COMITE DEPARTEMENTAL
D'ESCRIME

ESCRIME /FENCING

LIVRET DE FORMATION D'ARBITAGE

FÉDÉRATION FRANÇAISE
FFE
ESCRIME

LIGUE D'ESCRIME
ACADÉMIE DE VERSAILLES
F.F.E

Préambule

Bravo !

Tu as choisi de devenir un arbitre et de devenir quelqu'un d'important dans ton club. Ce livret est fait pour te guider dans ta formation et t'aider tout au long de ta formation d'arbitre.

***Devenir Jeune Arbitre, c'est** :*

- Apprendre à faire des choix et s'y tenir,

- Comprendre très vite une situation,

- Mesurer les conséquences de ses actes.

Ce livret t'apportera une connaissance théorique et tu mettras cela en pratique sur les pistes lors des formations et des différentes manifestations.

La réussite tiendra en un double respect :

- celui des règlements, bien sûr,

- et surtout celui des Tireurs.

Ce Livret te donne quelques informations et rappels, mais n'a pas la prétention d'être complet.

N'oublies pas que les règlements évoluent ; ce qui est vrai aujourd'hui ne le

sera pas forcément demain. Informe-toi et fait des remises à niveau régulièrement.

SOMMAIRE
LE JEUNE ARBITRE

1. ***S'ENGAGE À REMPLIR SON RÔLE***

2. ***DOIT CONNAÎTRE LES RÈGLES DE L'ESCRIME***

3. ***S'INVESTIT DANS LES DIFFÉRENTS RÔLES ET ACTIONS LORS D'UNE MANIFESTATION***

4. ***DOIT RESPECTER LES CODES DE SA FONCTION***

5. ***DOIT VÉRIFIER SES CONNAISSANCES***

1.S'ENGAGE À REMPLIR SON RÔLE

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 !

- Le jeune arbitre doit :

- ***connaître le règlement de l'activité.***
- ***être sensible à l'esprit du jeu.***
- ***être objectif et impartial (ne pas favoriser un tireur).***
- ***permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité (il faut être juste) sportive.***

Pour mieux remplir ton rôle, il est indispensable que tu aies à chaque journée de formation ou de compétition l'ensemble des documents nécessaires (licence FFE, Livret d'arbitrage, règlement de l'activité,…) et ton matériel nécessaire pour remplir ta fonction.

Dans chacune de ses actions, tu te dois de remplir au mieux ta mission en respectant les termes du serment du jeune Arbitre :

« je promets de remplir mes fonctions de juges en toute impartialité, en respectant et suivant les règles qui régissent l'escrime et dans un esprit de sportivité »

2. DOIT CONNAÎTRE LES RÈGLES DE L'ESCRIME

Comme tireur, tu sais faire beaucoup de choses, tu connais beaucoup de règles sur l'arbitrage. Tu peux aider ton club en devenant arbitre et participer avec tes camarades aux compétitions fédérales.

Pour progresser dans ton arbitrage, tu dois pratiquer l'arbitrage dans ton club.

Ton Maître d'Armes te confie les missions d'Arbitrages suivantes ;

Dans la salle je suis responsable de 2 tireurs :

Je suis ARBITRE

Dans la salle je suis responsable de 2 tireurs et d'un Jury (Assesseurs) :

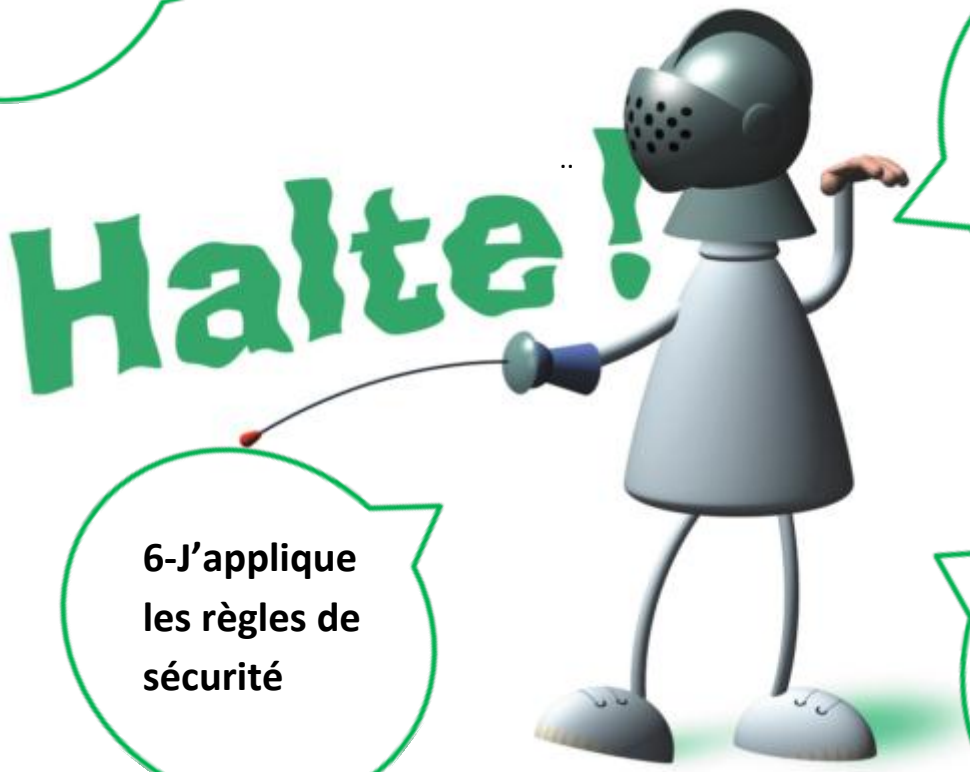
Je suis PRESIDENT

1- Je contrôle la SECURITE

2- Je respecte et fais respecter l'esprit sportif

3-J'arbitre ou je dirige seul le Jury.

4 –J'utilise le bon vocabulaire



5-Je suis capable de percevoir les actions qui composent

6-J'applique les règles de sécurité

7- J'applique les règles sur le 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 dans les cas suivants ;

SI JE VOIS QU'UN TIREUR N'A PAS FERME 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 QUE QUELQU'UN TROP PRES DE LA PISTE

SI JE VOIS QU'UN TIREUR NE PORTE PAS LA TENUE REGLEMENTAIRE

2- Je respecte et fais respecter 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

<u>Je suis honnête</u>

- 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

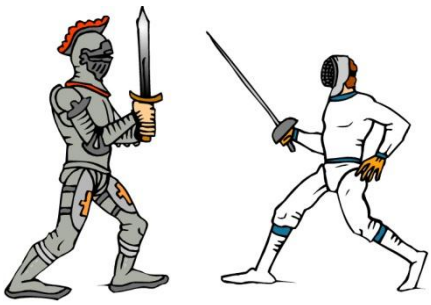
- Je ne cherche pas à me venger d'un tireur, d'un arbitre, d'un assesseur

<u>J'ose dire</u>

-que je n'ai pas vu l'action

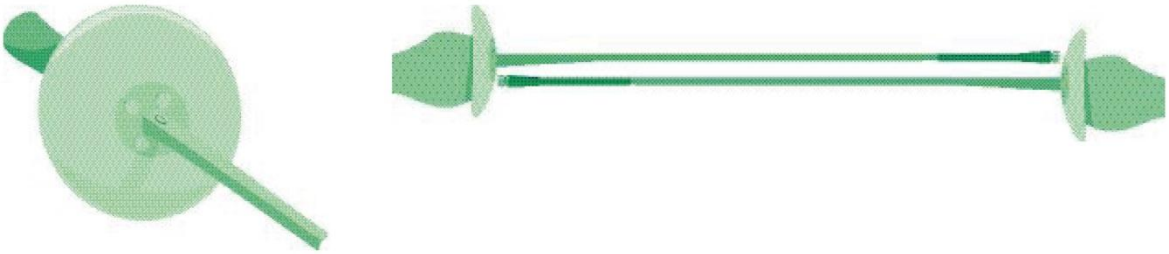
-que je ne sais pas analyser une phrase d'armes difficile

- 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 un matériel en bon état pour leur sécurité et qu'ils portent bien leur masque sur le visage

• 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'ils 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

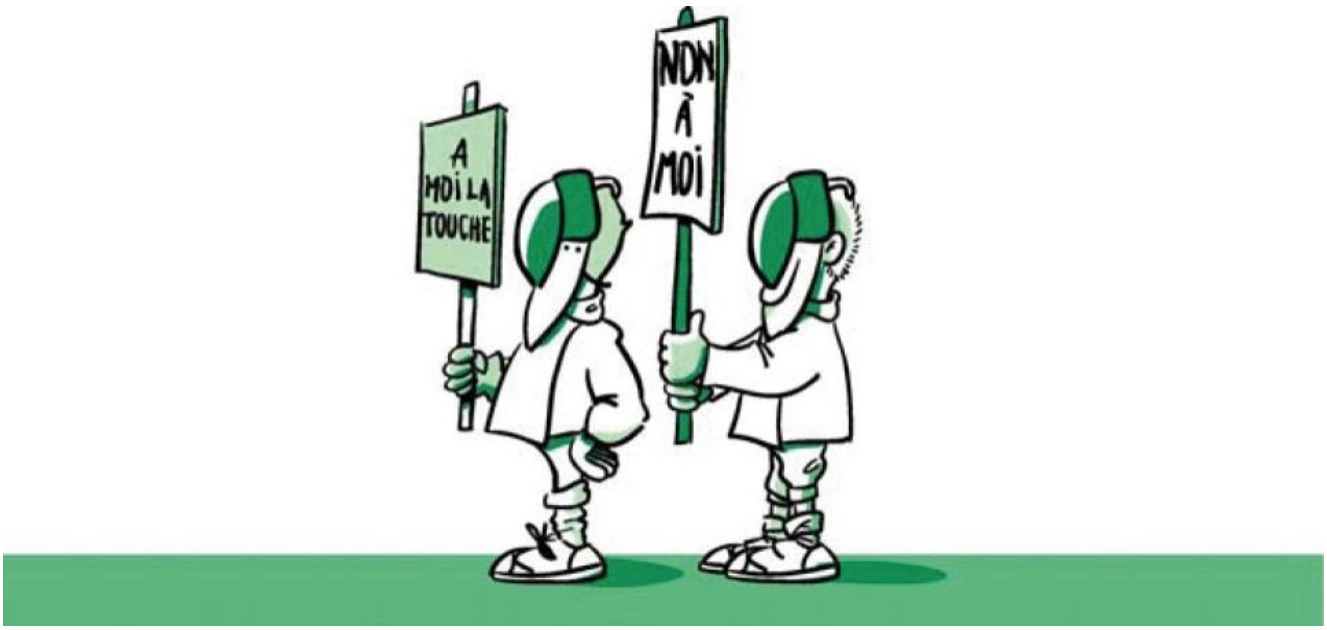
« Êtes-vous prêts ?»

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 contestations de la part des tireurs

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



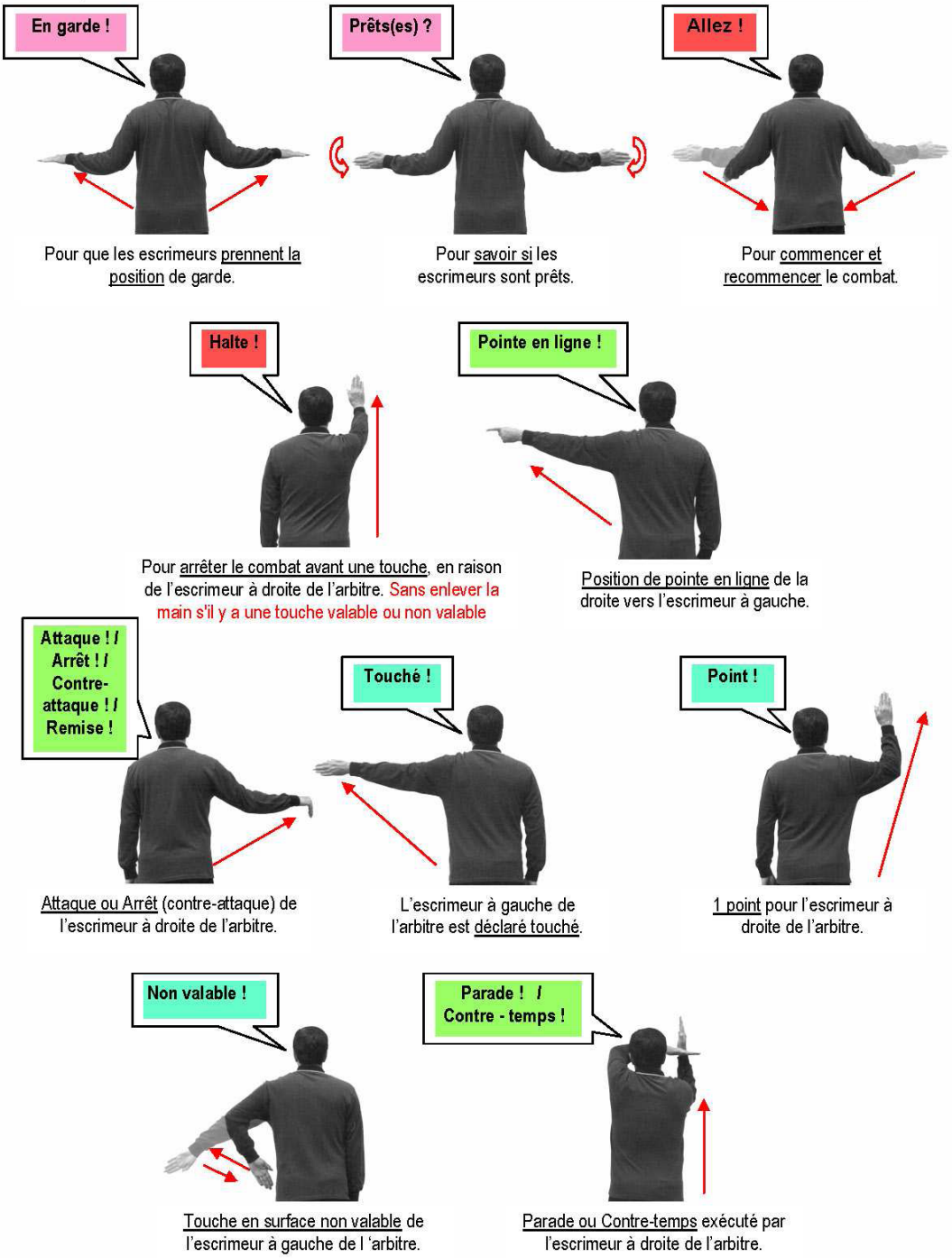
3-J'arbitre seul ou je dirige le jury

Dans les 2 cas : « Je parle fort ! »

- Je sais donner les 4 commandements : « En garde ! », « Êtes-vous prêts ?»,

« Allez ! », « Halte ! »

Accompagnés des gestes correspondants



- Je sais me déplacer avec les tireurs pendant le match pour toujours voir les 2 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

- Je sais également signaler la touche non–valable

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

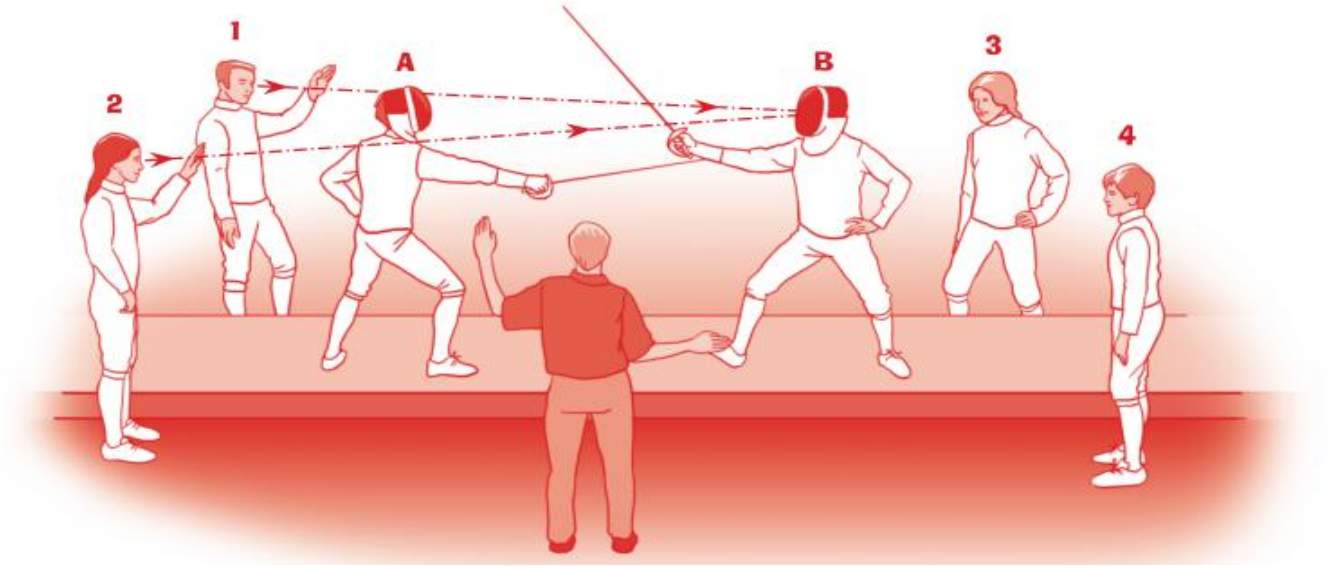
- Abstention : L'assesseur n'est pas sûr, il est mal placé ou il n'a pas vu l'action engagée par le tireur qu'il doit suivre

- Chaque réponse donne 1 voix, sauf l'abstention qui compte 0.

Le président de jury a 1 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 prépare 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

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

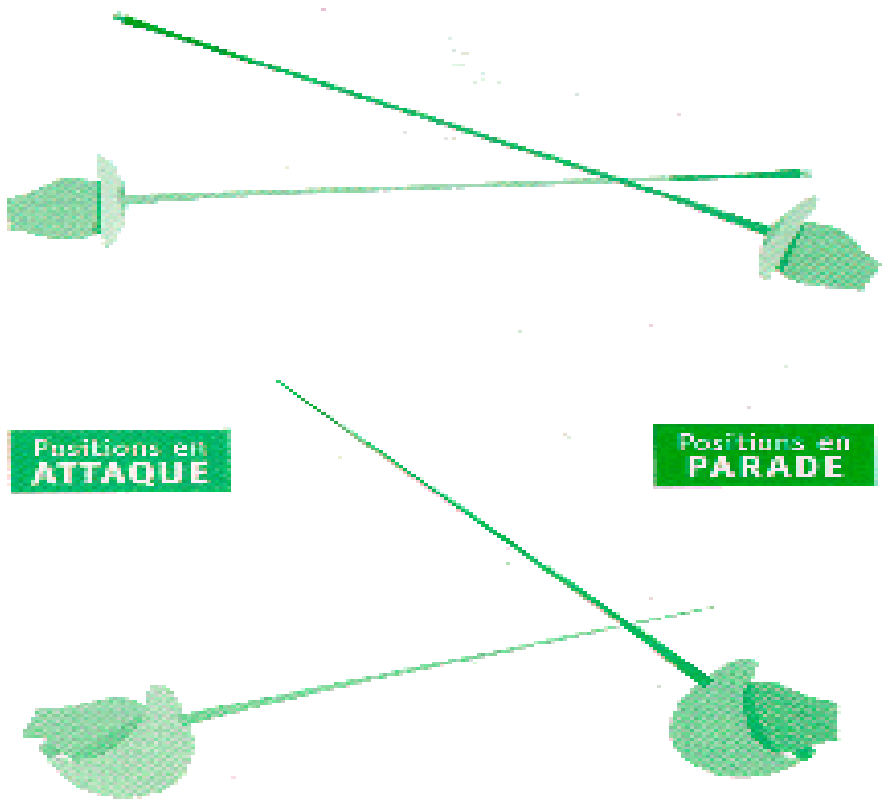
Qui attaque ? (je regarde qui allonge le bras et se fend en premier)

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 et Sabre, 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

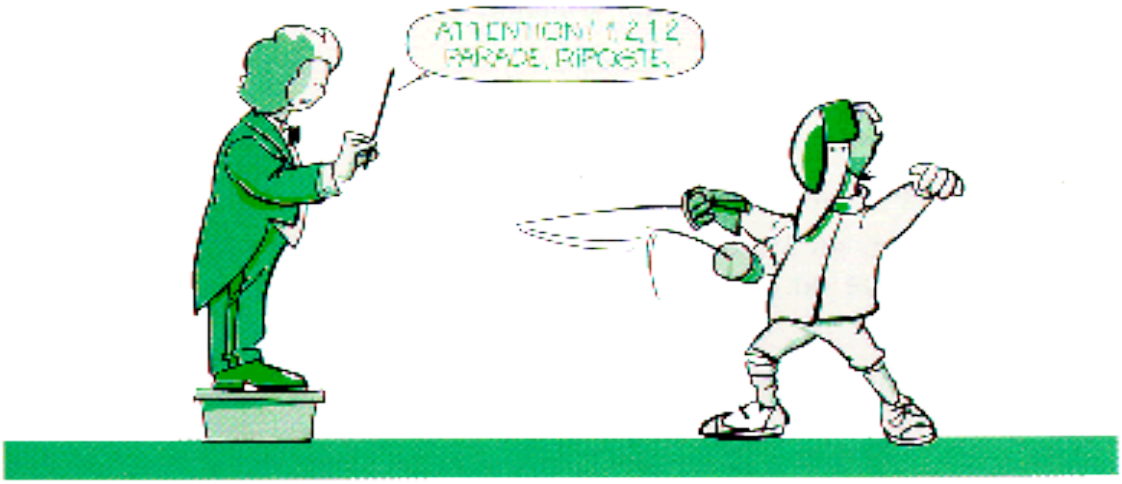
- Si un ou les tireurs ont des positions ou gestes qui ne permettent pas au jeu de se développer ou placent un tireur en désavantage. (Exemple : couverture d'une surface valable).

Dans ce cas je demande au tireur de reprendre une position correcte

En présence d'un tireur en ligne :

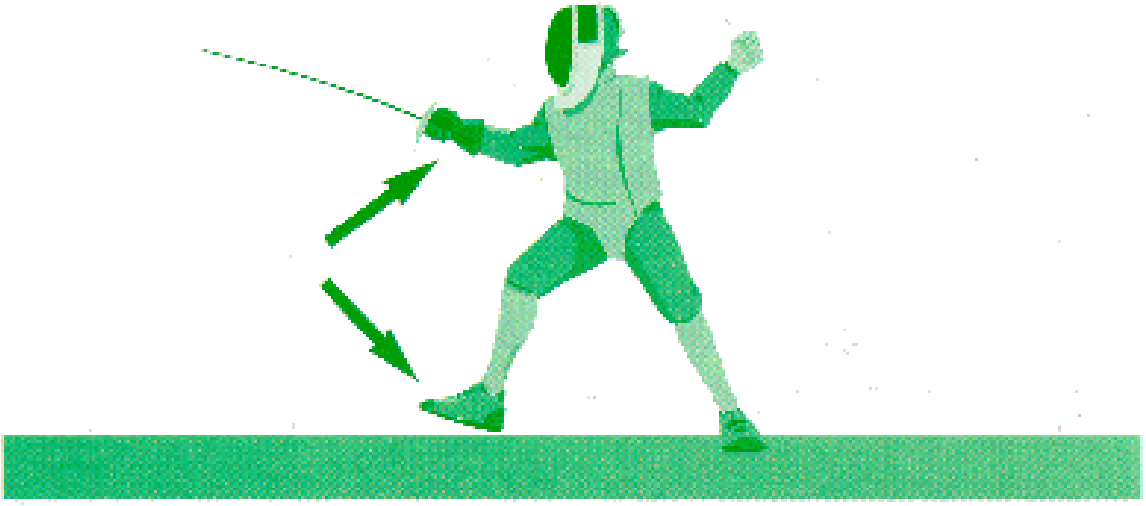
Je veille à ce que l'attaquant ait écarté la lame adverse Après une parade :

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

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

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

1. Céline allonge son 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 le bras sur la fin de l’attaque de Céline

Elles se touchent en même temps : *Céline a raison*

5. 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 ou 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 Marine

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

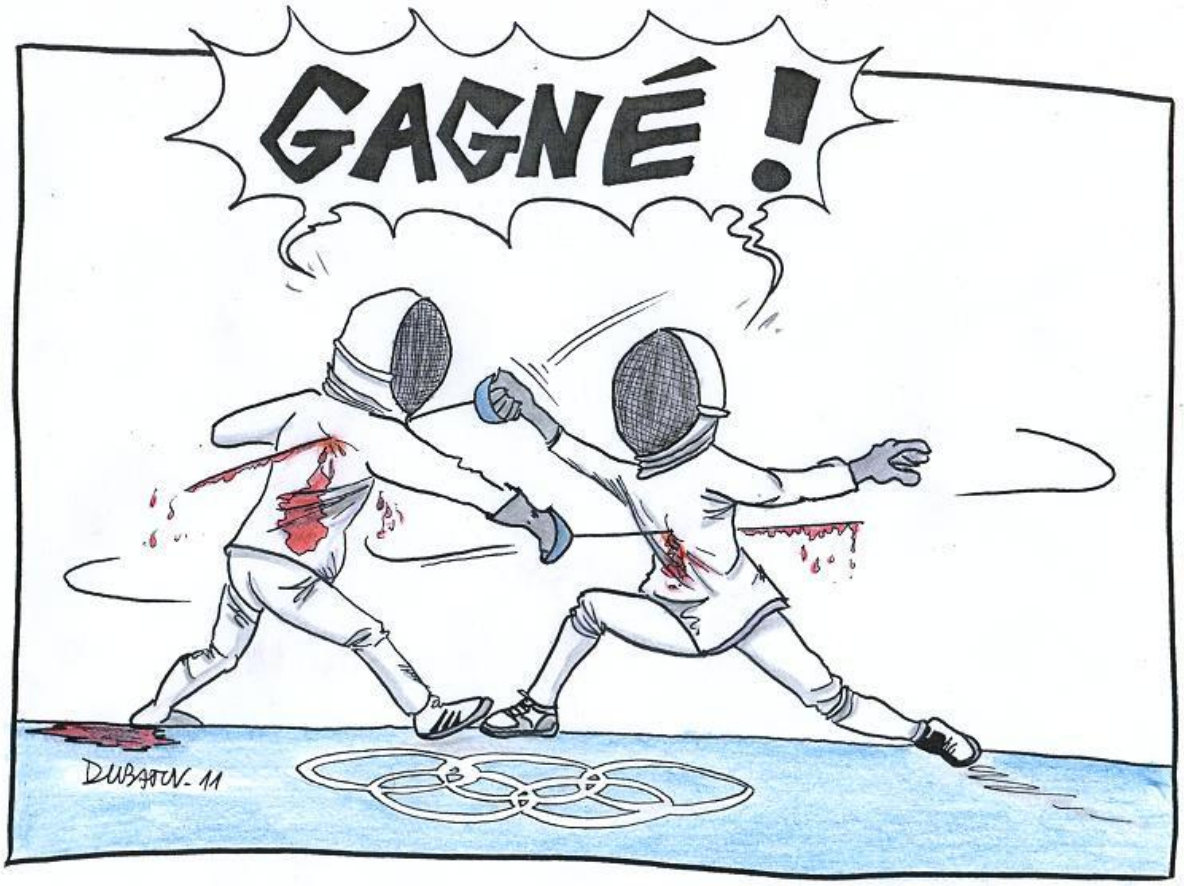
Marine en profite pour faire une contre-attaque

Elles se touchent en même temps : Marine a raison

6. Céline fait une attaque composée

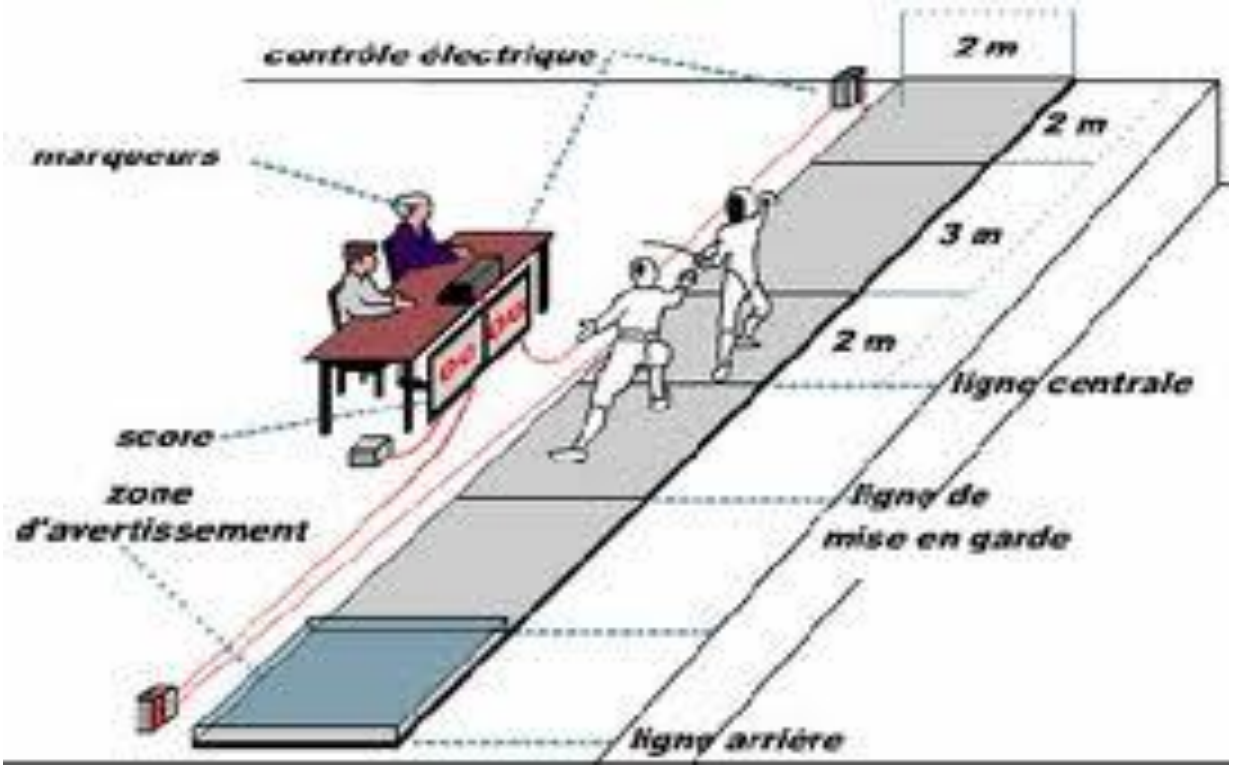
Marine fait une contre attaque avant le dernier temps de l'attaque de Céline

Elles se touchent en même temps : Marine a raison

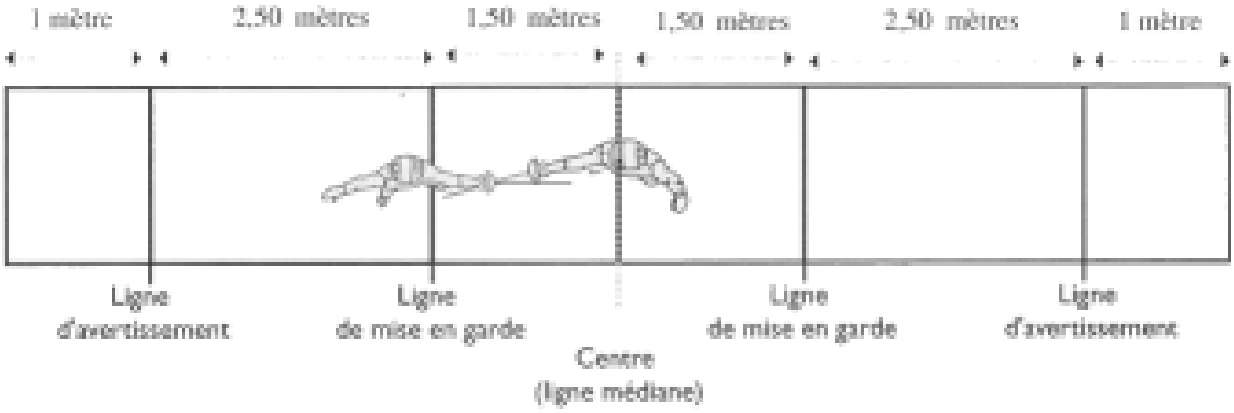


7-J’applique les règles de terrain

PISTES ADULTES



PISTES JEUNES



<u>Terrain</u>

- Le 1er appelé doit se placer à ma droite

- S'il y a un seul gaucher : le gaucher se met à ma gauche

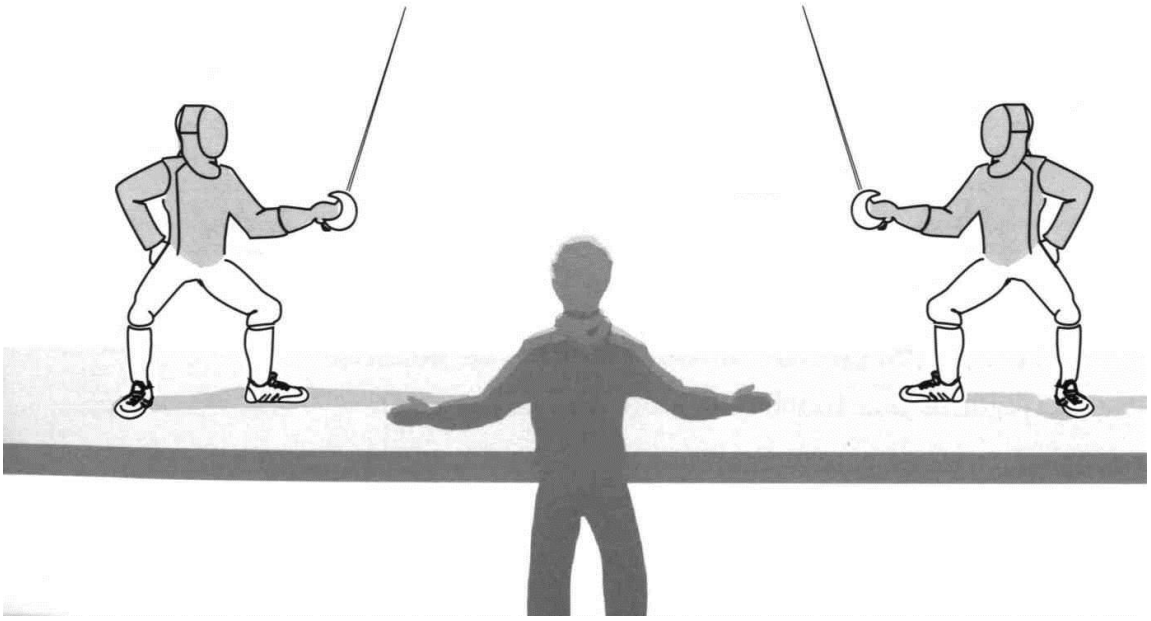
- Je fais respecter la bonne distance entre les 2 tireurs avant le « Allez ! » (bras allongé, les

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 2ème carton jaune équivaut à un carton rouge

Corps à corps simple au fleuret

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

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 350 N

Refus d'obéissance, enlèvement du masque avant le « Halte »

Personne troublant l'ordre hors de la piste (expulsion après le carton)

Non combativité

Carton rouge= touche de pénalisation

(j'ajoute une touche au score de l'adversaire)

Touche volontairement portée en dehors de l'adversaire

Ainsi que toutes les fautes après un carton jaune

Carton noir = exclusion et suspension

Combat non loyal

Non combativité (après jaune et rouge)

Refus de tirer de saluer avant ou après le match

Jet de masque

Faute contre l'esprit sportif, fraudes

Brutalité intentionnelle

Favoriser un adversaire, coluusio,

9 Je connais quelques points de règlements difficiles

- DEPASSEMENT :

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

La remise en garde, à la distance, ne peut avoir pour effet de placer au-delà de la ligne arrière, le combattant qui se trouvait en deçà de cette ligne au moment de la suspension du match.

S'il a déjà un pied au-delà de la ligne arrière, il reste à sa place

- LIMITES LATERALES :

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

o L'arbitre doit immédiatement crier « Halte »

o À 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 »

Si le tireur sort de la piste avec les deux pieds, l'arbitre doit annuler la touche qu'il a portée après le franchissement de la limite, mais compter la touche qu'il a reçue

Par contre, Si le tireur sort de la piste avec un pied seulement sa touche reste valable si l'action est lancée avant le commandement de «Halte!»

- A L'EPEE :

J'annule la touche quand les pointes se rencontrent

J'annule les touches portées en dehors de la piste

10 J'inscris les résultats

<u>La Poule</u>

Entraîne-toi à remplir les colonnes ;

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

V= 4 touches

Epreuve : Arme : Date : Tour :

Nom	Club		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	V	TD	TR	TD – TR	Place
Nicolas		1		V	2	0								1	8	10	-4	
Paul		2	2		V	V								2	10	8	+2	
Jordan		3	V	1		V												
Eric		4	V	3	3													
		5																
		6																
		7																
		8																
		9																
		10																
		11																
TOUCHES RECUES																		

Nombre de touches :

Barrage :

Nom		1	2	3	4	V	TD	TR	TD-TR	Place
	1									
	2									
	3									
	4									
TOUCHES RECUES										

Ordre des matches :

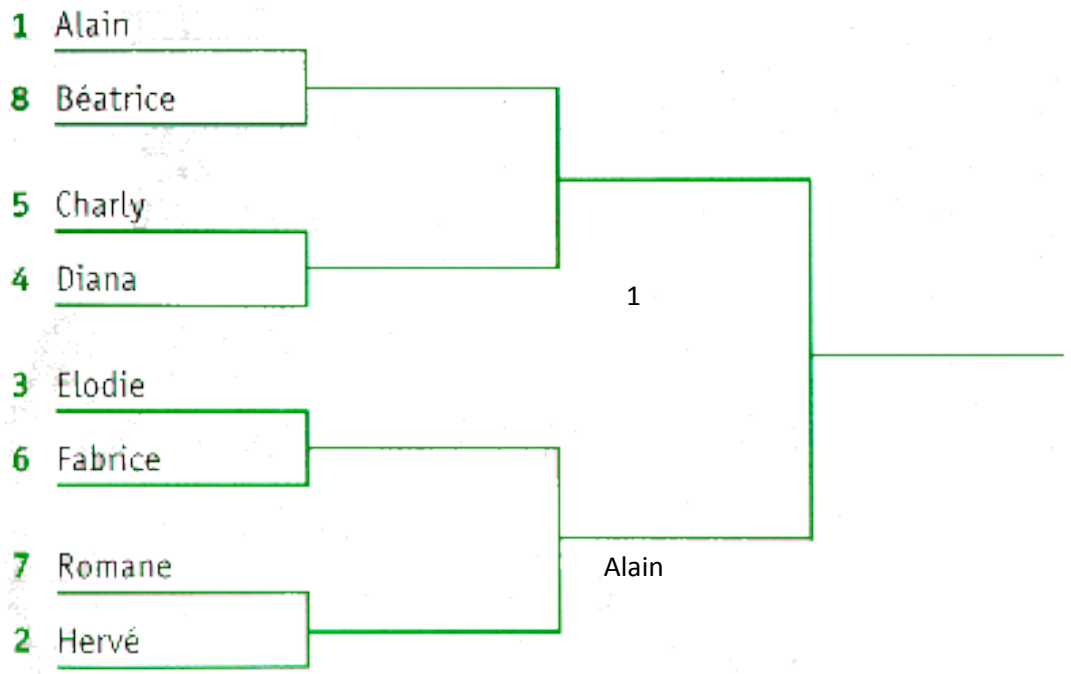
Poule de 8		Poule de 9		Poule de 10		Poule de 11	
2-3	7-5	1-9	5-2	1-4	2-6	1-2	5-3	8-2	4-7
1-5	3-6	2-8	6-9	6-9	10-8	7-8	11-9	5-11	8-5
7-4	2-8	3-7	8-7	2-5	5-8	4-5	1-6	1-8	6-9
6-8	5-4	4-6	4-1	7-10	4-10	10-11	4-2	9-2	11-1
1-2	6-1	1-5	5-3	3-1	3-4	2-3	10-8	3-10	7-3
3-4	3-7	2-9	6-2	8-6	1-9	8-9	3-6	4-11	4-8
5-6	4-8	8-3	9-7	4-5	3-7	5-6	5-1	6-7	9-5
8-7	2-6	7-4	1-8	9-10	8-2	3-1	11-7	9-1	6-10
4-1	3-5	6-5	4-5	2-3	6-4	9-7	3-4	2-10	2-7
5-2	1-7	1-2	3-6	7-8	9-5	6-4	9-10	11-3	8-3
8-3	4-6	9-3	5-7	5-1	10-3	2-5	6-2	7-5	4-9
6-7	8-5	8-4	9-8	10-6	7-1	8-11	1-7	6-8	10-5
4-2	7-2	4-3		4-2	4-8	1-4	3-9	10-1	6-11
8-1	1-3			9-7	2-9	7-10	10-4	11-2	
				5-3	3-6				
					5-7				
					1-10				
					9-3				

De la feuille de match d'élimination directe

Pierre	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Alan	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Alan BAT Pierre 10 à 5

Tableau d'élimination directe



3. Le Jeune Arbitre s'investit dans les différents rôles et actions lors d'une manifestation

A- ARBITRE / JUGE

- **Avant il révise son règlement et sa gestuelle**
- **Pendant il est très concentré dans sa mission**
- **Après il analyse sa prestation et corrige**

B- ORGANISATEUR

- **Avant il consulte le cahier des charges**
- **Pendant il respecte le programme et anticipe**
- **Après il établit le bilan et boucle le dossier**

C- AUTRES TACHES

- **Avant il fait l'inventaire du matériel et installe**
- **Pendant il assure le bon usage des installations**
- **Après il range et remet en état**

4. Doit respecter les codes de sa fonction

La certification des jeunes arbitre est définie aussi bien dans la forme que dans le contenu afin d'obtenir une harmonisation départementale.

Le niveau « Départemental » est attribué au niveau départemental par le Comité Départemental du Val D'oise d'Escrime et la Ligue d'Ile de France Ouest.

En ce qui concerne le niveau régional, il se fait au niveau ligue et national au niveau Fédérale.

<u>NIVEAU 1.</u>

RÔLES	COMPÉTENCES-TÂCHES	PRÉCISIONS - ATTENDUS	EVALUATION
SECRÉTAIRE ARBITRE	Être capable de diriger un match avec l'aide des 4 assesseurs : • Tenir une feuille de poule • Être bien placé par rapport aux tireurs • Donner correctement les commandements (notamment le « Halte ») • Être capable de voir si l'un des tireurs est touché ou si un assesseur lève le bras • Être capable de discerner celui qui attaque et celui qui est touché • Faire respecter le cérémonial • S'exprimer à voix haute et intelligible	Connaissance théoriques : • La surface Valable • Les limites de la piste • La façon de porter la touche • Le nombre de touches à porter minimum • La durée du combat • Les commandements • La définition d'une attaque, d'une parade, d'une riposte • Les réglés de sécurité	Par le référent d'arme Toutes les connaissances théoriques Compétences : 6 satisfaisants minimums 0 insuffisant (*) satisfaisant obligatoire 5 assauts dirigés minimum

NIVEAU 2

RÔLES	COMPÉTENCES-TÂCHES	PRÉCISIONS - ATTENDUS	EVALUATION

SECRÉTAIRE
ARBITRE
	Être capable de diriger un match avec l'appareil électrique :
	
	• **Tenir une feuille de poule**
	• **Vérifier le bon état du matériel des tireurs**
	• **Être placé de manière à voire l'appareil électrique et les deux tireurs**
	• **Être capable d'analyser la phrase d'armes (*)**
	• **Savoir prendre une décision lorsque les deux tireurs touchent simultanément/**
	• **Être capable d'appliquer les sanctions pour les fautes principales**
	• **Faire respecter le cérémonial**
	• **Être capable de déceler les causes d'une panne simple et de les localiser**
	• **S'exprimer à voix haute et intelligible**
	• **Faire respecter ses décisions**
		Connaissance théoriques :
		
		• **Connaissance requises au niveau 1**
		• **La convention**
		• **Le cas des touches simultanées**
		• **Les fautes principales :**
		  ○ **Corps à corps**
		  ○ **Utilisation du bras et de la main non armée**
		  ○ **Couverture de la surface valable**
		  ○ **Jeu désordonné**
		  ○ **Tourné le dos à l'adversaire**
		• **La matérialité de la touche avec l'aide de l'appareil électrique**
			Par le référent d'arme
			
			Toutes les connaissances théoriques
			Compétences :
			8 satisfaisants minimums
			0 insuffisant
			(*) satisfaisant obligatoire
			5 assauts en Poule dirigés minimum
			2 Assauts en tableau

5. Doit vérifier ses connaissances

Le règlement évolue et on n'oublie certaines choses, c'est pour cela qu'il est important de rester informer et de pratiquer l'arbitrage le plus régulièrement possible. Au sein du club et lors de manifestation ce peut être en tant qu'acteur directe « arbitre » ou observateur extérieur « public », moi je voyais plutôt ça j'aurai pris telle décision.

Le CDEVO va mettre en place des sessions de formation d'arbitrage pour maintenir informé et opérationnel.

Tu peux également t'exercer, sur la partie théorique en travaillant sur les QCM d'arbitrages qui sont disponibles en téléchargement sur le site du comité.

N'hésites pas non plus à sollicité vos référent d'arbitrage, si tu as des questions. Sa mission est de faire de vous un bon arbitre.

Tes outils de travails doivent être :

- **Le règlement des jeunes**
- **Le règlement FIE**
- **Les Ressources sur les Sites internet suivants ;**
    - **FFEscrime**
    - **Comite-escrime95.com**
    - **Info escrime**