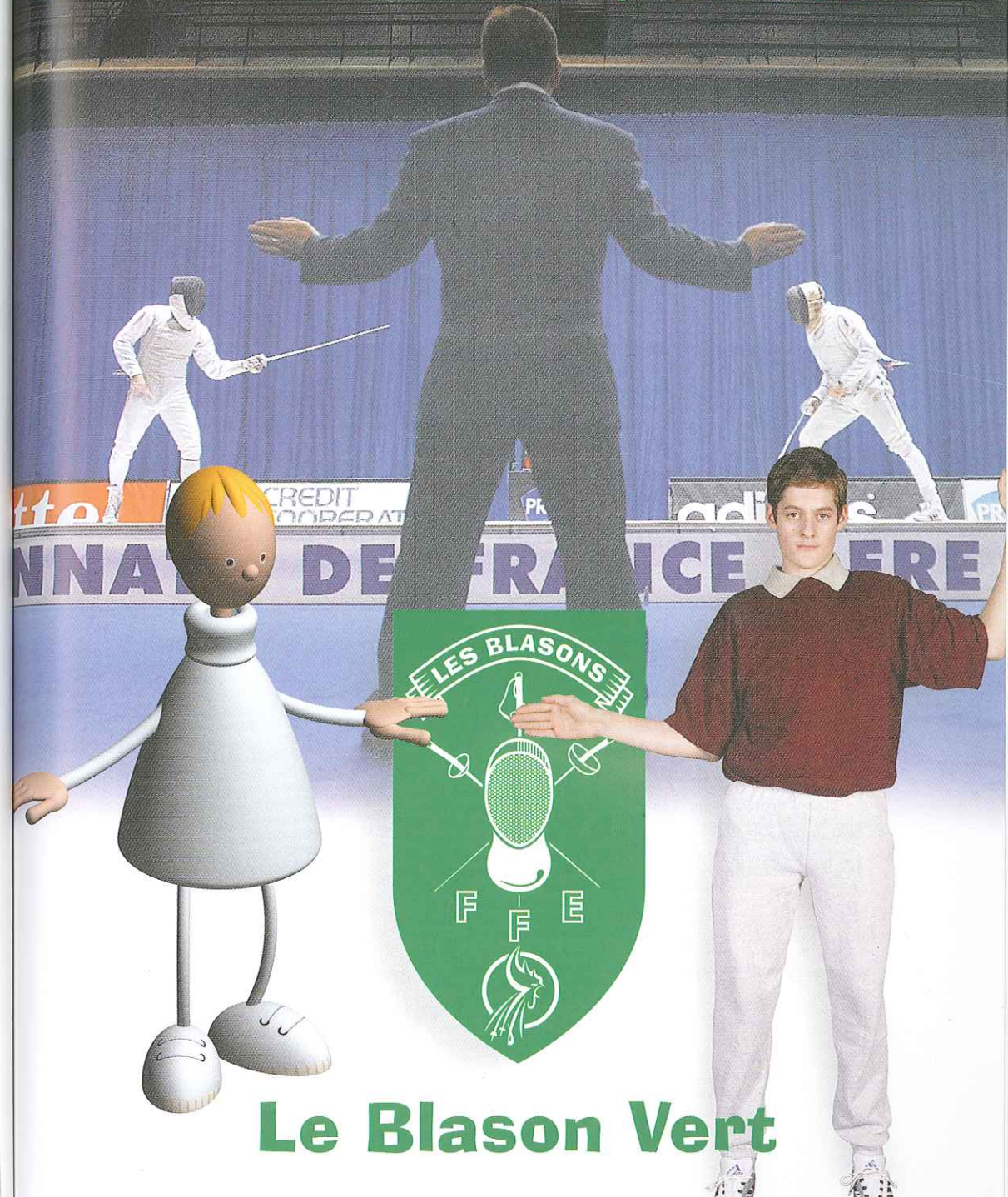




Je suis escrimeur donc je sais arbitrer



Le Blason Vert

Je suis blason bleu

**COMME TIREUR,
JE SAIS FAIRE BEAUCOUP DE CHOSES,
JE CONNAIS BEAUCOUP DE RÈGLES
SUR L'ARBITRAGE.**

**JE PEUX MAINTENANT PRÉPARER
LE BLASON ARBITRE.**

Pour le blason arbitre, je dois connaître les règles essentielles de la convention (blason bleu pages 46 et 47).

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

Dans la salle, quand je suis responsable :

- de 2 tireurs,
je suis appelé **ARBITRE**.
- de 2 tireurs et d'un jury (2 ou 4 assesseurs),
je suis appelé **PRÉSIDENT DE JURY**.

Cela a pour conséquences :

Je suis arbitre ou président de jury

Je dirige le combat

- 1 - Je contrôle la sécurité
- 2 - Je respecte et je 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 reconnaître 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 correspondant aux fautes
- 9 - J'inscris les résultats



Je contrôle la sécurité

**Je ne commence pas le combat
ou bien j'arrête le combat s'il avait déjà commencé**

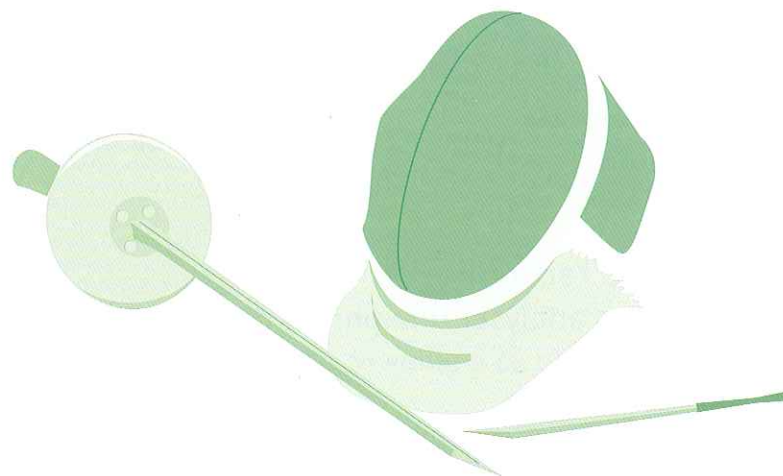
- si je vois qu'un tireur n'a pas fermé correctement sa **veste** ;
- si je vois qu'un tireur n'a pas de **gant** ou bien si celui-ci ne recouvre pas bien la manche ;
- si je vois quelque chose de **dangereux** sur ou au bord de la piste ;
- si je vois **quelqu'un** trop près de la piste ;
- si je vois qu'un tireur ne porte pas la **tenue réglementaire**.



1 Je contrôle la sécurité

Je préviens mon Maître d'Armes et c'est lui qui intervient

- si je vois qu'un tireur a un masque trop grand ou en mauvais état (bavette décousue ou déchirée, grillage déformé) ;
- si je vois qu'une arme est dangereuse (lame cassée, mouche percée ou absente au fleuret simple).



**Je m'assure que ma position et celle qu'occupe le jury
sont sans danger.**

Je vérifie :

- que le jury ou moi-même ne risque pas d'être blessé par les lames des tireurs du match que j'arbitre ou de celui d'à côté ;
- qu'il est possible de m'écarter des 2 tireurs, sinon, je dois mettre le masque.

2 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 camarade.
- 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 sais qu'il m'arrivera de faire des erreurs d'arbitrage, mais...

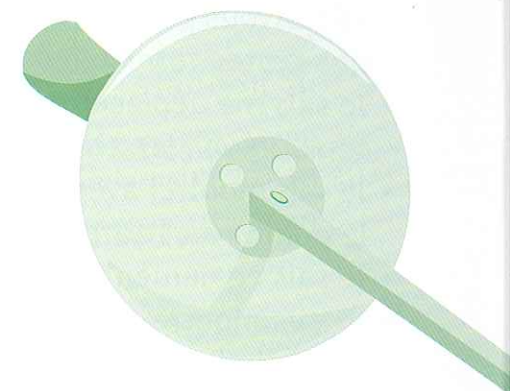
- Je dois être vigilant pour les éviter.
- Si mon erreur est due à une mauvaise connaissance du règlement ou des principes théoriques (écrits dans mon livret), c'est de ma faute. Je dois les relire et les apprendre pour les retenir.
- Si mon erreur est due à la mauvaise vision des actions qu'effectuent les tireurs, je dois aiguïser mon regard ; mais les tireurs (comme moi parfois) doivent accepter des erreurs possibles, lorsqu'ils ont un jeu brouillon.

2 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.



- Avant le début du match, je veille à ce que les tireurs se saluent, puis me saluent.
- Afin de préserver l'égalité des chances, je veille qu'au commandement « Êtes-vous prêts ? » les tireurs soient immobiles et à distance réglementaire (*voir Blason Bleu p. 43*).
- 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 * *

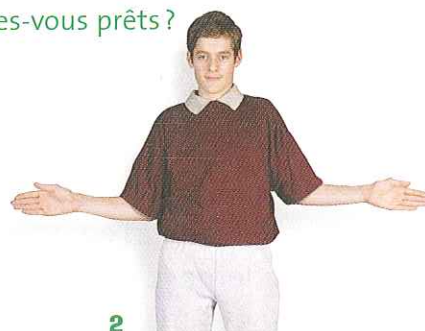
Dans les 2 cas, Arbitre ou Président de Jury:

- Je parle fort;
- Je sais donner les 4 commandements: « En garde! », « Êtes-vous prêts? », « Allez! », « Halte! » accompagnés des gestes correspondants (*figures 1-2-3-4*);
- 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 (*figure 5*);
- Je sais également signaler la touche non-valable (*figure 6*).
- Je sais montrer quand l'attaque est parée (*figure 7*).
- Je sais indiquer quand une attaque est mal exécutée (*figure 8*).
- Je sais désigner la priorité à un tireur pointe en ligne (*figure 9*).

En garde!



Êtes-vous prêts?



Allez!



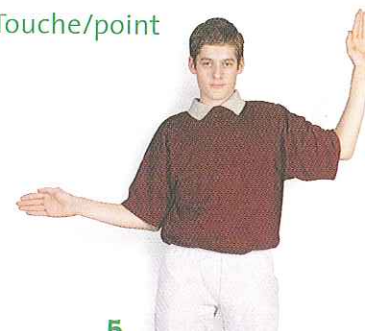
Halte!



Quand je suis Président de Jury:

- Je vérifie la position des assesseurs avant le match (*voir Blason Rouge p. 33*);
- J'analyse à haute voix la phrase d'armes 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? »);
- Je sais comptabiliser les voix et prendre la décision correspondante (*voir Blason Rouge p. 32*);
- Je demande aux assesseurs de changer de côté à la moitié du match.

Touche/point



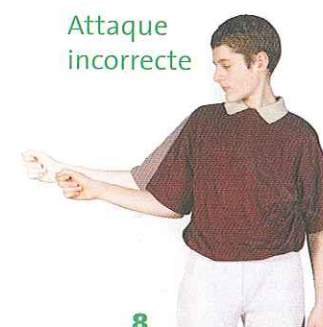
Non-valable



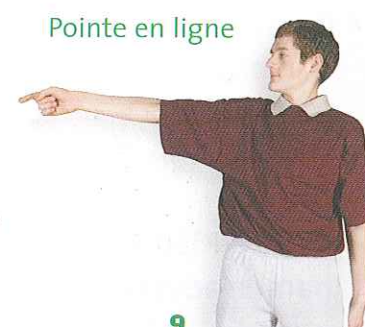
Parade



Attaque incorrecte



Pointe en ligne



4 J'utilise le bon vocabulaire ★★★★★

J'emploie le bon vocabulaire

- **Préparation** : C'est l'action de la main ou des jambes qui prépare l'attaque (*figure*).



- **Attaque** : voir *Blason Jaune* p. 12
- **Parade-Riposte** : voir *Blason Jaune* p. 13 et *Blason Rouge* p. 34
- **Contre-Attaque** : voir *Blason Rouge* p. 31 et p. 39 et *Blason Bleu* p.55
- **Remise** : voir *Blason Bleu* p. 47 (dernier cas)
- **Contre-Riposte** : C'est l'action offensive (riposte) qui suit la parade adverse.

4 J'utilise le bon vocabulaire ★★★★★

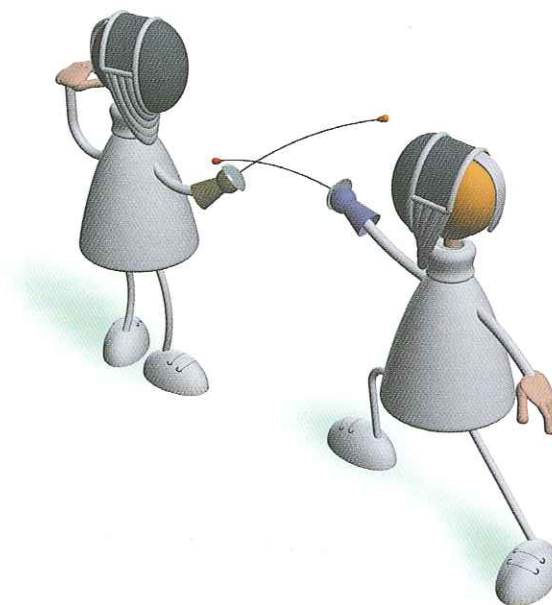
EXEMPLE

Exemples d'analyses de phrases d'armes :

- Préparation de gauche, attaque de droite, contre-attaque de gauche.
- Attaque de droite, parade-riposte de gauche, remise d'attaque de droite.
- Attaque de gauche, parade-riposte de droite, contre-riposte de gauche, ...

Jouons un peu :

Compose une phrase d'armes qui utilise tous les mots écrits en vert (**préparation**,...) et essaie de la réaliser avec un adversaire.



Le tireur A fait...

puis le Tireur B fait...

puis le Tireur A fait...

puis le Tireur B fait...

5 Je suis capable de reconnaître 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 ?

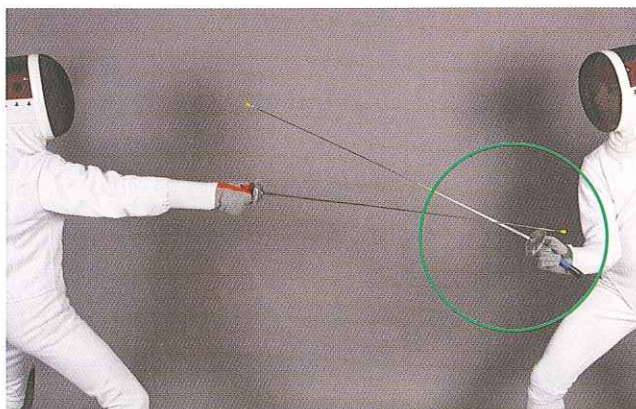
Parade-riposte ? contre-attaque ?...

Que fait alors l'attaquant ?

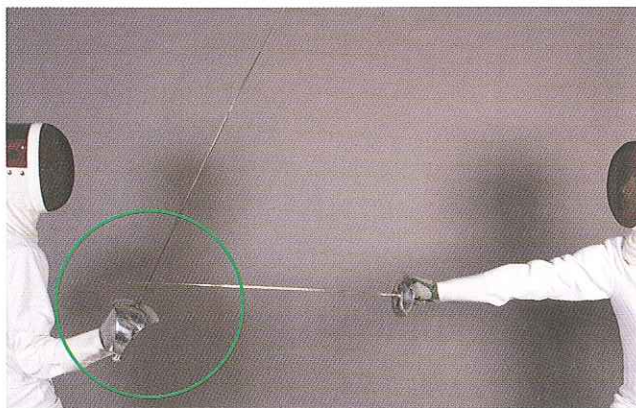
Contre-riposte ? remise ?...

Je suis attentif à la bonne exécution des parades.

- **Au fleuret :**
pointe adverse
écartée avec
la lame.



- **Au sabre :**
lame adverse
bloquée avec
le tiers inférieur
de la lame.

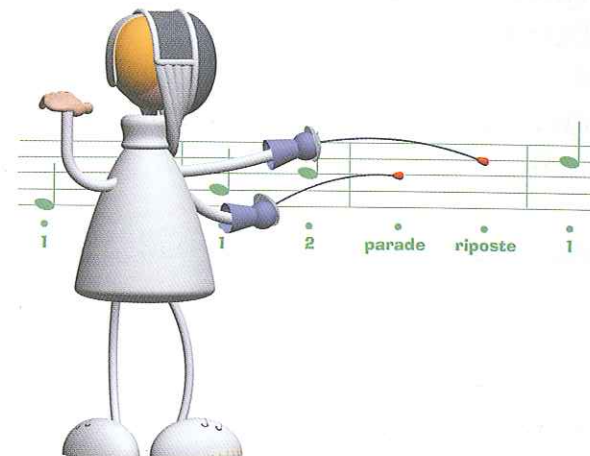


En présence d'un tireur en ligne,

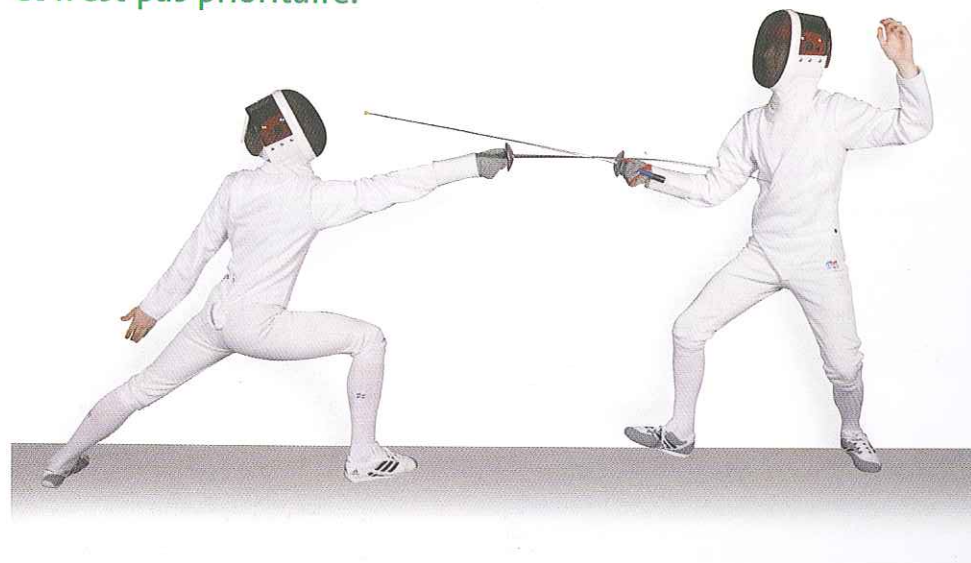
je veille à ce que l'attaquant écarte la lame adverse (voir *Blason Jaune* p. 13; *Blason Rouge* p. 31; *Blason Bleu* p. 47, 1^{er} cas).

Après une parade,

je détermine si le
tireur ne perd pas
un temps d'escrime
(voir *Blason Bleu*
p. 46 – 3^e cas et p. 48).



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



6 J'applique les règles de priorité

J'applique les règles de priorité au fleuret et au sabre.

Blason Rouge: p. 30 et 31; Blason Bleu: p. 46, 47 et 55.

Demande à deux camarades de réaliser les différents coups doubles de Marine et Alessia décrits aux pages 46 et 47 du Blason Bleu et entraîne-toi à les juger.

Attention

Prête une attention particulière à ces trois cas de la page 47 du Blason Bleu

- Marine cherche la lame d'Alessia pour attaquer (2^e cas).
- Marine fait une attaque composée mais elle marque un temps d'hésitation (3^e cas).
- Marine fait une attaque composée et Alessia fait une contre-attaque (5^e cas).

Au Fleuret:

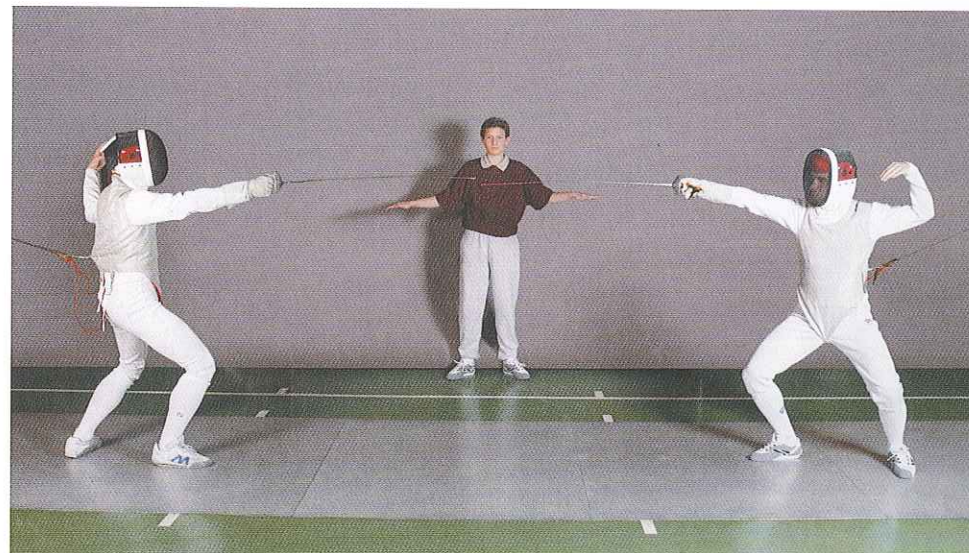
Une touche prioritaire, mais qui atteint une surface non valable, arrête la phrase d'armes, et les tireurs reprennent le match à l'endroit où ils se sont arrêtés.

7 J'applique les règles de terrain

Je vérifie que les lignes du terrain prévues par le Maître d'Armes me permettent d'arbitrer et d'appliquer les règles des pages 10 et 11 du Blason Jaune.

Terrain

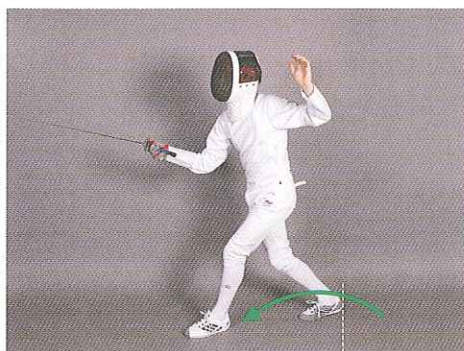
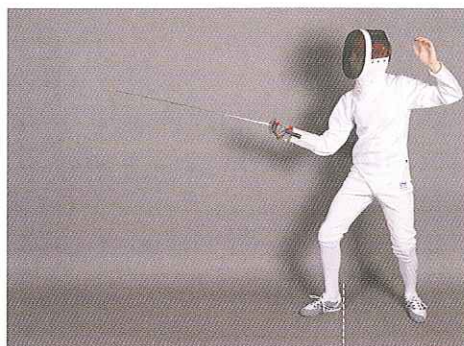
- Le 1^{er} tireur appelé doit se placer à ma droite.
- S'il y a un seul gaucher: le gaucher se met à ma gauche.
- Je fais respecter la bonne distance entre les 2 tireurs avant le « Allez ! » (bras allongé, les pointes des 2 tireurs ne doivent pas pouvoir se toucher). *Blason Bleu p. 43.*
- Si les pointes se croisent, je fais reculer les 2 tireurs.



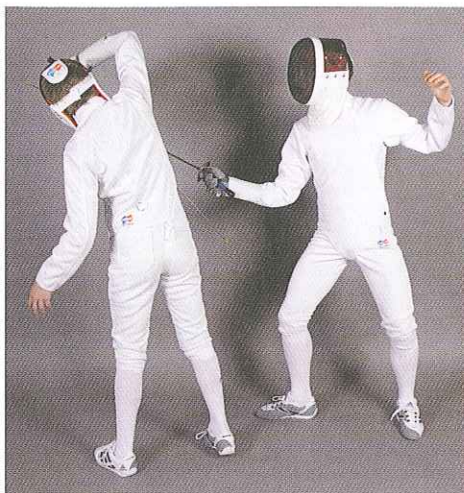
8 J'applique les sanctions correspondant aux fautes

Fautes de combat

- Le **passage du pied arrière devant le pied avant** (passe avant) est interdit au sabre et jusqu'à la catégorie benjamin au fleuret et à l'épée.



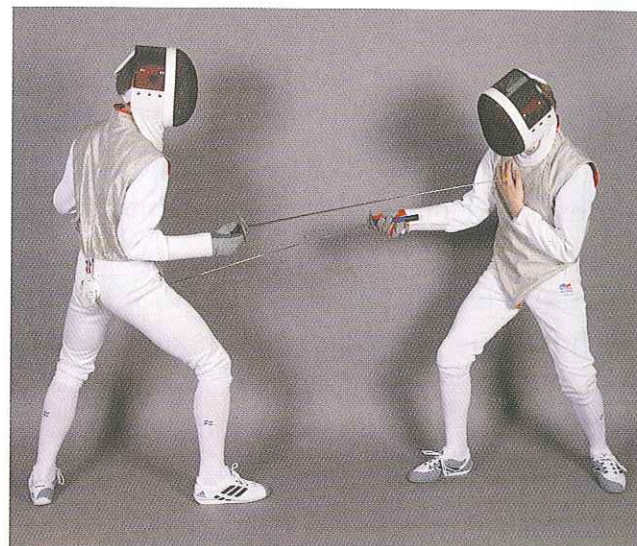
- Il est interdit de **tourner le dos** à son adversaire.



- Il est interdit d'entrer en **contact (corps-à-corps)** avec l'adversaire.



- Il est interdit de **cacher la surface valable** (par exemple avec le bras non armé au fleuret).



8 J'applique les sanctions

Ces fautes sont sanctionnées :

- la première fois par un **CARTON JAUNE, Avertissement**.
- puis à chaque récurrence par un **CARTON ROUGE, Touche de pénalité** (j'ajoute une touche au score de l'adversaire).

Jusqu'à la catégorie benjamin, on n'utilise le carton qu'après un premier avertissement verbal.

Le Maître d'Armes peut aussi décider d'adapter dans ta salle le **Code des Sanctions** (par exemple : si un tireur protège sa surface valable avec une surface non valable, le maître peut décider que le fautif sera considéré comme touché dès la 1^{re} fois).

Dans certains cas, il y a annulation des touches :

- Quand je constate que le tireur, au moment où il a été touché, avait un problème de matériel (arme qui ne fonctionne plus, lame cassée...).
- Quand le tireur touche alors qu'il se trouve en dehors des limites latérales ou des limites de fond du terrain.
- Quand je suis sûr que le tireur a touché autre chose que son adversaire (exemple : table, sol,...).
- Quand les 2 pointes se touchent et que les 2 lampes s'allument.
- Quand une touche portée sur la coquille allume la lampe.

épée
seulement

épée
seulement

épée
seulement

9 J'inscris les résultats

De la poule

(voir Blason Bleu p. 45)

	Noms	1	2	3	4	Nombre de victoires	Touches données (TD)	Touches reçues (TR)	TD-TR	Classement
1	Jean		V	2	0	1	6	10	- 4	?
2	Paul	2		V	V	2	10	8	+ 2	?
3	Eric	V	1		V	?	?	?	?	?
4	Gaëtan	V	3	3		?	?	?	?	?

Entraîne-toi à remplir les colonnes :

- Victoires
 - Touches données
 - Touches reçues
 - TD-TR
 - Classement
- V = 4 touches

De la feuille de match d'élimination directe (catégorie minimes)

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

Élodie bat Fabrice : 10/5

Du tableau d'élimination directe

1 Antoine

8 Barnabé

5 Charline

4 Diana

3 Elodie

6 Florian

7 Romane

2 Thomas