



ESCRIME

Arbitrage - niveau départemental

*J'ai eu mon QCM...
Et maintenant?*



L'arbitre:

- Engagement d'honneur de **respecter et faire respecter** le règlement
- Connaissance du règlement



Notions importantes:

Assaut / Match / Rencontre



Assaut - combat courtois entre deux tireurs. Si on compte les points, l'assaut devient un **match**. L'ensemble des matchs faits par 2 équipes est appelé **rencontre**.

Temps d'escrime



Durée d'exécution d'une action simple.

Les actions offensives



Attaque, Riposte et Contre-riposte.

Les actions défensives



Parade, Retraite (rompre), Esquive.

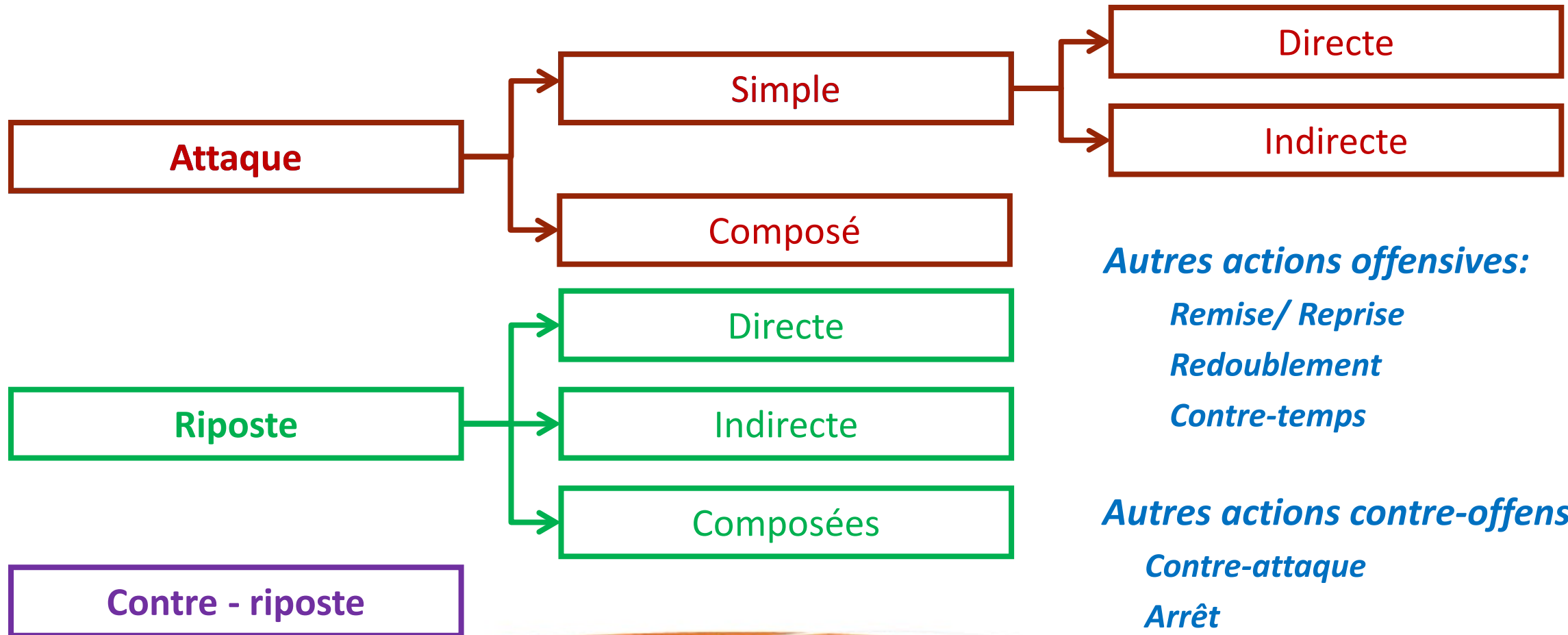
Position pointe en ligne



Tireur qui a son bras armé tendu en menaçant de façon continue son adversaire.



Les actions offensives



Autres actions offensives:

Remise/ Reprise

Redoublement

Contre-temps

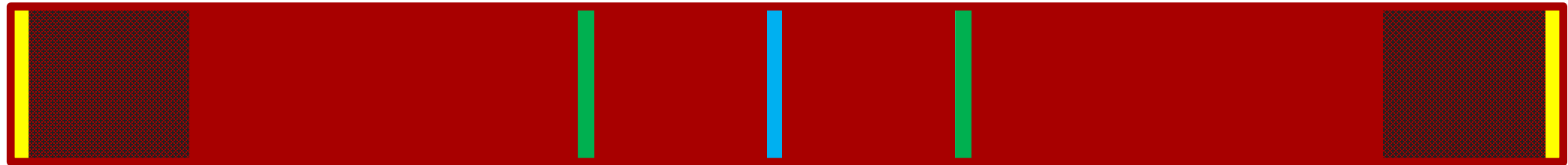
Autres actions contre-offensives:

Contre-attaque

Arrêt

Le terrain:

PISTE



Ligne de limite
arrière

Ligne mise
en garde

Ligne médiane
ou centrale

Ligne mise
en garde

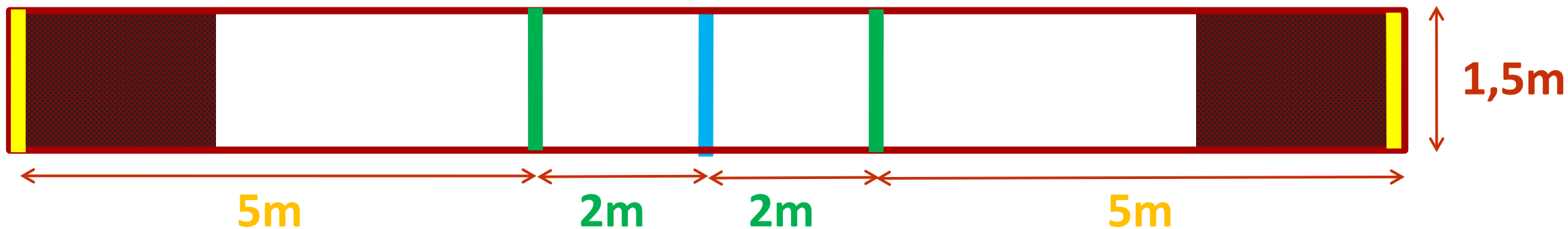
Ligne de limite
arrière

Composition d'une piste:

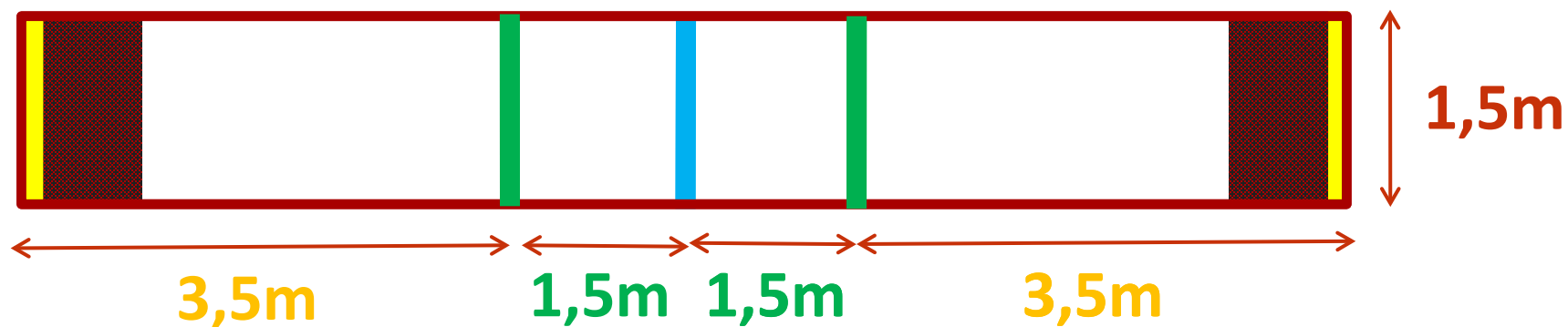
- largeur de piste - **1,5m** (hors couloirs de sécurité);
- longueur de **14m** (10m jusqu'à la catégorie M13 incluse);
- **5 lignes** (1 ligne médiane, 2 lignes de mise en garde, 2 lignes de limite arrière);
- les **deux derniers mètres** précédant ces lignes de limite arrière doivent être clairement distingués - le dernier mètre pour les pistes de 10m

Le terrain:

PISTE (M15 et plus)



PISTE (jusqu'à M13)





Matériel:

Normes/Marquages

Chaussettes montantes

Masque

Gant

Veste

Protège poitrine ou bustier

Arme

Pantalon

Fil de corps

Sous-cuirasse ou plastron

Matériel:

Normes/Marquages → Marquage CE **obligatoire**
Marquage FIE ou FFE (autorisé uniquement en France) **obligatoire**



Matériel:

Gant

→ **Obligatoire** pour toutes catégories sans aucun trou

Masque

→ Une seule attache autorisée en France de M7 à M13. **A partir de M15 double attache obligatoire.**

Protège poitrine

→ Utilisation **obligatoire** pour les filles à partir de M11 et **facultative** pour les hommes





Matériel:

Tenue (veste pantalon) et sous-cuirasse

LABELS

CATÉGORIE D'ÂGE	LABELS
M9, M11	Tenue 350 N Sous cuirasse 350 N
M13, M15, M17, M20, Seniors, Vétérans	Tenue 350 N Sous cuirasse 800 N

(Extrait du Règlements sportifs saison 2022/2023 - FFE - Règles Techniques et de sécurité)

Matériel:

ARMES - LABELS

		Lame N°0	Lame N°2	Lame N°5
FLEURET	Longueur max. de la lame	77 cm	82 cm	90 cm
	Longueur max. de l'arme	97 cm	105 cm	110 cm
	Diamètre max. de la coquille	90 mm	120 mm	120 mm
ÉPÉE	Longueur max. de la lame	77 cm	82 cm	90 cm
	Longueur max. de l'arme	97 cm	105 cm	10 cm
	Diamètre max. de la coquille	115 mm	135 mm	135 mm
SABRE	Longueur max. de la lame	77 cm	82 cm	88 cm
	Longueur max. de l'arme	95 cm	100 cm	105 cm
	Diamètre max. de la coquille	125x140 mm	140x150 mm	140x150 mm

(Extrait du Règlements sportifs saison 2022/2023 - FFE - Règles Techniques et de sécurité)

Matériel:

EPEE



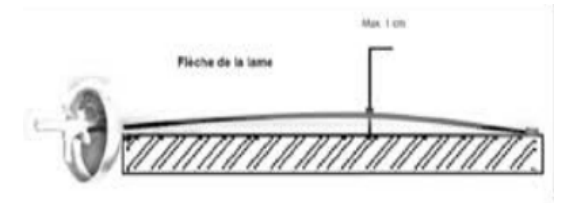
Poids total: **770g**

Longueur totale de l'arme: **110cm (maximum)**

Longueur de la lame: **90cm (maximum)**

Flèche: **1cm (maximum) à la verticale**

Epée est une arme: **d'estoc. On touche avec la pointe**



Résumé organisation - caractéristiques générales:

	ÉPÉE						
Catégories	Type de lame	Type de poignée	Nombre de touches et durée des assauts <i>Poules</i>	Nombre de touches et durée des assauts <i>TED</i>	Rencontre par équipes	Dimensions de la piste	Type de matériel
M5	Éveil escrime						
M7-M9	0	Droite	3 touches 2'	6 touches 2X2' avec 1' de pause	« Relais à l'italienne » à 2 ou 3 tireurs Relais de 3 touches et 2'	L : 10 m L : 1,5 à 2 m	Tenue 350 N Sous cuirasse 350 N
M11	0 ou 2		4 touches 2'	8 touches 2X2' avec 1' de pause	27 ou 36 touches 9 relais de 3 ou 4 touches et 2'		
M13	2	Libre	4 touches 3'	8 touches 2x3' avec 1' de pause	36 touches 9 relais de 4 touches et 3'	L : 10 m L : 1,5 à 2 m	Tenue 350 N Sous-cuirasse 800 N
M15	4 ou 5		5 touches 3'	10 touches 2x3' avec 1' de pause	36 touches 9 relais de 4 touches et 3'	L : 14 m L : 1,5 à 2 m	
M17 à Seniors				15 touches 3x3' avec 1' de pause	45 touches 9 relais de 5 touches et 3'		
Vétérans				10 touches 2x3' avec 1' de pause	45 touches en relais		

(Extrait du Règlements sportifs saison 2022/2023 - FFE - Règles Techniques et de sécurité)



Arbitre

Dirige le match

Etablit le lien entre match et public

L'arbitre est censé «gérer»:

- Espace d'arbitrage
- Gestuelle
- Voix
- Attitude/solidarité
- Habillement
- Respect
- Langage corporel
- Décider/ Expliquer
- Expérience



- Espace d'arbitrage Piste et environs - garantir ses déplacements et ceux des tireurs sans obstruction!
- Gestuelle Claire et précise! Moyen de communication avec les tireurs et aussi le public
- Voix Les tireurs **doivent entendre** l'arbitre
- Attitude/solidarité Soutient des collègues si besoin
- Habillement Tenue correcte permettant de faire le travail et de se distinguer comme arbitre
- Respect Respecter les tireurs et se faire respecter
- Langage corporel Reflet mon état
- Décider/ Expliquer Sans hésitation. Explication précise avec le vocabulaire du règlement
- Expérience Pratique - permet la consolidation de tous les éléments indiqués avant

Fonctions de l'arbitre



*Je suis censé faire
quoi?*

- faire l'appel des tireurs;
- contrôler les armes, habillements et matériel;
- faire saluer les tireurs avant et après le match;
- diriger le match;
- surveiller le fonctionnement de l'appareil;
- diriger les assesseurs, chronomètres, marqueurs;
- se déplacer de façon à contrôler le match et l'appareil (lampes);
- sanctionner les fautes;
- juger la validité des touches;
- maintenir l'ordre - match, entraîneurs, public ;
- surveiller l'état de la piste;

Avant chaque poule, rencontre ou match d'élimination directe:

- Je vérifie l'état de la piste;
- Je vérifie que l'espace pour me déplacer est libre;
- Je vérifie les appareils - télécommande et l'isolation de la piste;
- Les tireurs sont présents et prêts à tirer (habillement, matériel);
 - L'habillement (résistance et logo FIE): sous cuirasse, tenue, gant, masque;
 - Cheveux attachés et «pas visibles» - dans le masque ou dans la veste;
 - Vérification de présence de matériel de rechange - fil de corps et épée;

Voir T.71 du règlement technique



Avant le match:

- J'annonce le match qui va se dérouler et le match suivant;
- Premier tireur appelé se place à **droite** sauf s'il est **gaucher** sur un match **gaucher/droitier**;
- Les tireurs doivent se présenter prêts à tirer (T.115 et T.71);
- Je vérifie le matériel: martingales, attaches de sécurité du masque et languette, armes;
 - **armes**: pression du ressort, course du ressort, vis, embase, fil dans la gorge de la lame, gaines isolantes, coussin et fils électriques;

Match peut commencer:

- Tireurs à la ligne de mise en garde - salut (tireurs, arbitre et public inclu);
- En garde statique, pied derrière la ligne de mise en garde - En garde... Prêts?..... Allez!
- Je déclanche le chronomètre.

Commandements de l'arbitre:

En garde...



Pour que les escrimeurs prennent la position de garde.

Prêt(e)s?



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. Sans enlever la main s'il y a une touche valable ou non valable.

Touché!



L'escrimeur à gauche de l'arbitre est déclaré touché.

Point!



1 point pour l'escrimeur à droite de l'arbitre.



(Images extraites du Règlement Technique FIE)

Commandements de l'arbitre:

Touche simultanée



Touches aux 2 tireurs.



Un point à chaque tireur.

Avertissement/Carton



Par mimétisme, l'arbitre indique la faute de l'escrimeur à droite et il présente le Carton correspondant à la Sanction concernée

Touche technique



Franchissement de la limite arrière de la piste avec les deux pieds par l'escrimeur à gauche de l'arbitre.

Vainqueur/Score



Vainqueur : à la fin du match ou de la rencontre l'arbitre doit annoncer le vainqueur et score. Les tireurs seront au milieu de la piste.



**J' ARTICULE et je
parle FORT**

(Images extraites du Règlement Technique FIE)



Pendant le match:

- Je n'interprète pas. Il n'existe pas le «on m'a dit....». J'applique le règlement;
- J'ai le droit de me tromper! Je ne suis pas obstiné de garder ma décision si les deux tireurs sont d'accord avec une touche à terre par exemple;
- Je me déplace de façon à vérifier l'action et à voir les lampes de l'appareil;
- Je décide et si besoin je sanctionne. Je réponds à une demande faite de manière courtoise;
- 1 minute de pause - depuis le «HALTE» jusqu'au «ALLEZ»;
- Pas de temps d'arrêt entre les touches;
- Je juge les actions identiques toujours de la même façon;
- Je sanctionne le tireur qui commet une faute même s'il est touché pendant l'action;
- Sanctions notées sur la feuille de match;



Fin du match:

- Tireurs sur la ligne de mise en garde;
- Les tireurs se saluent;
- Je désigne le vainqueur;
- Les tireurs me saluent, le public et se serrent la main;
- Je remplis la feuille de match et je fais vérifier et signer la feuille par les tireurs

Particularités:

- Un masque qui tombe à cause d'un enlèvement rapide (pas de sanction);
- Un masque ou une arme jetés dans une housse (pas de sanction)
- Un masque ou une arme jetés violemment, intentionnellement, dangereusement **CARTON NOIR** - faute contre l'esprit sportif



Généralités:

- L'erreur fait parti du «jeu»;
- Pas de touches de compensation;
- Appel du DT je ne change pas ma version des faits. Je suis à disposition du DT.
- Pas de critiques envers les arbitres;
- Je suis solidaire j'aide les collègues qui peuvent avoir du retard;



Commandements de l'arbitre:

Particularités sur le HALTE!

- C'est le fait que je crie HALTE qui arrête le combat et pas la faute.

C'est à dire:

Le tireur s'arrête en croyant qu'il y a vu une faute que je n'ai pas sanctionné. Il est touché. La touche est valable.

- Après avoir crié HALTE, toute nouvelle action entamée n'est pas valable, seul le coup lancé avant le HALTE. Petite nuance.... si le chronomètre n'est pas intégré à l'appareil, même le coup lancé est annulé.
- Je crie HALTE s'il y a une touche;



Je cris HALTE et je lève la main si:



- Sortie latérale d'un ou deux pieds en dehors de la piste;
- Corps à corps entre les tireurs;
- Dépassement complet d'un tireur;
- Action confuse, dangereuse et désordonnée;
- Sortie de piste sur la limite arrière;
- En cas de désarmement;
- En cas de retournement;
- En cas de chute;
- Fin du temps.

Attention:



- Pour toutes les épreuves nationales, à toutes les catégories :
 - Le coaching est interdit pendant les tours de poule
 - Un seul coach est admis en bout de piste, dans la zone autorisée, pour les matchs de tableau et les rencontres par équipe
 - Possibilité de parler et conseiller entre le « halte » et le « en garde » lors des matchs de tableaux individuels et rencontres par équipe
- En cas de manquement à ces règles, les sanctions encourues sont les suivantes:
 - 1ère infraction : carton jaune, avertissement
 - 2ème infraction : carton rouge, le coach est envoyé dans les gradins jusqu'à la fin du match. Aucun coaching n'est autorisé jusqu'à la fin de ce match
 - 3ème infraction : carton noir : exclusion du lieu de la compétition et rapport à la Commission de Discipline

Sorties de piste:



Sortie latérale
d'un pied

Tireur fautif recul de 1m, ou bonne touche si son action démarre avant le HALTE

Tireur fautif recul de 1m, ou bonne touche si son action démarre avant le HALTE

Tireur fautif recul de 1m déclaré touché

Sortie latérale
des deux pieds

Tireur fautif recul de 1m. **Sa touche n'est pas accordée. Il peut être déclaré touché si l'action de l'adversaire est simple et imediate après le HALTE.**

Sortie de piste 2 pieds
par la ligne de fond

Tireur fautif déclaré touché



Jugement de touches:

Corps à corps

Coup double - si action avant le halte pour les deux tireurs

Touches accordées

Dépassement

Tireur fautif touche **sur** le dépassement

Touche accordée

Tireur fautif touche **après** le dépassement

Touche annulée

Tireur ayant **subi l'action touche immédiatement sur le dépassement** en se retournant

Touche accordée



Sanctions sur le combat rapproché/corps à corps/bousculade:

Combat rapproché

Pas d'interruption pas de sanction

Corps à corps

Halte mais pas de sanction

Corps à corps volontaire pour éviter une touche

CJ

Bousculade

CJ

Acte violent, vindicatif ou jeu dangereux

CR

Brutalité intentionnelle

CN



Jugements:

Touche en cas de chute:

- Touche portée en tombant ou après tomber - **la touche n'est pas valable**. Carton **jaune** pour le tireur fautif.
- Main non armée ou genou arrière au sol n'est pas forcément une chute et la touche portée dans ce cas reste valable.

Demande de vérification d'arme:

- Le tireur qui demande la vérification reste sous mon contrôle visuel.
- Vérification de branchement de fil de corps à la prise de garde et au fil de piste (enrouleur).
- Vérification de l'embase (vis).
- Teste à la paume de main. Il suffit de constater le défaut une seule fois.
- Je saisis l'arme en défaillance



Jugements:

Demande de vérification d'arme:

- Fil de corps débranché - prise de garde:
- Fil de corps débranché - fil de piste:
- Embase dévissée:
- Fil de corps branché -> embase vissée
-> défaillance constatée:

Touche **accordée** (pour l'adversaire)

Si la martingale ne fonctionne ou n'existe pas -

Touche **annulée** (pour l'adversaire)

Touche **accordée** (pour l'adversaire)

Touche **annulée** (pour l'adversaire)

Bris de lame:

- Lors d'une phrase d'armes l'un des tireurs se fait toucher et casse sa lame:

Touche **annulée** (pour l'adversaire) sauf si le bris de lame se produit nettement après la touche.



Sanctions - PASSIVITE / NON COMBATIVITE

- 1 minute sans touche. La minute recommence après chaque touche valable, touche portée hors surface valable, touche annulée, touche pénalisation, ou début de chaque relais ou période;
- Le match/relais est tiré jusqu'à la fin du temps réglementaire;
- Je sanctionne les **deux tireurs ou équipes** (peu importe qui mène au score);

Epreuve individuelle

- 1min sans touche - carton **jaune P** pour les deux tireurs
- Même match - 1min sans touche - carton **rouge P** (touche pénalisation) pour les deux tireurs
- Même match - 1min sans touche - carton **noir P** (perte du match) pour le tireur mené
 - si les scores sont à égalité - pour le tireur ayant le moins bon classement initial dans la compétition - classement de la FIE. Le tireur mieux classé remporte le match.



Sanctions - PASSIVITE / NON COMBATIVITE

Epreuve par équipe

- 1min sans touche - carton **jaune P** pour les deux équipes
- Même match - 1min sans touche - carton **rouge P** (touche pénalisation) pour les deux équipes
- Même match - 1min sans touche - carton **noir P** (perte du match) pour l'équipe menée
 - si les scores sont à égalité - pour l'équipe ayant le moins bon classement initial dans la compétition - classement de la FIE. L'équipe mieux classée remporte la rencontre.

Il n'y a plus la possibilité de remplacer le tireur qui à pris le carton noir «P».

Le match/rencontre est perdu.



Sanctions - PASSIVITE / NON COMBATIVITE

- Les cartons «P» reçus lors d'un match ou d'une rencontre (9 relais) sont valables que pour le match ou rencontre en question. Pas de transfert sur les matchs ou rencontres suivants.
- Pas de sanction de non-combativité si le score est de 44:44 ou 14:14
- Carton noir «P» - équivaut à la perte du match ou rencontre - équipe ou tireur classé
- Cartons «P» ne sont pas cumulables avec les autres cartons et **sont signalés sur la feuille de match**
- Egalité fin du temps - pas de sanction de non combativité sur la minute supplémentaire

Attention à la touche volontaire en dehors de l'adversaire - carton **rouge - cumulable**

Manifeste volonté de ne pas combattre - interruption de match, avertissement et si persistance - refus d'obéissance - carton **jaune - cumulable avec d'autres sanctions déjà données ou futures**



Fin de combat - jet du masque - directive FIE:

- Je fais la différence entre :
- Un masque qui tombe à cause d'un enlèvement rapide (pas de sanction).
 - Un masque ou une arme jetée fortement dans une housse (pas de sanction).
 - Un masque ou une arme jetés violemment, intentionnellement, dangereusement (**CARTON NOIR**).

Notre sport est un sport de combat, et de ce fait les émotions sont normales aussi bien dans la victoire que dans la défaite, mais elles doivent être maîtrisées pour rester dans l'éthique de l'escrime.

(Extrait du document formation arbitrage)



Ressources
:

- *Règlements FIE*
- *Règlements FFE*
- *Document formation arbitrage CNA*
- *COMITE ESCRIME IDF OUEST - <https://www.escrime-idfouest.fr/>*
- *ESCRIME INFO - <http://www.escrime-info.com/modules/>*



Q C M

Durée: 20 minutes

Contenu: 12 questions générales / 8 questions spécifiques épée

Réussite: 15/20

**TERMINEEEEEEE LE
BLA BLA BLA**

