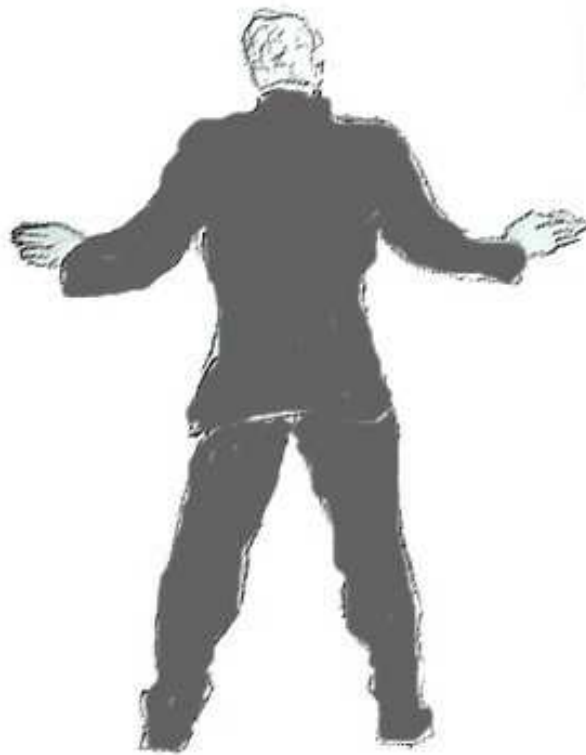


# Devenir Arbitre



## **Arbitrer, c'est quoi ?**

C'est appliquer un règlement et respecter une convention afin de déterminer la validité ou non d'une touche.

## **Comment devenir arbitre départemental ?**

Pour devenir arbitre départemental, il faut valider une partie théorique puis pratique. L'examen de la partie théorique a lieu une fois par an, elle se présente sous forme de **Questionnaires à Choix Multiples (QCM)**. Une note de 16 / 20 est requise pour poursuivre la formation.

Une fois la partie théorique validée, il faut arbitrer trois compétitions de niveau départemental dans l'année : médailles de l'Essonne, challenge de référence (Yerres, Chilly Mazarin...)

L'examen pratique final se déroule lors des championnats de l'Essonne.

Lors des compétitions, les arbitres en formations seront évalués par des Maitres d'Armes.

## **Où se référer pour arbitrer ?**

A ton Maitre d'Armes : il peut être d'un grand secours !!! Ne pas hésiter à lui poser des questions sur l'arbitrage.

Au « règlement des jeunes » : ce règlement a pour but de réglementer les épreuves pour les poussins, pupilles et benjamins.

Au « règlement international » : ce règlement regroupe toutes les règles de l'escrime. Il est applicable sur toutes les pistes du monde ! Composé d'une centaine de pages, il est à apprendre progressivement.

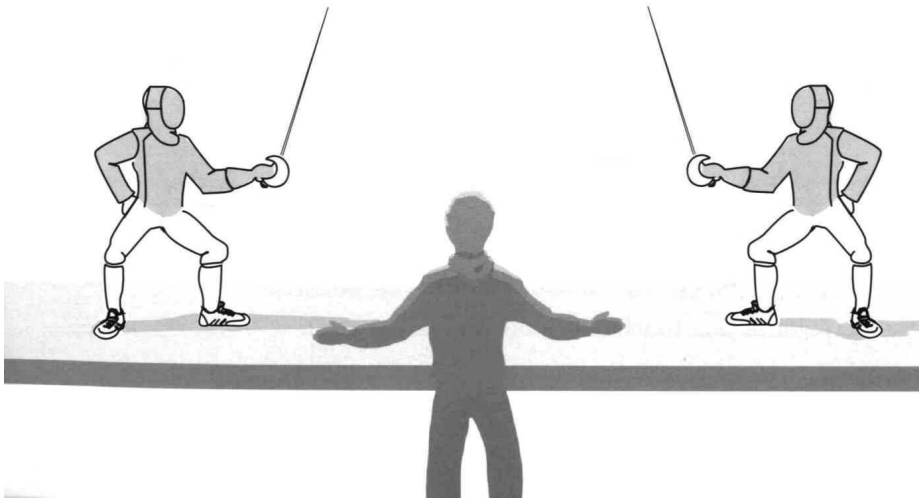
## **I. Le rôle de l'arbitre.**

Le sport, c'est d'abord le jeu, le plaisir d'une rencontre, la joie, le dépassement de soi, 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 :

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





**Je contrôle la sécurité**

**Je respecte et je fais  
respecter l'esprit sportif**

**J'arbitre seul ou je dirige le jury**

**J'utilise le bon vocabulaire**

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

**J'applique les règles de priorité**

**J'applique les règles de terrain**

**J'applique les sanctions correspondantes**

**J'inscris les résultats**

## **II. J'utilise le bon vocabulaire.**

**Attaque :** Action offensive initiale exécutée en allongeant le bras et portée avec un mouvement progressif (fente, flèche, etc.). Elle peut être simple ou composée, renforcée d'actions sur le fer adverse.

**Battement :** Action de frapper la lame adverse.

**Contre Attaque :** Action contre offensive simple ou composée, portée sur une attaque adverse

**Parade :** Action défensive ayant pour but d'écarter la lame adverse

**Dégagement :** Action offensive simple qui consiste à quitter la ligne dans laquelle on se trouve pour tirer dans une autre.

**Distance :** La distance est l'intervalle qui sépare les deux tireurs. Il existe la petite distance (allongement du bras), moyenne distance (fente) et grande distance (marche et fente).

**Temps :** Le temps d'escrime est le temps d'exécution d'une action simple.

**Garde :** Position la plus favorable que prend le tireur pour être également à l'offensive, à la défensive ou à la contre offensive

**Contre riposte :** Action offensive. Coup porté après avoir paré la riposte adverse.

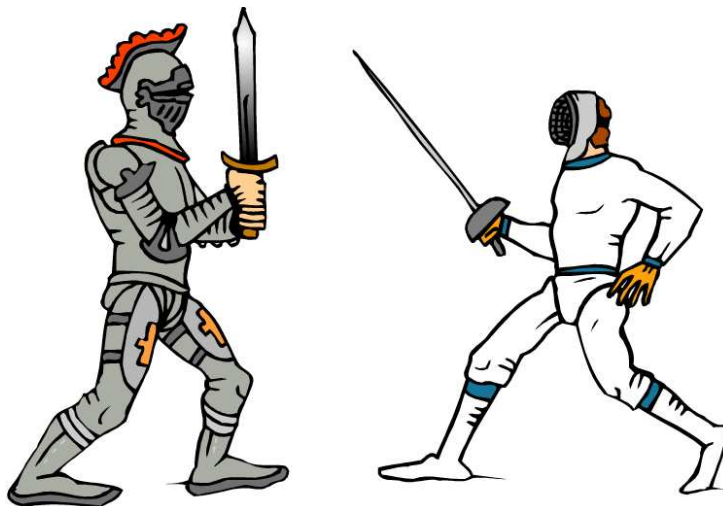
---

**Offensive :** Ensemble des actions destinées à toucher l'adversaire.

**Défensive :** Ensemble des actions destinées à faire échec à l'offensive adverse, comprenant : les parades, les esquives, les déplacements.

**Contre Offensive :** Ensemble des actions portées sur l'offensive adverse.

**Préparation :** Mouvements de la lame, du corps ou des jambes, qui précèdent la situation que l'on a l'attention de créer.



### III. Remplir une feuille de poule

(Ex : Match en 4 touches).

	1.	2.	3.	4.	V	TD	TR	I	PI
1. Paul		3	V	1	1	8	10	-2	3
2. Pierre	V		0	2	1	6	11	-5	4
3. Noémie	2	V		3	1	9	8	1	2
4. Xavier	V	V	V		3	12	6	6	1

*V = Nombre de Victoire*

Noter le nombre de Victoire du tireur. Ex : Paul a fait une victoire contre Noémie. Je note donc « 1 » dans sa colonne « Victoire ».

*TD = Touches données*

Noter le nombre de touches données par le tireur. Cela correspond à additionner toutes les touches d'une ligne. Ex : Pierre a mis 4 touches contre Paul, 0 contre Noémie, et 3 contre Xavier = « 6 » dans la colonne « TD ».

*TR = Touches reçues*

Noter le nombre de touches reçues par le tireur. Cela correspond à additionner toutes les touches d'une colonne. Ex : Xavier est le tireur « 4 », il faut donc additionner les touches de la colonne « 4 ».  $1 + 2 + 3 = 6$  dans la colonne « TR ».

*I = Indice*

$TD - TR = I$ . Ex : Pour Noémie,  $9 - 8 = 1$

*PI = Place finale*

Celui qui a fait le plus grand nombre de victoire est classé premier. En cas d'égalité aux nombres de victoires, l'Indice départage les suivants.

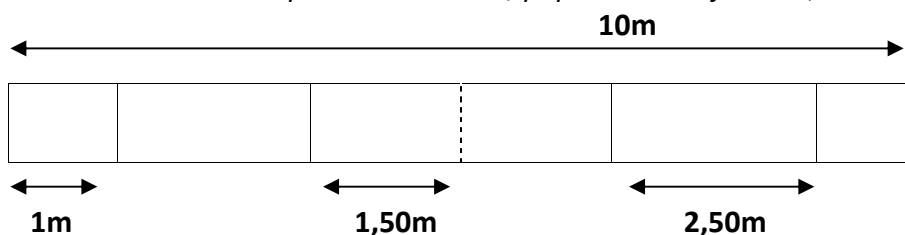
## IV. Le terrain.

*Il existe différentes règles :*

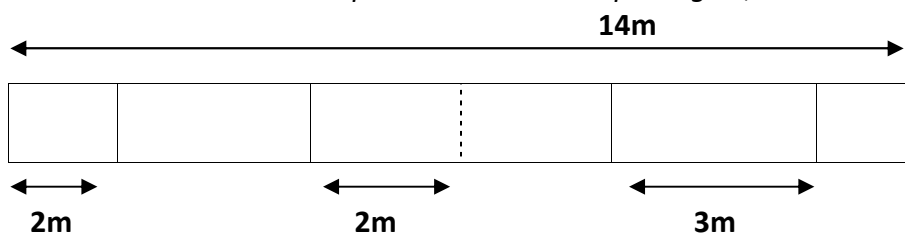
- Le 1<sup>er</sup> tireur appelé doit se placer à droite.
- S'il y a un gaucher, le gaucher se met à gauche de l'arbitre.
- L'arbitre fait respecter la bonne distance entre les 2 tireurs avant le « Allez ! » (Bras allongé, les pointes des 2 tireurs ne doivent pas pouvoir se toucher).
- Si les pointes se croissent, l'arbitre fait reculer les 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.

*La Piste :*

*Pistes pour les Poussins, pupilles et Benjamins (1.50 à 2M de largeur)*



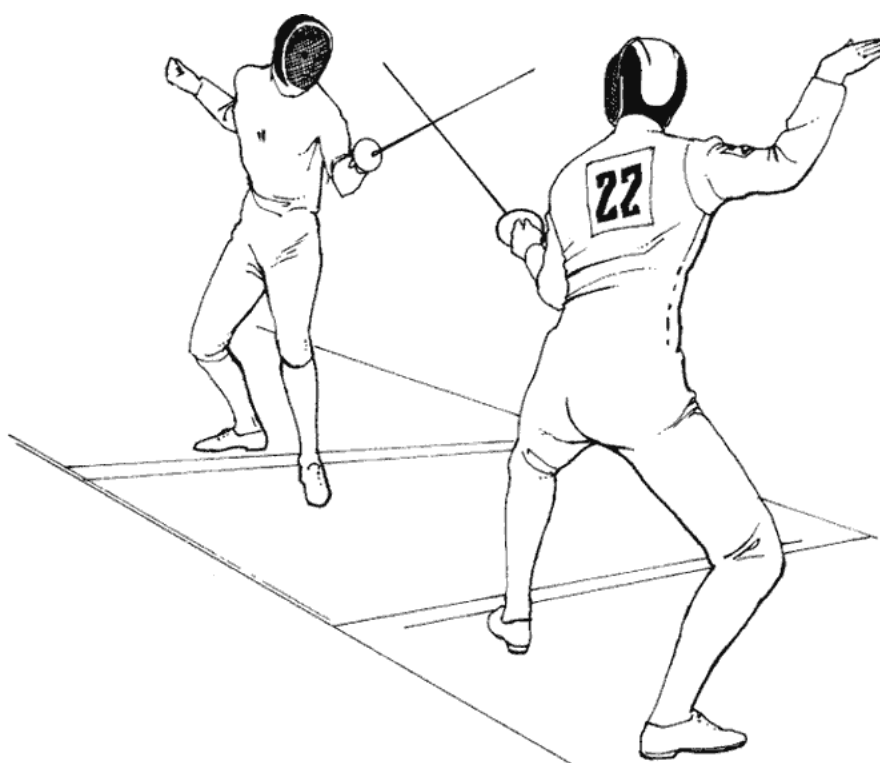
*Pistes pour les Minimes et plus âgés (1.50 à 2M de largeur)*





## Durée des matchs et nombre de touches

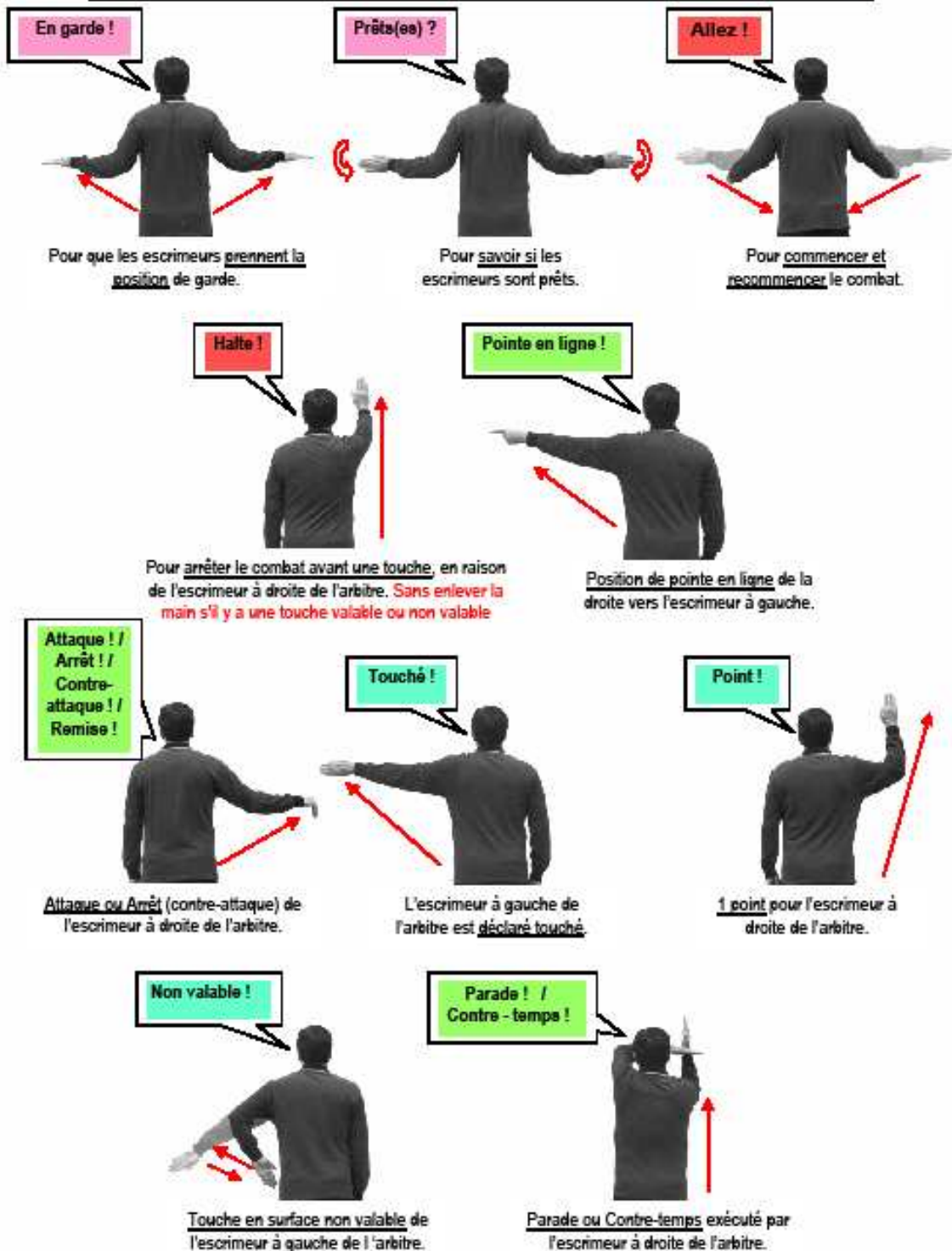
	Epreuve individuelle		Epreuve par équipe
	Poules	Eliminations Directes	Relais par équipe de 3 tireurs
Benjamins	4 touches / 3 minutes	8 touches / 4 minutes (30s de pause)	4 touches / 3 minutes
Poussins Pupilles	4 touches / 3 minutes	6 touches / 4 minutes	

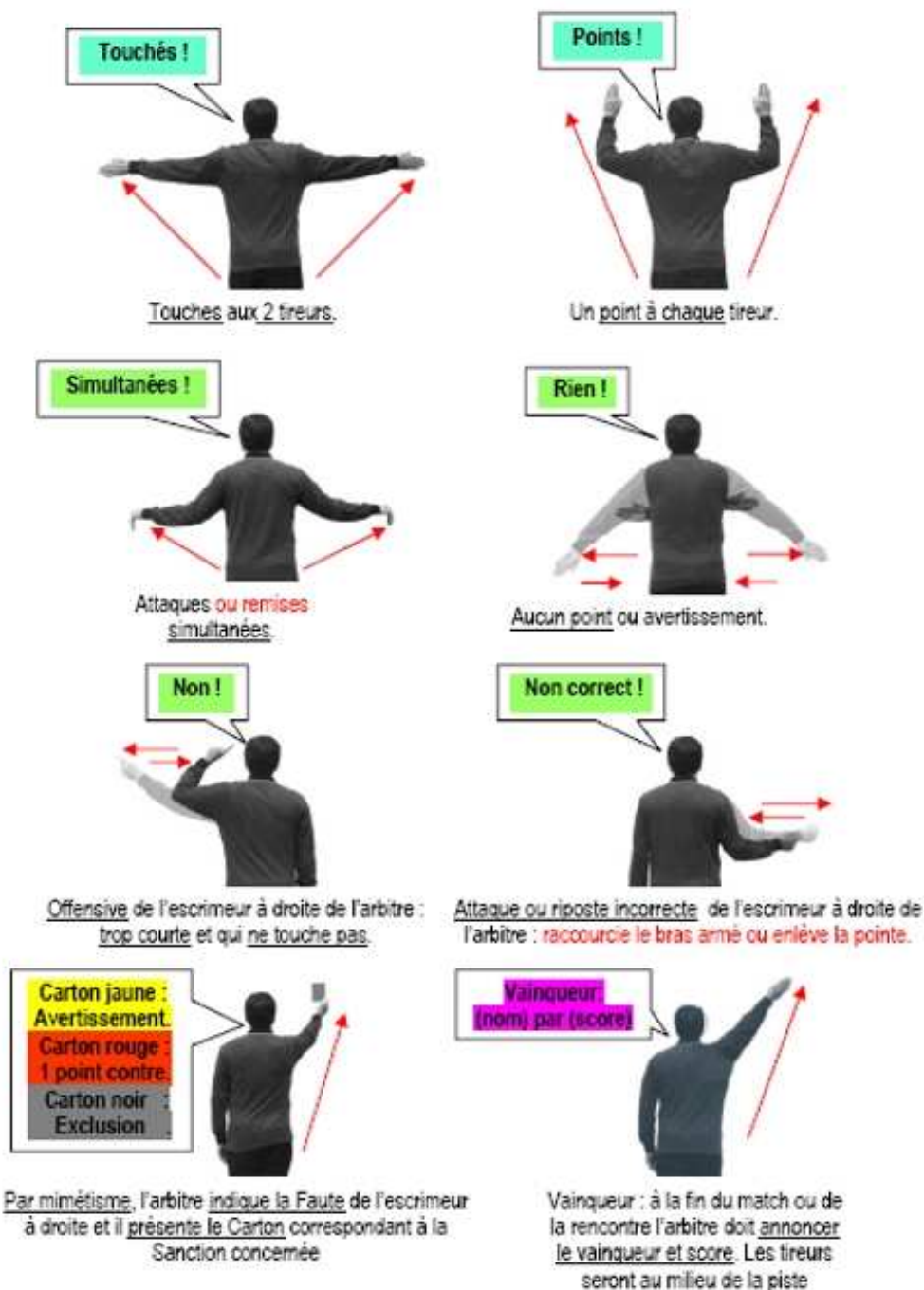


## V. Les gestes de l'arbitre

PARTIE 1 – GENERALITES ET REGLES COMMUNES AUX TROIS ARMES

### LES GESTES ET LES MOTS DE L'ARBITRAGE D'ESCRIME





**Remarques:**

1<sup>ère</sup>) L'arbitre annonce ses **décisions** par les **mots et les gestes** ci-dessus.

2<sup>ème</sup>) Suivant la phrase d'armes, l'arbitre emploiera encore les mots suivants sans faire de geste : **Riposte !**, **Contre-riposte !**.

Le geste « Attaque » sera utilisé aussi pour les actions de **Remise !**, **Reprise !** ou **Redoublement !**.

3<sup>ème</sup>) Les tireurs peuvent demander à l'arbitre, courtoisement, une analyse plus complète d'une phrase d'armes.

4<sup>ème</sup>) Chaque geste doit avoir une durée (1 à 2 secondes), être expressif et correctement exécuté. Ici ils sont exécutés pour l'escrimeur à droite de l'arbitre.

## VI. Règles de priorité.

-Les 5 cas ou le tireur « A » marque le point.

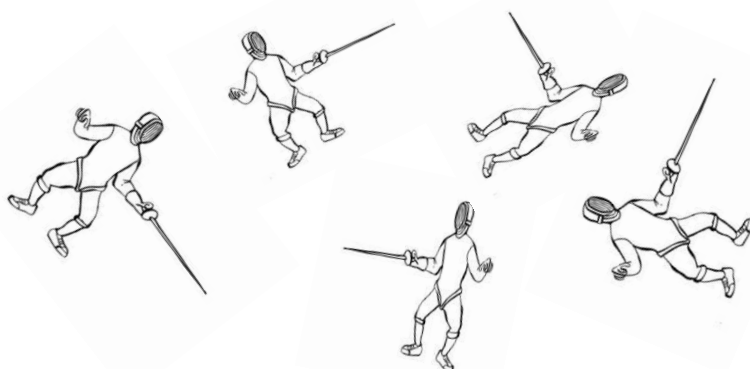
1. « A » allonge le bras et attaque en un seul temps. « B » allonge le bras pendant l'attaque de « A », ils touchent en même temps : **« A » a raison.**

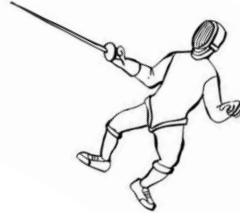
2. « A » attaque, « B » au lieu de parer, esquive sans y parvenir. Ils touchent en même temps : **« A » a raison.**

3. « A » attaque, « B » exécute une parade, mais marque un temps d'arrêt avant de riposter. « A » a repris son attaque immédiatement après la parade de « B ». Ils touchent en même temps : **« A » a raison.**

4. « A » exécute une attaque composée, « B » allonge son bras sur la fin de l'attaque. Ils touchent en même temps : **« A » a raison.**

5. « B » a le bras tendu, la pointe menaçante la surface valable. « A » écarte avec son arme la lame de « B ». « B » remet sa pointe en ligne alors que « A » porte une attaque après avoir écarté la lame de « B ». Ils touchent en même temps : **« A » a raison.**





**-Les 5 cas ou le tireur « B » marque le point.**

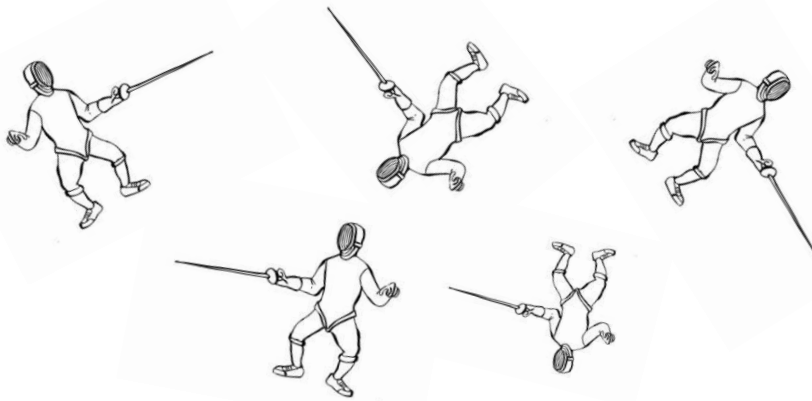
1. « A » fait une attaque qui est parée par « B » qui riposte immédiatement. « A » fait une remise, ils se touchent en même temps : « B » a raison.

2. « B » a le bras tendu, la pointe menaçante la surface valable. « A » attaque sans écarter le fer de « B ». Ils touchent en même temps : « B » a raison.

3. « A » attaque en cherchant le fer de « B » mais n'y parvient pas. « B » dérobe son fer. Ils touchent en même temps : « B » a raison.


4. « A » fait une attaque composée mais « B » trouve le fer et riposte. « A » poursuit son attaque. Ils touchent en même temps : « B » a raison.

1. « A » fait une attaque composée mais elle marque un moment d'hésitation. « B » en profite pour faire une contre attaque. Ils touchent en même temps : « B » a raison.



## VII. Fautes et Sanctions

T 120 fautes et sanctions Sept 2008

 <b>Fautes</b>		Article	Cartons		
			1ère faute	2ème faute	3ème et suivante
0.1	Absence de nom dans le dos, absence de tenue nationale quand obligatoire au Championnats du Monde et aux Coupes du Monde par équipe	t.45.4	Elimination de la compétition		
0.2	Absence de nom dans le dos suite au changement d'une veste conductrice non-conforme	t.45.5			
0.3	Non présentation au premier appel de l'arbitre, 10 mn avant l'heure indiquée pour l'entrée en piste, pour le début de la poule, de la rencontre par équipe ou des matchs d'élimination directe	t.86.5			
0.4	Non présentation sur la piste prêt à tirer à l'injonction de l'arbitre, après trois appels à une minute d'intervalle	t.86.6	1er appel	2ème appel	3ème appel Efficacité de la coquille
<b>1er groupe</b>			<b>1ère faute</b>	<b>2ème faute</b>	<b>3ème et suivante</b>
1.1	Abandon de la piste sans autorisation	t.18.6	<b>JAUNE</b>	<b>ROUGE</b>	<b>ROUGE</b>
1.2	Corps à corps simple (fleuret et sabre) *	t.20.2			
1.3	Corps à corps pour éviter une touche *	t.20.3, t.63.2			
1.4	Tourner le dos à l'adversaire *	t.21.2			
1.5	Couverture, substitution de la surface valable *	t.22.2, t.49.1, t.72.2			
1.6	Toucher, saisir le matériel électrique *	t.22.3			
1.7	Sortie latérale de la piste pour éviter une touche	t.28.3			
1.8	Interruption abusive du combat	t.31.2			
1.9	Matériel et tenue non conforme, Absence d'une arme ou d'un fil de corps réglementaire ou de recharge	t.45.1/2/3a)ii, t.86.4			
1.10	Poser l'arme sur la piste pour la redresser	t.46.2, t.61.2, t.70.6			
1.11	Au fleuret et à l'épée, appuyer ou traîner la pointe sur le tapis conducteur	t.46.2, t.61.2			
1.12	Contact de l'arme avec la veste conductrice *	t.53.3			
1.13	Au sabre, coup porté avec la coquille *, passe avant, flèche ou tout mouvement en avant en croisant les jambes ou les pieds *	t.70.3, t.75.5			
1.14	Refus d'obéissance	t.82.2, t.84			
1.15	Cheveux non-conformes	t.86.2			
1.16	Bousculade, jeu désordonné *, enlèvement du masque avant le halte, se déshabiller sur la piste	t.86.3, t.87.2/7/8			
1.17	Déplacements anormaux *, Coup porté brutalement ou touche portée pendant et après une chute *	t.87.2			
1.18	Non-combativité	t.87.4/5/6			
1.19	Réclamation injustifiée	t.122.2/4			
<b>2ème groupe</b>			<b>1ère faute</b>	<b>2ème faute</b>	<b>3ème et suivante</b>
2.1	Utilisation du bras, de la main non armée *	t.22.1	<b>ROUGE</b>	<b>ROUGE</b>	<b>ROUGE</b>
2.2	Demande d'un arrêt sous prétexte d'un traumatisme ou crampes non reconnus	t.33.3			
2.3	Absence de marque de contrôle *	t.45.3.a)i			
2.4	Absence de nom dans le dos, absence de tenue nationale lorsque obligatoire (compétitions de la Coupe du Monde individuelle, Championnats de zone)	t.45.4 a),b)ii			
2.5	Touche volontairement portée en dehors de l'adversaire	t.53.2, t.66.2			
2.6	Acte violent ou vindicatif, coup avec la coquille ou le pommeau *	t.87.2, t.103, t.105.1			



Fautes		Article	Cartons		
<b>3ème groupe</b>			1ère fois	2ème fois	
3.1	Tireur troublant l'ordre sur la piste (2)	t.82.3, t.83, t.96.2	Rouge ou (2)	Noir	
3.2	Combat non loyal *	t.87.1	Rouge		
3.3	Faute concernant la publicité	Code de publicité	Rouge		
3.4	Toute personne troublant l'ordre hors de la piste	t.82.3/4, t.83, t.96.3, t.118.3	Jaune ou (3)	Noir et / ou (1)	
	Sortie de la zone autorisée pour les matchs par équipe (avertissement valable pour l'ensemble de la rencontre et cumulable avec les autres fautes de combat)	t.92.5/6	1ère faute	2ème fautes	3ème et suivantes
<b>4ème groupe</b>			<b>Cartons</b>		
4.1	Tireur muni d'un équipement électronique permettant de recevoir des communications au cours des combats	t.45.3.1f, t.44.2,t.45.3.a.vi	<b>NOIR</b>		
4.2	Fraudes, marques d'acceptation du contrôle imitées ou déplacées	t.45.3.a) iii) iv)			
4.3	Matériel aménagé afin de permettre à volonté l'enregistrement des touches ou le non fonctionnement de l'appareil	t.45.3.a) v)			
4.4	Refus d'un tireur de rencontrer n'importe quel tireur (individuel ou équipes) régulièrement engagé	t.85.1			
4.5	Faute contre l'esprit sportif	t.87.2, t.105.1			
4.6	Refus de salut à l'adversaire avant le commencement du match ou après la dernière touche.	t.87.3			
4.7	Favoriser l'adversaire, profiter de la collusion	t.88, t.105.1			
4.8	Brutalité intentionnelle *	t.105.1			
4.9	Dopage	t.127			
<b>EXPLICATIONS</b>					
astérisque * =		pénalisation de la touche portée par le tireur fa			
CARTON JAUNE		Avertissement valable pour la match. Si un tireur commet une faute du 1er groupe après avoir reçu un carton rouge - à quelque titre que ce soit - il reçoit à nouveau un carton rouge			
CARTON ROUGE		Touche de pénalisation			
CARTON NOIR		Exclusion de l'épreuve, suspension pour le reste du tournoi et les 2 mois suivants de la saison active en cours ou à venir (1er octobre - Championnats du Monde pour les juniors et 1er janvier - Championnats du Monde pour les seniors. Un tireur ne reçoit un CARTON NOIR du 3ème groupe que s'il a commis auparavant une faute de même groupe sanctionné par un carton rouge			
Quelques explications complémentaires : (1), (2), (3) : EXPULSION / EXCLUSION		(1) du lieu de la compétition			
		(2) dans les cas les plus graves, l'arbitre peut exclure (carton noir) immédiatement			
		(3) dans les cas les plus graves, l'arbitre peut exclure (carton noir) et / ou expulser immédiatement le fautif			

## VIII. Entraîne-toi !



- À la fin temps d'un match en poule, le score est de 3/2.
  2. L'arbitre accorde une minute supplémentaire pour terminer le match
  3. L'arbitre écrit le score du match : V3-D2
  4. L'arbitre écrit le score du match : V5-D4
  
- Vous êtes convoqué par le Directoire Technique sur une piste comme « assesseur » : vous devrez regarder :
  1. ? Les lignes des épaules.
  2. ? Les lignes des épaules et la main non armée.
  3. ? Toutes les fautes définies dans le Règlement International
  
- La lame est aussi droite que possible, la courbe autorisée, au fleuret, est de :
  2. ? 4 cm maximum
  3. ? Inférieur à 2 cm
  4. ? 3 centimètres
  
- Au cours d'un assaut, l'arbitre croit qu'il y a une touche et il dit « halte ». Immédiatement après, Pierre touche seul en partie valable :
  1. ? L'arbitre s'excuse d'avoir dit « halte » trop tôt et compte la touche
  2. ? L'arbitre ne compte pas la touche
  3. ? L'arbitre demande si l'adversaire accepte la touche de Pierre



- Une action offensive, simple immédiate, qui suit une première action est :
  1. ? Une remise.
  2. ? Un contretemps.
  3. ? Une contre-riposte.
  
- L'enchaînement des actions offensives, défensives et contre-offensives, au cours d'un combat, s'appelle :
  2. ? Une phase d'arme.
  3. ? Un fait d'arme.
  4. ? Une phrase d'arme.
  
- Dans la catégorie Benjamins, un des tireurs casse son fleuret poignée droite, son fleuret de rechange est en poignée orthopédique. Que fait l'arbitre ?
  2. ? il accepte la nouvelle arme après contrôle du poids.
  3. ? il refuse l'arme, l'avertit verbalement et lui demande de changer d'arme.
  4. ? il accepte l'arme si l'adversaire est d'accord.
  
- Si l'attaquant remise immédiatement sur la riposte et que les deux tireurs touchent. Qui est touché ?
  2. ? L'attaqué
  3. ? L'attaquant
  4. ? Simultané



□ Sur cet exemple de feuille de poule :

	Nom	1	2	3	Nbre vict.	TD	TR	Indic.	Class.
1	Pierre		V	2	1	7	9		
2	Paul	4		V	1	9	6		
3	Luc	V	1		1	6	7		

poule ?

qui termine premier de la

- ? Pierre
- ? Paul
- ? Luc

• Au commandement de « prêt », je peux me mettre en garde en ligne.

1. ? Seulement si j'ai l'autorisation de l'arbitre
2. ? Oui
3. ? Non

• Le temps d'escrime est :

1. ? Le temps qu'il faut à l'arbitre pour dire halte
2. ? La durée d'une attaque parfaitement exécutée
3. ? La durée d'exécution d'une action simple

• Le tireur A attaque son adversaire et pense avoir touché. Il s'arrête et le tireur B en profite pour le toucher à son tour. Seule, la touche de B est indiquée par l'appareil.

2. ? L'arbitre compte la touche de B
3. ? L'arbitre annule la touche de B et donne un carton jaune au tireur A pour s'être arrêté
4. ? L'arbitre annule la touche de B

- Pierre porte une attaque, Paul pare et riposte : pas de touche. Les deux tireurs portent une touche immédiatement après leur première action et les deux lampes s'allument :

1. ? Pierre marque le point
2. ? Paul marque le point
3. ? Actions simultanées

- En catégorie Benjamin, les matchs du tableau d'élimination directe s'effectuent :

1. ? 6 touches, 3 minutes.
2. ? 8 touches, 4 minutes.
3. ? 8 touches, 2 x 3 minutes.

- D'après les gestes, quelle est la phrase d'armes :



1. ? Halte, la ligne de gauche touche à droite
2. ? Halte, la contre attaque de gauche touche à droite
3. ? Halte, la ligne de droite touche à gauche

- L'action simple ou composée, la marche ou les feintes, exécutées avec le bras raccourci, sont :

1. ? Des attaques.
2. ? Des préparations.
3. ? Des contre-attaques.

- Un tireur est désarmé par la parade de son adversaire qui riposte immédiatement et touche valable :

1. ? Touche annulée.
2. ? Carton jaune pour parade brutale.
3. ? Touche accordée.

- Dans un tournoi de benjamins, un tireur se présente sur la piste. Il a oublié de remonter ses chaussettes :

1. ? L'arbitre lui donne un carton jaune.
2. ? L'arbitre lui demande de remonter ses chaussettes.
3. ? L'arbitre commence le match.

