) la touche est accordée à Pierre et Jean reçoit un carton jaune
 - c) l'arbitre dit « touche non valable » et donne un carton jaune à Jean
-

16 – Un tireur qui effectue un corps à corps pour éviter une touche tout en portant une touche :

- a) l'arbitre donne un carton jaune et accorde la touche
- b) l'arbitre donne un carton jaune et annule la touche
- c) l'arbitre donne un carton rouge et annule la touche

17 – À la fin du temps réglementaire au quatrième relais les équipes A et B sont à égalité

- a) est signalé vainqueur l'équipe qui a porté la dernière touche
- b) les derniers tireurs restent en piste et font une touche supplémentaire
- c) on accorde une minute supplémentaire, après tirage au sort

18 – A fait une attaque composée, B trouve le fer, ils se touchent en même temps.

- a) la touche est accordée à A
- b) la touche est accordée à B
- c) aucune touche n'est accordée

19 – A attaque et touche B, mais A met un pied en dehors de la piste lors de son attaque.

- a) l'arbitre remet en garde à l'endroit de la sortie sans accorder de touche
- b) la touche est accordée à A
- c) la touche n'est pas accordée, et B avance d'un mètre

20 – À l'expiration du temps réglementaire, toute action exécutée pendant le signal sonore ou le halte du chronométrateur :

- a) est considérée comme valable
 - b) n'est pas considéré comme valable
 - c) l'arbitre seul est habilité à décider du résultat de l'action en cours
-

CORRECTION QCM

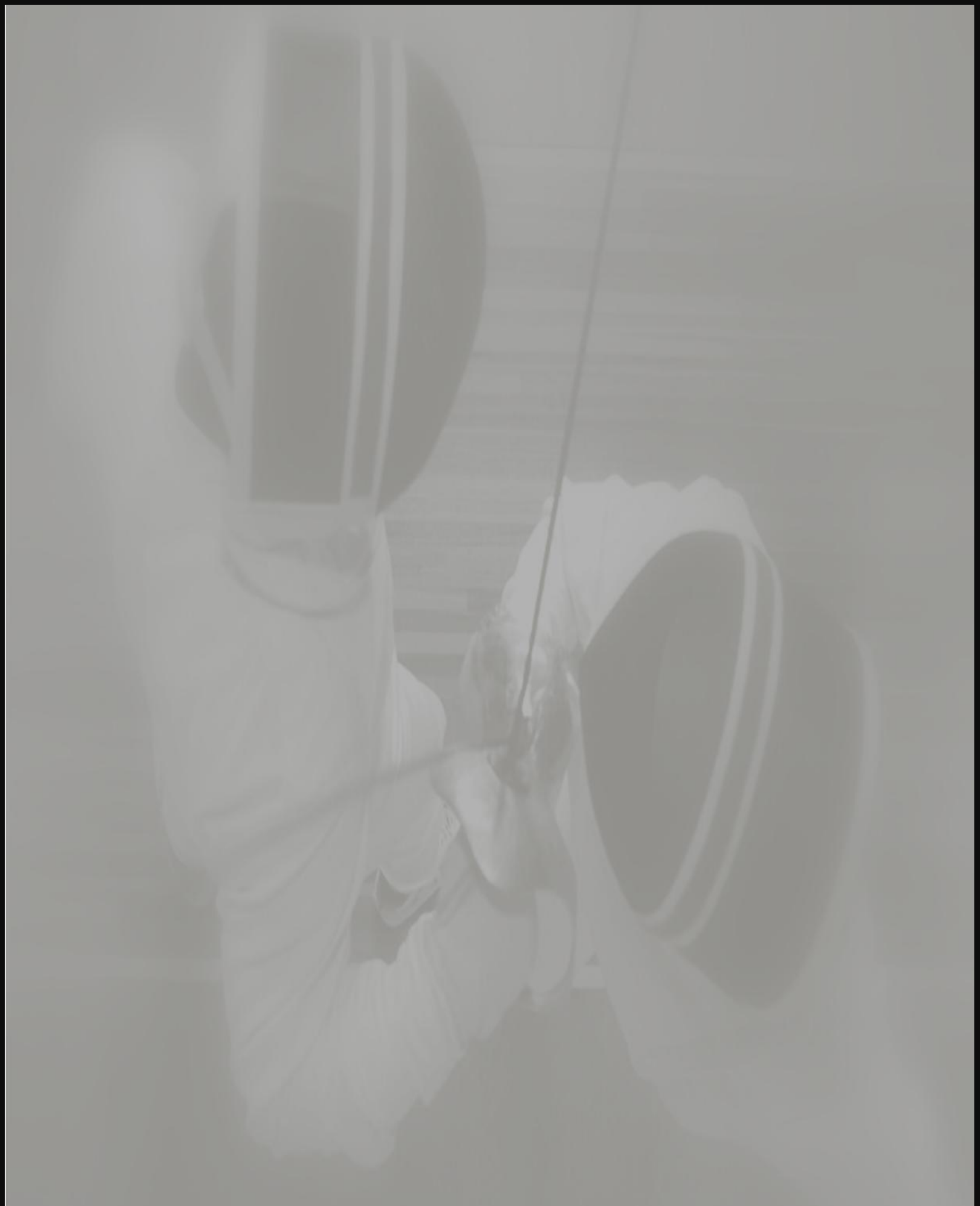
1	A	11	C
2	C	12	A
3	B	13	B
4	C	14	B
5	B	15	A
6	C	16	B
7	B	17	C
8	B	18	B
9	A	19	B
10	B	20	B

4. L'ARBITRE PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRE

CDE 33 : www.escrime33.com

LIGUE D'AQUITAINE : www.aquitaineescrime.com

FFE : www.escrime-ffe.fr



www.escrime33.com