

CARNET DE FORMATION D'ARBITRE RÉGIONAL ÉPÉE

NOM :

Prénom :

Club :

Arme :

SAISON 2024-2025



Commission Régionale d'Arbitrage ILE-DE-FRANCE

TABLE DES MATIERES

FORMATION DES ARBITRES REGIONAUX IDF	3
CURSUS DE FORMATION.....	3
MODULE PRATIQUE	4
Fiche Observation Épée 1	5
Fiche Observation Épée 2.....	6
Fiche Observation Épée 3.....	7
Fiche Évaluation 1 Fleuret/Epée/Sabre	8
Fiche Évaluation 2 Fleuret/Epée/Sabre	9
MODULE THÉORIQUE	10
FAUTES ET SANCTIONS (T.170 DEC 2023).....	11
LES GESTES	13
GUIDE DU JEUNE ARBITRE.....	15
ASPECTS FINANCIERS.....	20
ACTIVITÉ DES ARBITRES.....	21

FORMATION DES ARBITRES REGIONAUX IDF

Dans le cadre de la réforme de l'État, de l'harmonisation de nos formations régionales et du plan arbitre citoyen, la LIFE met en place une formation diplômante pour nos futurs arbitres régionaux aux trois armes.

Dorénavant, un arbitre régional obtiendra le diplôme d'arbitre régional Ile-de-France.

La LIFE s'appuie sur les compétences de la CRA, composée d'arbitres nationaux, internationaux et maîtres d'armes aux 3 armes. Cette architecture innovante s'inscrit dans la continuité des formations dispensées au niveau départemental.

Elle permet :

- 1) Une harmonie de formation sur l'ensemble de la région
- 2) Une visibilité plus claire de la formation
- 3) Un lien plus clair entre la CRA et les clubs franciliens
- 4) Un meilleur suivi des arbitres, avec une filière de détection des futurs arbitres nationaux

Afin d'obtenir son diplôme, le stagiaire doit faire valider dans un maximum de deux saisons (durée de validité du QCM).

CURSUS DE FORMATION

Pour devenir arbitre régional :

- 1) Être licencié à la F.F.E.,
- 2) Être arbitre départemental,
- 3) Être de la catégorie M17 minimum pour entrer en formation,
- 4) Passer l'épreuve théorique lors de la Journée Nationale de l'Arbitrage (Q.C.M. 30 questions, 30 minutes, obtenir 25/30). **Cette première étape est obligatoire.**
- 5) Remplir le document partagé de proposition des épreuves auxquelles vous souhaitez être observé/évalué.
- 6) Transmettre ses feuilles de suivi dès la fin du cursus au référent de l'arme pour validation, qui transmettra aux secrétaires pour mise à jour du diplôme.

Dans le cas d'un arbitre souhaitant réaliser son cursus de formation mais licencié hors IDF, il pourra s'inscrire directement auprès de la CRA.

Dans le cas d'un arbitre souhaitant terminer son cursus de formation mais licencié hors IDF, il devra se signaler auprès de la CRA en début de saison afin qu'elle se coordonne avec la CRA d'origine.

UNE FOIS TITULAIRE DU DIPLÔME :

L'arbitre régional devra arbitrer au moins 2 compétitions, régionales ou nationales, durant la saison. Toute absence continue pendant au moins 3 saisons sportives nécessitera la participation de l'arbitre à un stage régional d'arbitrage afin d'officier en compétition dans des conditions optimales.

MODULE PRATIQUE



Module pratique

Fiche Observation Épée 1

NOM :

Prénom :

Club :

Date :

Compétition arbitrée					
Catégorie	<input type="checkbox"/> M 15	<input type="checkbox"/> M17	<input type="checkbox"/> M20	<input type="checkbox"/> Sénior	<input type="checkbox"/> Vétéran

	L'arbitre est-il capable de :	Acquis	A consolider	Non Acquis
Tenir le rôle de président de Jury	Tenue correcte			
	Placement et déplacement appropriés			
	Prendre des décisions avec justesse			
	Se détacher de l'appareil pour se concentrer sur les tireurs			
	Feuilles de match bien remplies et lisibles			
	Contrôle du matériel			
Analyse des actions	Autorité bienveillante			
	Savoir dire « halte » au bon moment			
	Caractériser les sorties de piste, dépassements et les remises en garde			
Application du Règlement	Savoir expliquer aux tireurs ses décisions			
	Connaître les fautes			
	Application des sanctions			
Gestuelle de l'arbitre	Faire preuve d'autorité, respecter et se faire respecter des tireurs			
	Gestes justes et clairs			
	Voix audible de tous (tireurs et spectateurs)			
Sécurité	Synchroniser gestes et paroles			
	Abords de piste dégagée			
	Tenue / Équipement du tireur conforme			

Avis général et propositions de travail :

Observation positive : OUI NON

Observateur :

Signature

Fiche Observation Épée 2

NOM :

Prénom :

Club :

Date :

Compétition arbitrée					
Catégorie	<input type="checkbox"/> M 15	<input type="checkbox"/> M17	<input type="checkbox"/> M20	<input type="checkbox"/> Senior	<input type="checkbox"/> Vétéran

	L'arbitre est-il capable de :	Acquis	A consolider	Non Acquis
Tenir le rôle de président de Jury	Tenue correcte			
	Placement et déplacement appropriés			
	Prendre des décisions avec justesse			
	Se détacher de l'appareil pour se concentrer sur les tireurs			
	Feuilles de match bien remplies et lisibles			
	Contrôle du matériel			
	Autorité bienveillante			
Analyse des actions	Savoir dire « halte » au bon moment			
	Caractériser les sorties de piste, dépassements et les remises en garde			
	Savoir expliquer aux tireurs ses décisions			
Application du Règlement	Connaître les fautes			
	Application des sanctions			
	Faire preuve d'autorité, respecter et se faire respecter des tireurs			
Gestuelle de l'arbitre	Gestes justes et clairs			
	Voix audible de tous (tireurs et spectateurs)			
	Synchroniser gestes et paroles			
Sécurité	Abords de piste dégagée			
	Tenue / Équipement du tireur conforme			

Avis général et propositions de travail

Observation positive : OUI NON

Observateur :

Signature

Fiche Observation Épée 3

NOM :

Prénom :

Club :

Date :

Compétition arbitrée					
Catégorie	<input type="checkbox"/> M 15	<input type="checkbox"/> M17	<input type="checkbox"/> M20	<input type="checkbox"/> Sénior	<input type="checkbox"/> Vétéran

	L'arbitre est-il capable de :	Acquis	A consolider	Non Acquis
Tenir le rôle de président de Jury	Tenue correcte			
	Placement et déplacement appropriés			
	Prendre des décisions avec justesse			
	Se détacher de l'appareil pour se concentrer sur les tireurs			
	Feuilles de match bien remplies et lisibles			
	Contrôle du matériel			
Analyse des actions	Autorité bienveillante			
	Savoir dire « halte » au bon moment			
	Caractériser les sorties de piste, dépassements et les remises en garde			
Application du Règlement	Savoir expliquer aux tireurs ses décisions			
	Connaître les fautes			
	Application des sanctions			
Gestuelle de l'arbitre	Faire preuve d'autorité, respecter et se faire respecter des tireurs			
	Gestes justes et clairs			
	Voix audible de tous (tireurs et spectateurs)			
Sécurité	Synchroniser gestes et paroles			
	Abords de piste dégagée			
	Tenue / Équipement du tireur conforme			

Avis général et propositions de travail

Observation positive : OUI NON

Observateur :

Signature

Fiche Évaluation 1 Fleuret/Epée/Sabre

NOM :		Prénom :	
Club :		Date :	

Compétition arbitrée					
Catégorie	<input type="checkbox"/> M 15	<input type="checkbox"/> M17	<input type="checkbox"/> M20	<input type="checkbox"/> Sénior	<input type="checkbox"/> Vétéran

	APTE		INAPTE	
Tenir le rôle de président de Jury	1 erreur maximum dans la tenue des feuilles de match, le contrôle du matériel, le placement		Plus d'1 erreur dans la tenue de la feuille de poule ou feuille de match, le contrôle du matériel, le placement	
Gestuelle de l'arbitre	1 erreur maximum sur 10 dans les gestes accompagnant l'analyse de la phrase d'armes		Plus d'1 erreur sur 10 dans les gestes accompagnant l'analyse de la phrase d'armes	
Analyse des actions	Un minimum de 8 phrases d'armes justes sur 10. Attention particulière sur : la justesse du halte, les touches douteuses les sorties de piste, les dépassements et les remises en garde		Moins de 8 phrases d'armes justes sur 10	
Application du Règlement	1 erreur maximum sur 10		Plus d'1 erreur sur 10	
Sécurité	1 erreur maximum sur les 5 items : abords de piste dégagé, cheveux rangés, tenue conforme, recul de l'arbitre		Plus d'1 erreur sur 5	
Dénomination des actions (fleuret/sabre)	1 erreur maximum sur 10 dans les termes employés par rapport aux actions des tireurs		Plus d'1 erreur sur 10 dans les termes employés par rapport aux actions des tireurs	

L'évaluation devra porter sur un minimum de 10 phrases d'armes au cours de l'épreuve dans différents matches. *Le jury tiendra également compte de la tenue vestimentaire et du maintien du candidat.*

Seul le critère " tenir son rôle de président de jury " n'est pas éliminatoire.

Avis général :		
Proposition d'évaluation du candidat :	APTE	INAPTE

Evaluateur :

Signature :

Fiche Évaluation 2 Fleuret/Epée/Sabre

NOM :		Prénom :	
Club :		Date :	

Envoyer les 5 fiches au référent de l'arme avec copie au président de la CRA au plus vite pour validation du diplôme

Compétition arbitrée					
Catégorie	<input type="checkbox"/> M 15	<input type="checkbox"/> M17	<input type="checkbox"/> M20	<input type="checkbox"/> Sénior	<input type="checkbox"/> Vétéran

	APTE		INAPTE	
Tenir le rôle de président de Jury	1 erreur maximum dans la tenue des feuilles de match, le contrôle du matériel, le placement		Plus d'1 erreur dans la tenue de la feuille de poule ou feuille de match, le contrôle du matériel, le placement	
Gestuelle de l'arbitre	1 erreur maximum sur 10 dans les gestes accompagnant l'analyse de la phrase d'armes		Plus d'1 erreur sur 10 dans les gestes accompagnant l'analyse de la phrase d'armes	
Analyse des actions	Un minimum de 8 phrases d'armes justes sur 10. Attention particulière sur : la justesse du halte, les touches douteuses les sorties de piste, les dépassements et les remises en garde		Moins de 8 phrases d'armes justes sur 10	
Application du Règlement	1 erreur maximum sur 10		Plus d'1 erreur sur 10	
Sécurité	1 erreur maximum sur les 5 items : abords de piste dégagé, cheveux rangés, tenue conforme, recul de l'arbitre		Plus d'1 erreur sur 5	
Dénomination des actions (fleuret/sabre)	1 erreur maximum sur 10 dans les termes employés par rapport aux actions des tireurs		Plus d'1 erreur sur 10 dans les termes employés par rapport aux actions des tireurs	

L'évaluation devra porter sur un minimum de 10 phrases d'armes au cours de l'épreuve dans différents matches. *Le jury tiendra également compte de la tenue vestimentaire et du maintien du candidat.*

Seul le critère « tenir son rôle de président de jury » n'est pas éliminatoire.

Avis général :		
Proposition d'évaluation du candidat :	APTE	INAPTE

Evaluateur :

Signature :

MODULE THÉORIQUE

La LIFE met en place des stages de formation d'arbitres régionaux aux trois armes. Ces stages s'inscrivent dans un complément de la formation que vous recevez quotidiennement dans vos clubs. Il s'agit d'une nouvelle organisation qui s'appuie sur l'architecture des formations aux trois armes.

Les dates seront communiquées ultérieurement.

FORMATION REGIONALE

Formation théorique	Durée	Armes
Arbitrage Handisport (Option)	Une ½ journée	Fleuret, épée et sabre
Point de règlement + analyse vidéo	Une ½ journée	Fleuret
Point de règlement + analyse vidéo	Une ½ journée	Epée
Point de règlement + analyse vidéo	Une ½ journée	Sabre

Si le nombre de stagiaires dans une formation (moins de 8 participants) ne permet pas d'ouvrir une session de formation, les stagiaires se joindront à une autre arme.

L'offre de passage du QCM (pré requis pour entrer en formation) de la LIFE est la suivante :

- **Première journée** lors de la date de la JNA fixée par la FFE. Cette JNA est organisée en visioconférence avec un système de QCM en ligne. Tout candidat francilien peut s'inscrire dans la ligue de son choix en fonction de la localisation du passage du QCM. Peuvent s'inscrire à cette journée tous candidats débutant cette formation.
- **Deuxième journée** organisée courant novembre. Peuvent s'inscrire à cette journée tous candidats souhaitant débiter la formation, ceux ayant échoué ou en rattrapage suite à la première journée.
- **Troisième journée** organisée courant Janvier. Peuvent s'inscrire à cette journée tous candidats souhaitant débiter la formation, ceux ayant échoué ou en rattrapage suite aux deux précédentes journées.
Attention, à l'issue de cette dernière journée, nous n'aurons plus que deux statuts de stagiaires. Ceux ayant réussi leur QCM et ceux ayant échoué. Il n'y a plus de candidats au rattrapage. Aucun rattrapage ne sera organisé en juin.

FAUTES ET SANCTIONS (T.170 DEC 2023)

Fautes		Articles	Sanctions		
0.1	Absence de nom et nationalité sur le dos. Absence de logo national ou de la tenue nationale.	t.74	Elimination de la compétition		
0.2	Absence de nom sur le dos suite au changement de veste conductrice non-conforme	t.75			
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 ou de la rencontre par équipes ou pour le début des matches en élimination directe	t.118			
0.4	Non présentation sur la piste, prêt à tirer à l'injonction de l'arbitre, après trois appels avec une minute d'intervalle	t.119	1er appel	2ème appel	3ème appel Elimination
0.5	Non-combativité : les sanctions infligées sont manifestées par des cartons spécifiques « P » qui ne sont pas cumulables avec d'autres sanctions.	t.124	1 ^{ère} fois Jaune P	2 ^{ème} fois Rouge P	3 ^{ème} fois Pénalisation
1er groupe		Article	Cartons		
			1 ^{ère} faute	2 ^{ème} faute	3 ^{ème} faute et ss
1.1	Abandon de la piste sans autorisation	t.23.6	JAUNE	ROUGE	ROUGE
1.2	Corps à corps pour éviter une touche *	t.25.2			
1.3	Tourner le dos à l'adversaire *	t.27.2			
1.4	Couverture / substitution de la surface valable *	t.29.2 ; t.30.1 ; t.79 ; t.97			
1.5	Toucher / saisir le matériel électrique *	t.29.3			
1.6	Sortie latérale de la piste pour éviter une touche *	t.35.3			
1.7	Interruption abusive du combat	t.43.2			
1.8	Matériel et tenue non conformes. Non-respect des normes de la flèche de la lame. Absence d'une arme ou d'un fil de corps réglementaire ou de rechange	t.71 ; t.72 ; t.73.1.a ; t.117			
1.9	Poser l'arme sur la piste pour la redresser	t.76.2 ; t.90.2 ; t.96.5			
1.10	Au fleuret et à l'épée, appuyer ou traîner la pointe sur le tapis conducteur	t.76.2 ; t.90.2			
1.12	Au sabre, coup porté avec la coquille *, passe avant, flèche ou tout mouvement en avant en croisant les jambes ou les pieds *	t.96.3 ; t.101.5			
1.13	Refus d'obéissance	t.108 ; t.112			
1.14	Cheveux non conformes	t.115.2			
1.15	Bousculade, jeu désordonné *, enlèvement du masque avant le halte, s'habiller et se déshabiller sur la piste	t.116 ; t.121.2 ; t.125 ; t.126			
1.16	Déplacements anormaux *, Coups portés brutalement*, Chute intentionnelle pour éviter la touche*,	t.121.2			
1.17	Réclamation injustifiée : mettre en doute une décision « de fait »	t.172 ; t.173 ; t.174			
1.18	Pénétrer dans la zone de piste sans autorisation de l'arbitre +	t.132.2			
2ème groupe		Article			
			1 ^{ère} faute	2 ^{ème} faute	3 ^{ème} faute et ss
2.1	Utilisation du bras / de la main non armés *	t.29.1 ; t.30	ROUGE	ROUGE	ROUGE
2.2	Demande d'un arrêt sous prétexte d'un traumatisme / crampe non reconnus	t.45.3			
2.3	Absence de marque de contrôle *	t.73.1. a			
2.4	Lâcher intentionnellement une arme pendant la phrase d'armes	t. 56.11			
2.5	Touche volontairement portée en dehors de l'adversaire *	t.55.2			
2.6	Acte violent ou vindicatif, coup avec la coquille ou le pommeau *	t. 26.1 ; t.121.2 ; t.147 ; t.149.1			

3ème groupe		Article	Cartons	
			1 ^{ère} faute	2 ^{ème} faute
3.1	Tireur troublant l'ordre sur la piste. Dans les cas les plus graves, l'arbitre peut infliger immédiatement un carton noir (t.168)	t.108.2 ; t.109 ; t.110 ; t.137.2	ROUGE	NOIR
3.2	Combat non loyal *	t.121		
3.3	Faute concernant la publicité	Code de publicité		
3.4	Toute personne troublant l'ordre hors de la piste, fumer dans les salles de compétition (y compris cigarette électroniques) Dans les cas les plus graves, l'arbitre peut infliger immédiatement un carton noir (t.168)	t.109 ; t.110 ; t.111 ; t.132.2 ; t.133 ; t.137.3/4 ; t.168	JAUNE	
3.5	S'échauffer ou s'entraîner sans porter de tenue ou utiliser d'équipement conformes au Règlement de la FIE	t.20.2		
3.6	Comportement antisportif	t.121.2	ROUGE	
4ème groupe		Article	Cartons	
4.1	Tireur muni d'un équipement électronique permettant de recevoir des communications au cours des combats sauf autorisation préalable d'un dispositif d'entraîneur virtuel pour communiquer avec le tireur pendant les moments autorisés dans la zone d'entraînement	t.64.6 ; t.68 ; t.73.1.g	NOIR	
4.2	Fraudes, marques d'acceptation du contrôle imitées ou déplacées	t.73.1.c/d/e		
4.3	Matériel aménagé afin de permettre à volonté l'enregistrement des touches ou le non fonctionnement de l'appareil	t.73.1.f ; m.5.5.d		
4.4	Refus d'un tireur de rencontrer n'importe quel tireur (individuel ou équipes) régulièrement engagé	t.113		
4.5	Faute contre l'esprit sportif	t.121.2 ; t.122 ; t.123 ; t.149.1		
4.6	Refus de salut à l'adversaire avant le commencement du match ou après la dernière touche	t.122		
4.7	Favoriser l'adversaire, profiter de la collusion	t.128 ; t.149.1		
4.8	Violence ou actes vindicatifs	t.149.1		
4.9	Dopage	o.107		

EXPLICATIONS

* (astérisque)	Annulation de la touche portée par le tireur fautif
+	CARTON JAUNE spécial pour l'équipe entière et valable pour toute la durée de la rencontre par équipes. Si un tireur commet, pendant la même rencontre, une faute du 1er groupe, l'arbitre sanctionne le tireur d'un CARTON ROUGE à chaque fois
CARTON JAUNE	Avertissement valable pour le 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 60 jours suivants de la saison active en cours ou à venir (1 ^{er} septembre – Championnats du monde pour les juniors et 1 ^{er} septembre – Championnats du monde pour les seniors).
CARTONS P (t.124)	Jaune P (avertissement), rouge P (touche de Pénalité), noir P (éventuelle perte du match ou de la rencontre). Dans les épreuves individuelles et par équipes, les tireurs/équipes qui perdent le match/la rencontre suite à l'attribution d'un carton noir P, seront classé(e)s dans les résultats finaux de la compétition comme ayant perdu le match/la rencontre. Ils/Elles reçoivent les points correspondants.

LES GESTES



Pour que les escrimeurs prennent la position de garde.



Pour savoir si les escrimeurs sont prêts.



Pour commencer et recommencer le combat.



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.



Position de pointe en ligne de la droite vers l'escrimeur à gauche.



Attaque ou Arrêt (contre-attaque) de l'escrimeur à droite de l'arbitre.



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



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



Attaques ou remises simultanées.



Aucun point ou abstention.



Offensive de l'escrimeur à droite de l'arbitre : trop courte et qui ne touche pas.



Attaque ou riposte incorrecte de l'escrimeur à droite de l'arbitre: raccourcir le bras armé ou enlever la pointe.



Touche en surface non valable de l'escrimeur à gauche de l'arbitre.



Parade ou Contre-temps exécuté par l'escrimeur à droite de l'arbitre.



Touches aux 2 tireurs.



Un point à chaque tireur.

GUIDE DU JEUNE ARBITRE

Le guide du jeune arbitre a pour but de vous rappeler quelques principes théoriques et pratiques qui feront de vous, nos jeunes arbitres d'aujourd'hui, les arbitres nationaux et internationaux de demain.

BIEN CONNAITRE LE REGLEMENT

C'est une évidence mais il faut bien admettre que l'application d'un code est conditionnée par sa maîtrise complète. C'est pourquoi nous vous conseillons vivement de lire à plusieurs reprises le Règlement International à jour ; c'est la Référence en la matière, le livre de loi.

Dans le but de vous aider à enregistrer de manière durable les éléments les plus importants, nous avons sélectionné quelques articles avec un rappel du numéro de ces articles.

Nul n'est censé ignorer la loi !

Tout d'abord, vous devez connaître la définition exacte d'une attaque simple et cela, quelle que soit l'arme, car les conséquences sont importantes. « **L'attaque simple, directe ou indirecte (cf. T.8.1) est correctement exécutée quand l'allongement du bras, la pointe menaçant la surface valable, précède le déclenchement de la fente ou de la flèche. (t.56.2.a)** ».

« L'arme est maniée par une seule main ; le tireur ne peut changer de main jusqu'à la fin du match, à moins d'y être autorisé par l'arbitre, en cas de blessure à la main ou au bras. » (t.16.4)

« Les coups arrivés sur une partie non valable (fleuret) sont comptés valables lorsque, par une position anormale, le tireur a substitué cette surface non valable à la surface valable. L'arbitre peut questionner les assesseurs mais il doit seul décider si la touche est valable ou non. » (t.49)

Rôle de l'**assesseur** : « il surveille l'utilisation du bras et de la main non armée, la substitution de surfaces valables, les touches portées au sol à l'épée, les sorties latérales et arrières de la piste, **ou toute autre faute** définie dans le R.I.. » (t.36.1)

« L'arbitre peut faire changer de place les deux tireurs de façon que celui qui commet une irrégularité ne lui tourne pas le dos. » (t.23.3)

Durée de repos entre deux matchs : en poule, 3 minutes ; en élimination directe, 10 minutes. (o.16.2 et o.26.3)

« En cas de défaillance du chronomètre ou de faute du chronométreur, l'arbitre devra évaluer lui-même le temps restant à tirer. » (t.32.3)

« L'arbitre décide de l'expulsion du lieu de l'épreuve, avec ou sans avertissement, de toute personne qui, par gestes, attitudes ou paroles, troublerait l'ordre ou le bon déroulement de l'épreuve. » (t.83)

« Les tireurs doivent se présenter sur la piste avec deux armes et deux fils de corps en parfait état de fonctionnement. » Sinon, carton jaune. (t.45.1 et t.86.4)

« Au cours d'une rencontre par équipes, en cas de modification, volontaire ou involontaire, de l'ordre des matches de la rencontre, toutes les touches portées dès la modification sont annulées et on reprend le match dans l'ordre correct. » (o.44.3) Il vous est vivement conseillé d'appeler les tireurs qui doivent se présenter sur la piste.

« Au cours d'une rencontre, le capitaine d'une équipe peut effectuer le remplacement d'un tireur. Ceci est notifié par l'arbitre au DT sur la feuille de la rencontre et au **capitaine** de l'équipe adverse. L'annonce devra se faire avant le début du relais précédant le prochain relais du tireur remplacé. » (o.44.10)

« La décision de fait d'un arbitre est irrévocable et il ne peut être déposé de réclamation. » (t.96.2 et t.122.1/2)

« Tout avertissement (carton jaune), touche de pénalisation (carton rouge) et exclusion (carton noir), ainsi que le groupe auquel il appartient, doit être **mentionné** sur la feuille de match, de poule ou de rencontre. » (t. 114.4)

Voir les pages 6, point n° 8 : **quelques recommandations arbitrales de la CRA.**

ASSURER UN ENVIRONNEMENT PROPICE

Ces dernières années, les différents championnats de ligue nous ont montré des arbitres en activité, être contraints de se frayer un chemin entre deux housses, ou d'éviter des spectateurs assis à proximité, discuter avec des personnes, voire même intervenant en plein match pour prendre la défense d'un escrimeur déclaré touché.

Comment juger sans risque d'erreur ?

Les obstacles matériels et humains doivent être écartés de la piste et de votre zone d'évolution avant l'assaut. Une insistance polie mais ferme vis-à-vis de tous fera que peu à peu les organisateurs prendront conscience de l'aide à fournir ici.

Il est difficile de lutter contre les conseils qui peuvent venir des tribunes, mais il convient de se montrer très rigoureux à l'égard des réclamations aujourd'hui excessives en tous points.

Les réclamations ne peuvent être posées que par le tireur lui-même (épreuves individuelles) et/ou le CAPITAINE (épreuves par équipes), et ce, de manière courtoise. (t.122.3)

Bien entendu, les insultes et les gestes déplacés entraînent systématiquement l'exclusion ou l'expulsion.

GARANTIR LA SECURITE

Certains arbitres sous-estiment la nécessité d'une sécurité permanente. Les accidents en escrime sont certes rares ; mais quand ils se produisent, ils peuvent s'avérer très graves. S'ils surviennent alors que la vigilance arbitrale aurait pu l'empêcher, toute la valeur technique de l'arbitre passera au second plan.

Rappelons donc les précautions indispensables à prendre :

- Un masque atteint du moindre point de rouille ou d'une seule maille abîmée doit être systématiquement refusé sans discuter.
- Une bavette valable protège réellement le cou ; or certaines se révèlent trop courtes, d'autres sont décousues. Il ne faut pas admettre ces déficiences.
- La sous-cuirasse est obligatoire. Il convient de s'assurer de sa présence.
- La partie inférieure de la veste ne recouvre pas toujours le pantalon sur une hauteur de 10 cm.
- La veste doit pouvoir être correctement fermée.
- L'équipement doit comporter la norme CE.

Les arbitres se trouvent parfois gênés de refuser une tenue non réglementaire et d'attribuer en outre le carton qui en découle (le jeune âge des escrimeurs, le prix du matériel, le fait que ces sanctions ne proviennent pas du combat lui-même, expliquent leurs scrupules). Ceci est compréhensible, mais une faiblesse en ce domaine risquerait d'aboutir au laxisme et surtout à un ACCIDENT.

ETRE PRET PHYSIQUEMENT

En sports collectifs, la longueur des terrains amène l'arbitre désireux de voir l'action de près à effectuer des courses fréquentes et rapides qui requièrent une bonne condition physique. Les pistes d'escrime, plus courtes, sollicitent moins l'organisme des arbitres ; mais la célérité des phrases d'armes et les déplacements des tireurs leur demandent une acuité et une vivacité sans faille. A défaut d'un entraînement important, il leur est conseillé de poursuivre a minima une activité d'escrimeur, même réduite.

Ce maintien du contact de notre sport permet également de mieux comprendre certaines actions difficiles à décomposer. A contrario, nous avons vu d'excellents arbitres accomplir d'étonnantes erreurs en raison d'une trop longue interruption de pratique.

Les conditions corporelles d'un bon arbitrage ne se bornent pas à l'entraînement. L'importance de l'attitude ne doit surtout pas être omise : une attitude négligée et une tenue vestimentaire particulièrement relâchée (jean, baskets, tee-shirt) suscitent chez les tireurs un préjugé défavorable plutôt que le respect et la considération.

Depuis quelques années, la Fédération Internationale a élaboré tout un langage gestuel, compréhensible par les escrimeurs, tireurs ou accompagnateurs du monde entier. Nous vous conseillons fortement d'apprendre ces gestes (simples) qui se trouvent dans notre document (t.42.4). Faites-les lentement, de manière à ce que le spectateur qui regarde votre match à 15 m de la piste, puisse voir qui est touché.

De plus, si vous continuez votre carrière arbitrale au niveau national ou international, vous devrez apprendre ces gestes, alors autant le faire dès à présent.

ETRE PRET PSYCHOLOGIQUEMENT

Tout d'abord, la direction d'un combat demande une concentration constante ; nous savons en effet qu'un arbitre d'escrime se soucie simultanément de la phrase d'armes présente, de l'endroit de la piste où elle se déroule, d'une éventuelle action punissable, du halte à prononcer au bon moment, d'un fil de corps qui se détache, etc.

En outre, il ne dispose pas du laps de temps dont bénéficie le magistrat ; il doit juger instantanément.

La longueur des compétitions et par conséquent de la participation arbitrale, favorise la perte d'attention.

Le calme est indispensable à l'arbitre. Cette qualité devient d'autant plus importante lorsque les tireurs se montrent hypernerveux.

Quelles que soient les circonstances, l'arbitre doit rester serein. Et si, au contraire, l'excitation le gagnait, le combat se déroulerait dans une ambiance tendue, propice aux incidents. En dépit de ce calme, une contestation peut survenir à l'occasion d'un débat confus et d'une décision aléatoire.

Que faire ? tout d'abord, conserver son sang-froid. Ensuite, expliquer une seconde fois avec lenteur et clarté le motif du jugement (ne pas avoir une attitude **trop autoritaire** ou de **suffisance** vis-à-vis de l'escrimeur). Avoir à l'esprit qu'un escrimeur peut sincèrement se croire lésé sur le coup, mais qu'il ne doit alors exprimer son désappointement que de façon immédiate, mesurée et non injurieuse. Si, au lieu de cette réaction limitée, le tireur exprime sa désapprobation trop longtemps, trop véhémement, l'arbitre se doit de lui attribuer un carton rouge pour trouble de l'ordre, avec l'espoir qu'une récidive ne l'oblige pas à l'exclure. Bien entendu, une position identique doit être prise à l'encontre d'un entraîneur, spectateur qui importunerait l'arbitre de façon similaire, empêchant le bon déroulement de l'épreuve.

Un arbitrage réussi repose sur un autre facteur de même type : l'autorité.

Il ne faut pas confondre cette qualité avec l'autoritarisme, force abusive à l'égard de subalternes. L'autorité du juge sportif, ressentie par les tireurs, mais non dominatrice, doit se manifester le moins possible. La netteté, la rapidité dans les décisions, favorise cet ascendant alors qu'au contraire l'hésitation le met à mal. C'est pourquoi il ne faut pas revenir sur une décision (sauf, bien sûr, si le Règlement n'a pas été convenablement appliqué) en effet, ce changement suscite généralement chez le tireur finalement déclaré touché une réaction violente et surtout il introduit le doute sur la compétence de l'arbitre.

Avant un match difficile, certains arbitres estiment fort utile d'énoncer, auprès des tireurs réunis, quelques rappels principaux. Cette prise de contact diminue la tension du match qui va se tirer et confère à l'arbitre un rôle préventif sympathique avant de le contraindre parfois à un rôle répressif. Ces dispositions paraissent donc judicieuses.

RESPECTER LES TIREURS ET VOIR LE MAXIMUM DE L'ACTION

Le respect : ce sentiment devient au fil du temps réciproque quand les droits et les devoirs se trouvent bien pris en compte en théorie et en pratique.

Ainsi l'exactitude, obligation réglementaire pour les tireurs, constitue une obligation morale pour l'arbitre.

Les arrivées tardives et les éloignements momentanés handicapent le bon déroulement horaire des épreuves et paraissent traiter par le mépris les compétiteurs.

La tenue de l'arbitre est primordiale. En effet, les tireurs respecteront beaucoup plus une personne correctement habillée, plutôt qu'une personne qui arrivera sur la piste en tenue débraillée. Mais ce n'est pas le plus important car les escrimeurs rétorquent à cet argument : OK, il a l'air d'un clochard mais il arbitre bien.

Alors, s'il vous plaît, à vous tous, jeunes arbitres, la CRA sait que vous arbitrez bien, et c'est 90% de votre devoir. Faites ce dernier effort, habillez-vous correctement lorsque vous arbitrez. Dites-vous que les maîtres d'armes, les spectateurs, la télévision peut-être, vous regardent, vous observent et que vous participez à l'image de marque de notre sport.

N'oubliez surtout pas que vous avez à faire à des humains... Si un tireur en sueur souhaite essuyer son visage ou ses lunettes embuées, il est logique de lui donner l'autorisation de le faire à titre exceptionnel. Ou encore, si un escrimeur a visiblement reçu un coup, l'arbitre n'est pas contraint de faire reprendre le match avec précipitation. Dans le doute, l'arbitre fait confiance mais il n'est pas obligé d'agir avec mansuétude si le fait se reproduit.

Avant que ne débute le match, l'arbitre doit faire en sorte que sa vision ne soit, à aucun moment, compromise par l'apparition d'objets parasites, de spectateurs divers, de ses assesseurs ; ainsi, si le marqueur et le chronométrateur ne se trouvent installés à une table, il les place de préférence face à lui, à proximité de la ligne médiane.

Aux trois armes, il est nécessaire de discerner en permanence les lampes entre les deux tireurs (essayer de se placer toujours selon l'axe de vision suivant : lampes, les deux tireurs, l'arbitre). Cela conduit l'arbitre à faire beaucoup de déplacements ; sa tâche sera facilitée par la présence de répétiteurs bien plus visibles que des appareils.

QUELQUES RECOMMANDATIONS ARBITRALES DE LA CRA

Beaucoup d'arbitres se posent des questions sur les situations suivantes :

- Deux actions au fer (**exécutées en même temps, au milieu des lames, donc : un seul battement**). Que faire ? **donner toujours la priorité à l'attaque**. (C'est toujours un sujet délicat, car l'un vous dit qu'il fait un batte tirer, et l'autre, parade riposte).
- Après l'analyse de la phrase d'armes suivante : 1. Attaque 2. Parade et riposte 3. Remise d'attaque 4. Remise de riposte : ne pas remettre en garde : **la remise d'attaque est prioritaire**.
- Même chose pour : 1. Attaque 2. Contre-attaque 3. Remise d'attaque 4. Remise de contre-attaque : **la remise d'attaque est toujours prioritaire**.
- **La pointe en ligne**. Cette fameuse pointe en ligne qui fait couler beaucoup d'encre dans l'univers de l'escrime.
Définition : Position d'un tireur dans laquelle le bras armé allongé menace avec la pointe la surface valable de son adversaire.
Cette pointe en ligne peut se faire en position **statique** (en garde ou en fente), en **marchant** ou en **reculant**. Si elle est correctement exécutée, elle est prioritaire.
- **De manière générale**, donner raison à la progression de la pointe, cela signifie « sanctionner les actions bras court ». Par exemple : imaginer deux attaques **simultanées**. L'une est pratiquée avec un bras qui s'allonge constamment, la pointe menaçant la surface valable, tandis que l'autre est faite bras court, et se termine bras court : ne pas remettre en garde. **Donner raison à celle dont la pointe progresse régulièrement vers l'avant**.

CONCLUSION

Cet aide-mémoire pour nos jeunes arbitres ne doit à aucun moment remplacer le Règlement International. Mais il pourra aider ceux qui, par moment, hésitent à prendre une décision. C'est la raison pour laquelle, nous vous conseillons de lire ce petit livre avant chaque compétition que vous allez arbitrer (durée de la lecture : 6 mn). Cela vous prendra 10 à 15 minutes le soir avant de dormir (donc lire ce mémento deux fois), et le lendemain matin vous vous sentirez plus sûr de vous lorsque vous aurez à prendre telle ou telle décision.

N'oubliez pas surtout que l'arbitrage reste pour nous tous, **AVANT TOUT**, une passion, un plaisir, aussi partageons ce plaisir pour le plus grand bonheur de notre sport.

ASPECTS FINANCIERS

La formation régionale est totalement gratuite pour tous les licenciés franciliens. En effet, la Ligue Île de France prend en charge les coûts administratifs et pédagogiques, ainsi que la documentation.

INDEMNITÉS D'ARBITRAGE

NIVEAU	INDEMNITES JOURNEE
International A et B	100 €
International C	80 €
National	70 €
Régional	45 €
Formation Régionale	35 €
Territoriaux	30 €
Formation territoriale	25 €

INDEMNITÉS REPAS

Dans le cadre d'un arbitrage d'une journée, l'arbitre bénéficie de ticket-repas de 10 € pour aller se restaurer à la buvette du lieu de la compétition ou d'un défraiement forfaitaire de 10 € s'il n'y a pas de buvette.

ACTIVITÉ DES ARBITRES

FÉDÉRATION FRANÇAISE D'ESCRIME		COMPTE-RENDU D'ACTIVITE ANNUELLE JUGES ET ARBITRES ESCRIME				
		Année :				
NOM :		Prénom :				
MOIS	DATE	COMPETITION	ARME	ORGANISATEUR DE L'EPREUVE	ORGANISME PAYEUR	INDEMNITES PERCUES
janvier						
février						
mars						
avril						
mai						
juin						
juillet						
août						
septembre						
octobre						
novembre						
décembre						
					TOTAL année :	-
Date et signature du juge arbitre :						

Les arbitres et juges doivent tenir à jour un document recensant l'ensemble des sommes perçues pour chaque événement au titre de leur mission arbitrale (hors frais de déplacement et d'hébergement)
 Ce document, établi chaque année, doit être conservé pendant trois ans et mis à disposition sur simple demande de la fédération ou de la ligue professionnelle, afin qu'elle puisse s'assurer du non-dépassement de la franchise de cotisations ou renseigner les agents de contrôle de l'Urssaf ou l'Agence centrale des organismes de sécurité sociale.
 Le plafond d'exonération est porté à 5 515 euros.