

## CARNET DE FORMATION D'ARBITRE REGIONAL

Commission Régionale d'Arbitrage ILE DE FRANCE

NOM :

Prénom :

Club :

Arme :



SAISON 2023-2024

## Table des matières

Formation des Arbitres régionaux IDF.....	3
CURSUS DE FORMATION.....	3
FICHE DE VŒUX .....	4
MODULE PRATIQUE .....	5
Fiche Observation 1 Fleuret/Epée/Sabre .....	6
Fiche Observation 2 Fleuret/Epée/Sabre .....	7
Fiche Observation 3 Fleuret/Epée/Sabre .....	8
Fiche Evaluation 1 Fleuret/Epée/Sabre .....	9
Fiche Evaluation 2 Fleuret/Epée/Sabre .....	10
MODULE THEORIQUE .....	11
Fautes et sanctions .....	13
Les Gestes.....	15
Documents .....	17
GUIDE DU JEUNE ARBITRE.....	18
Extraits des Règles Techniques (R.I. déc. 2022).....	23
ASPECTS FINANCIERS.....	37
ACTIVITE DES ARBITRES.....	38
Charte des observateurs et évaluateurs.....	39

## Formation des Arbitres régionaux IDF

Dans le cadre de la réforme de l'état, de l'harmonisation de nos formations régionales et du plan arbitre citoyen, le CREIF 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.

Le CREIF s'appuie sur les compétences des trois CRA des Comités Inter Départementaux qui deviennent une entité CRA Ile de France. Cette architecture innovante s'inscrit dans la continuité des formations dispensées au niveau départemental.

Elle permet :

- 1) d'harmoniser les trois formations des Comités Inter Départementaux,
- 2) de rendre lisible la formation,
- 3) d'améliorer les performances de la formation pour les licenciés,
- 4) d'augmenter et d'améliorer les échanges entre la CRA IDF et les clubs formateurs,
- 5) d'avoir un suivi pertinent de la formation du stagiaire,
- 6) d'obtenir des équivalences entre les armes,
- 7) de proposer une formation continue à nos arbitres diplômés.

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

## CURSUS DE FORMATION

Pour devenir arbitre régional :

- 1) Etre licencié à la F.F.E.,
- 2) Etre arbitre inter-départemental,
- 3) Etre de la catégorie M17 minimum pour entrer en formation,
- 4) Poser sa candidature définitive par l'intermédiaire de son club auprès de son CID
- 5) Justifier avoir arbitré pendant la saison précédente,
- 6) 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.**
- 7) Choisir en début de saison les 5 dates de compétitions de son choix en fonction du calendrier. Il devra les transmettre à l'adresse de correspondance de votre CID au minimum une semaine avant la première observation.
- 8) Choisir 3 compétitions d'observation parmi les épreuves de CID ou IDF, de M15 à vétérans.
- 9) Choisir 2 compétitions d'évaluation parmi les épreuves IDF M15, M17, M20, senior, vétérans. Ces épreuves peuvent être individuelles ou équipes.

Pour les arbitres qui demandent le renouvellement de leur carte d'arbitre, ils devront participer au moins à un stage organisé par le CREIF en accord avec la CRA et se faire observer sur une compétition M17, M20 ou senior.

### UNE FOIS TITULAIRE DU DIPLOME :

**L'arbitre régional devra arbitrer au moins 2 compétitions de CID, régionale ou nationale, 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.**

**FICHE DE VŒUX**

(Cette fiche peut être modifiée en cours de saison)

NOM :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

VILLE :

Club :

Catégorie :

Courriel :

Téléphone :

Arme :

Fleuret

Epée

Sabre

	Intitulé de la compétition	Date de la compétition	Lieu de la compétition
<b>OBSERVATIONS</b>			
<b>EVALUATIONS</b>			

Le candidat remplit avec son Maître d'Armes ou son responsable de formation la fiche de vœux qu'il retourne à son Comité inter départemental d'appartenance, au minimum une semaine avant la première observation. Les 3 compétitions d'observation sont choisies parmi les épreuves de CID ou IDF, de M15 à vétérans. Les 2 compétitions d'évaluation sont choisies parmi les épreuves IDF M15 à vétérans. Il est également possible, sur demande préalable, d'arbitrer les Circuits Nationaux M17 et Vétérans. Ces épreuves peuvent être individuelles ou par équipes.

Pour la qualité de la formation, une journée correspond soit à une observation, soit à une évaluation. Pour le choix des compétitions, consulter le calendrier des CID et IDF.

Signature du Candidat

Nom et signature du responsable de la formation  
au sein du club

## MODULE PRATIQUE



## Fiche Observation 1 Fleuret/Epée/Sabre

NOM : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_  
 Club : \_\_\_\_\_ Date : \_\_\_\_\_  
 NOM observateur : \_\_\_\_\_ Signature \_\_\_\_\_  
 NOM observateur :  Enseignant  Arbitre

**NE PAS OUBLIER DE RENVoyer CETTE FICHE EN FIN DE SAISON A VOTRE CID !**

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
<b>Tenir le rôle de président de Jury</b>	Avoir une tenue correcte			
	Contrôler le matériel			
	Savoir se placer devant la piste			
	Rendre ses décisions avec une voix posée et audible			
	Prendre des décisions avec justesse			
	Faire preuve d'autorité, respecter et se faire respecter des tireurs			
	Se détacher de l'appareil pour se concentrer sur les tireurs			
<b>Analyse de la phrase d'armes</b>	Feuilles de match bien remplies et lisibles			
	Savoir dire « halte » au bon moment			
	Identifier des séquences d'actions avec aisance et autorité, y compris les touches douteuses			
<b>Application du Règlement</b>	Caractériser les sorties de piste, dépassements et les remises en garde			
	Savoir expliquer aux tireurs ses décisions			
	Connaître les fautes			
<b>Gestuelle de l'arbitre</b>	Appliquer avec discernement les sanctions			
	Maîtriser la gestuelle (gestes justes et clairs)			
	Synchroniser gestes et paroles			
<b>Sécurité</b>	Voix audible de tous (tireurs et spectateurs)			
	Abords de piste propre			
	Contrôle d'équipement			

### Avis général et propositions de travail pour le candidat :

Observation positive :  OUI  NON

## Fiche Observation 2 Fleuret/Epée/Sabre

NOM : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_  
 Club : \_\_\_\_\_ Date : \_\_\_\_\_  
 NOM observateur : \_\_\_\_\_ Signature \_\_\_\_\_  
 NOM observateur :  Enseignant  Arbitre

**NE PAS OUBLIER DE RENVOYER CETTE FICHE EN FIN DE SAISON A VOTRE CID !**

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
<b>Tenir le rôle de président de Jury</b>	Avoir une tenue correcte			
	Contrôler le matériel			
	Savoir se placer devant la piste			
	Rendre ses décisions avec une voix posée et audible			
	Prendre des décisions avec justesse			
	Faire preuve d'autorité, respecter et se faire respecter des tireurs			
	Se détacher de l'appareil pour se concentrer sur les tireurs			
<b>Analyse de la phrase d'armes</b>	Feuilles de match bien remplies et lisibles			
	Savoir dire « halte » au bon moment			
	Identifier des séquences d'actions avec aisance et autorité, y compris les touches douteuses			
<b>Application du Règlement</b>	Caractériser les sorties de piste, dépassements et les remises en garde			
	Savoir expliquer aux tireurs ses décisions			
	Connaître les fautes			
<b>Gestuelle de l'arbitre</b>	Appliquer avec discernement les sanctions			
	Maîtriser la gestuelle (gestes justes et clairs)			
	Synchroniser gestes et paroles			
<b>Sécurité</b>	Voix audible de tous (tireurs et spectateurs)			
	Abords de piste propre			
	Contrôle d'équipement			

### Avis général et propositions de travail pour le candidat :

Observation positive :  OUI  NON

## Fiche Observation 3 Fleuret/Epée/Sabre

NOM : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_  
 Club : \_\_\_\_\_ Date : \_\_\_\_\_  
 NOM observateur : \_\_\_\_\_ Signature \_\_\_\_\_  
 NOM observateur :  Enseignant  Arbitre

**NE PAS OUBLIER DE RENVoyer CETTE FICHE EN FIN DE SAISON A VOTRE CID !**

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
<b>Tenir le rôle de président de Jury</b>	Avoir une tenue correcte			
	Contrôler le matériel			
	Savoir se placer devant la piste			
	Rendre ses décisions avec une voix posée et audible			
	Prendre des décisions avec justesse			
	Faire preuve d'autorité, respecter et se faire respecter des tireurs			
	Se détacher de l'appareil pour se concentrer sur les tireurs			
<b>Analyse de la phrase d'armes</b>	Feuilles de match bien remplies et lisibles			
	Savoir dire « halte » au bon moment			
	Identifier des séquences d'actions avec aisance et autorité, y compris les touches douteuses			
<b>Application du Règlement</b>	Caractériser les sorties de piste, dépassements et les remises en garde			
	Savoir expliquer aux tireurs ses décisions			
	Connaître les fautes			
<b>Gestuelle de l'arbitre</b>	Appliquer avec discernement les sanctions			
	Maîtriser la gestuelle (gestes justes et clairs)			
	Synchroniser gestes et paroles			
<b>Sécurité</b>	Voix audible de tous (tireurs et spectateurs)			
	Abords de piste propre			
	Contrôle d'équipement			

### Avis général et propositions de travail pour le candidat :

Observation positive :  OUI  NON



## Fiche Evaluation 1 Fleuret/Epée/Sabre

NOM :		Prénom :	
Club :		Date :	
NOM observateur :		Signature	
NOM observateur :	<input type="checkbox"/> Enseignant <input type="checkbox"/> Arbitre		

**NE PAS OUBLIER DE RENVoyer CETTE FICHE EN FIN DE SAISON A VOTRE CID !**

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 de la phrase d'armes	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.*

**Un avis « inapte » dans l'item « Analyse de la phrase d'armes », « Dénomination des actions », « Sécurité » ou « Application du règlement » rend automatiquement le candidat inapte à l'arbitrage régional.**

<b>Avis général :</b>		
Proposition d'évaluation du candidat :	APTE	INAPTE

## Fiche Evaluation 2 Fleuret/Epée/Sabre

NOM :		Prénom :	
Club :		Date :	
NOM observateur :		Signature	
NOM observateur :	<input type="checkbox"/> Enseignant <input type="checkbox"/> Arbitre		

**NE PAS OUBLIER DE RENVoyer CETTE FICHE EN FIN DE SAISON A VOTRE CID !**

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 de la phrase d'armes	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.*

**Un avis « inapte » dans l'item « Analyse de la phrase d'armes », « Dénomination des actions », « Sécurité » ou « Application du règlement » rend automatiquement le candidat inapte à l'arbitrage régional.**

<b>Avis général :</b>		
Proposition d'évaluation du candidat :	APTE	INAPTE

## MODULE THEORIQUE



Le CREIF 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
Module T1 + détection des pannes	une journée (5h00+2h30)	Fleuret
Module T1 + détection des pannes	une journée (4h00+2h30)	Epée
Module T1 + détection des pannes	une journée (5h00+1h00)	Sabre

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

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

- **Première journée** lors de la date de la JNA fixée par la FFE. Cette JNA est organisée dans chaque CID. Tout candidat francilien peut s'inscrire dans le CID 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 à la Toussaint sur Paris. Un seul lieu commun aux trois CID. 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 au mois de janvier sur Paris. Un seul lieu commun aux trois CID. 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 fautes et sanctions Décembre 2022					
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 <sup>ère</sup> fois Jaune P	2 <sup>ème</sup> fois Rouge P	3 <sup>ème</sup> fois Pénalisation

1er groupe		Article	Cartons		
			1 <sup>ère</sup> faute	2 <sup>ème</sup> faute	3 <sup>ème</sup> 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			
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 ou touche portée pendant et après une chute *	t.121.2			
1.17	Réclamation injustifiée : mettre en doute une décision « de fait » de l'arbitre	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	Cartons		
			1 <sup>ère</sup> faute	2 <sup>ème</sup> faute	3 <sup>ème</sup> 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			
2.5	Touche volontairement portée en dehors de l'adversaire *	t.55.3			
2.6	Acte violent ou vindicatif, coup avec la coquille ou le pommeau *	t.121.2 ; t.147 ;			
		t.149.1			

3ème groupe		Article	Cartons	
			1 <sup>ère</sup> faute	2 <sup>ème</sup> 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	<b>ROUGE</b>	<b>NOIR</b>
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. 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	<b>JAUNE</b>	
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		

4ème groupe		Article	Cartons
4.1	Tireur muni d'un équipement électronique permettant de recevoir des communications au cours des combats	t.64.6 ; t.68 ; t.73.1.g	<b>NOIR</b>
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	Brutalité intentionnelle	t.149.1	
4.9	Dopage	o.107	

EXPLICATIONS	
<b>* (astérisque)</b>	<b>Annulation de la touche portée par le tireur fautif</b>
<b>+</b>	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
<b>CARTON JAUNE</b>	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
<b>CARTON ROUGE</b>	Touche de pénalisation
<b>CARTON NOIR</b>	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 <sup>er</sup> septembre – Championnats du monde pour les juniors et 1 <sup>er</sup> septembre – Championnats du monde pour les seniors).
<b>CARTONS P (t.124)</b>	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



En garde !  
 Pour que les escrimeurs prennent la position de garde.



Prêts(es) ?  
 Pour savoir si les escrimeurs sont prêts.



Allez !  
 Pour commencer et recommencer le combat.



Halte !  
 Pour arrêter le combat avant une touche, en raison de l'escrimeur à droite de l'arbitre. Sans enlever la main s'il y a une touche valable ou non valable.



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



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



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



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



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



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



Touchés !  
 Touches aux 2 tireurs.



Points !  
 Un point à chaque tireur.



**Simultanées !**

Attaques ou remises simultanées.



**Rien !**

Aucun point ou abstention.



**Non !**

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



**Non correct !**

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



**Touche technique**

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



**Modification de la décision**

Modification de la décision de l'arbitre après analyse vidéo à la demande de l'escrimeur à gauche de l'arbitre.



**Carton jaune : Avertissement**  
**Carton rouge : 1 point contre**  
**Carton noir : Exclusion**

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



**Vainqueur : (nom) par (score)**

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

## Remarques :

1. L'arbitre annonce ses décisions par les mots et les gestes ci-dessus.
2. Suivant la phrase d'armes, l'arbitre emploiera encore les mots suivants sans faire de geste : « Riposte ! », « Contre-riposte ! ». Le geste "Attaque" sera aussi utilisé pour les actions de « Remise ! », « Reprise ! », « Redoublement ! ».
3. Les tireurs peuvent demander à l'arbitre, courtoisement, une analyse plus complète d'une phrase d'armes.
4. 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.



## Documents





## 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 EXECUTEE QUAND L'ALLONGEMENT DU BRAS, LA POINTE MENACANT LA SURFACE VALABLE, PRECEDE LE DECLENCHEMENT DE LA FENTE OU DE LA FLECHE. (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'ASSESEUR : « 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 chronométrateur, 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.**

### **APPLIQUER LE REGLEMENT INTERNATIONAL TEL QU'IL EST**

La tentation d'interpréter les textes s'empare parfois de certains arbitres. Ils pensent pouvoir l'appliquer non telle qu'elle est mais telle qu'elle devrait être selon eux ; ou bien ils estiment avoir la latitude de négliger certains impératifs qu'ils jugent secondaires.

Si le fleuret a été indiscutablement périclité lors de ces dernières années, c'est en raison de la mansuétude d'une majorité d'arbitres estimant que des attaques effectuées bras court étaient correctement exécutées. Et si les débats des fleurettistes deviennent de plus en plus heurtés, c'est en partie parce que les arbitres répugnent à sanctionner des corps à corps pourtant évidents.

RECOMMANDATION AUX JEUNES ARBITRES : vous voyez de quel côté part l'attaque, c'est très bien, vous avez le sens de l'arbitrage ; mais ce n'est pas tout, il faut aussi savoir appliquer les règles.

### **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 RECLAMATIONS NE PEUVENT ETRE POSEES QUE PAR LE TIREUR LUI-MEME (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.

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 l'ironie et 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 nationale 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'AUTORITE.

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 battezz 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 memento 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.

## Extraits des Règles Techniques (R.I. déc. 2022)

### **TITRE PREMIER : REGLEMENT TECHNIQUE – GENERALITES ET REGLES COMMUNES AUX TROIS ARMES**

#### **Chapitre 2. TERMINOLOGIE – EXPLICATION DE QUELQUES TERMES TECHNIQUES EMPLOYES LE PLUS SOUVENT DANS LES JUGEMENTS D'ESCRIME**

##### **Temps**

t.8 Le temps d'escrime est la durée d'exécution d'une action simple.

##### **Actions offensives et défensives**

t.9 Définitions :

1. Les différentes actions offensives sont l'attaque, la riposte et la contre-riposte :

- L'attaque est l'action offensive initiale exécutée en allongeant le bras et menaçant continuellement la surface valable de l'adversaire, précédant le déclenchement de la fente ou de la flèche (Cf. t.83, t.84, t.85 et t.101 ss).
- La riposte est l'action offensive du tireur qui a paré l'attaque.
- La contre riposte est l'action offensive du tireur qui a paré la riposte.

2. Les différentes actions défensives sont les parades :

- La parade est l'action défensive faite avec l'arme pour empêcher une action offensive de toucher.

##### **Explications :**

t.10 Actions offensives :

Attaque : L'action est simple lorsqu'elle est exécutée en un seul mouvement :

- soit directe (dans la même ligne),
- soit indirecte (dans une autre ligne).

L'action est composée quand elle est exécutée en plusieurs mouvements.

t.11 Riposte : La riposte peut être immédiate ou à temps perdu, c'est une question de fait et de rapidité d'exécution.

t.12 Contre-attaque : Les contre-attaques sont des actions offensives ou défensives offensives exécutées pendant l'offensive adverse

t.13 Autres actions offensives : Remise      Redoublement      Reprise d'attaque      Contretemps

##### **Position "pointe en ligne"**

t.15 La pointe en ligne est une position particulière dans laquelle l'escrimeur maintient le bras armé tendu et menace continuellement avec la pointe de son arme la surface valable de son adversaire. (Cf. t.84.1/2/3, t.89.4.e, t.89.5.a, t.102, t.103.3.e, t.106.4.a/b)

#### **Chapitre 3. TERRAIN**

t.16 Le terrain doit représenter une surface plane et horizontale. Il ne peut avantager ni désavantager l'un ou l'autre des deux adversaires, surtout en ce qui concerne la lumière.

t.18 1. La largeur de la piste est de 1,50 à 2 mètres.

2. La longueur de la piste est de 14 mètres, de telle sorte que chaque tireur, étant placé à 2 mètres de la ligne médiane, ait à sa disposition, pour rompre sans franchir la limite arrière des deux pieds, une longueur totale de 5 mètres.

3. Les couloirs de sécurité, indiqués sur le schéma des pistes pour finales et demi-finales, ne font pas partie de la piste.

**Chapitre 4. MATERIEL DES TIREURS (Armement - Equipement - Habillement)**

t.20 Les tireurs s'arment, s'équipent, s'habillent et combattent sous leur propre responsabilité et à leurs risques et périls.

**Chapitre 5. COMBAT****Manière de tenir l'arme**

- t.21
1. Aux trois armes, l'action défensive s'exerce exclusivement à l'aide de la lame et de la coquille employées soit séparément, soit conjointement.
  2. En absence d'un dispositif spécial ou d'une attache ou d'une forme spéciale (orthopédique), le tireur est libre de tenir la poignée comme il veut et il peut aussi, au cours d'un match, modifier la position de sa main. Toutefois, l'arme ne peut - d'une façon permanente ou temporaire, apparente ou déguisée - être transformée en arme de jet ; elle doit être maniée sans que la main quitte la poignée et, au cours d'une action offensive, sans glisser sur la poignée, d'avant en arrière.
  3. Lorsqu'un dispositif spécial, ou une attache, ou une forme spéciale (orthopédique) existe, la poignée doit être tenue de telle sorte que la face supérieure du pouce soit orientée dans la même direction que la gorge de la lame (du fleuret ou de l'épée), ou perpendiculairement au plan de la flexibilité de la lame du sabre.
  4. 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.

**Mise en garde**

- t.22
1. Le tireur appelé le premier doit se placer à la droite de l'arbitre, sauf dans le cas du match entre un droitier et un gaucher, si le premier appelé est le gaucher.
  3. La mise en garde au début et les remises en garde se font toujours au milieu de la largeur de la piste.
  4. Lors de la mise en garde, au cours du combat, la distance entre les tireurs doit être telle que, dans la position pointe en ligne, les pointes ne puissent pas être en contact.
  7. La mise en garde au commencement de chaque période et de la minute supplémentaire éventuelle doit se faire au milieu du terrain.
  8. 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.
  9. Si un tireur franchit les limites latérales de la piste, d'un ou des deux pieds, il doit être mis en garde à la distance correcte, même si cela implique qu'il est placé au-delà de la ligne arrière et est pénalisé d'une touche. (cf. t.35, t.146).
  10. La garde est prise par les tireurs au commandement de "En garde" donné par l'arbitre. Après quoi l'arbitre demande : "Etes-vous prêts ?". Sur une réponse affirmative, ou en l'absence d'une réponse négative, il donne le signal du combat : "Allez".
  12. Au fleuret et au sabre, la garde ne peut être prise dans la position en ligne.

**Début, arrêt et reprise du combat**

- t.23
1. Le début du combat est marqué par le commandement "Allez". Aucun coup lancé ou porté avant ce commandement n'est compté.
  2. La fin du combat est marquée par le commandement de : "Halte", sauf dans les cas de faits qui modifient les conditions régulières et normales du combat (Cf. aussi t.44.1/2)
  3. Dès le commandement de "Halte", le tireur ne peut entamer de nouvelle action : seul le coup déjà lancé reste valable. Tout ce qui se passe ensuite n'est absolument plus valable (mais Cf. t.44.1/2)
  5. Le commandement de "Halte" est aussi donné si le jeu des tireurs est dangereux, confus ou contraire au Règlement, si l'un des tireurs est désarmé, si l'un des tireurs sors de la piste, (Cf. t.33, t.58).
  6. Sauf cas exceptionnel, l'arbitre ne peut autoriser un tireur à quitter la piste. Si celui-ci le faisait sans autorisation, il serait passible des sanctions prévues aux articles t.158-162, t.165, t.170.



**Combat rapproché**

t.24 Le combat rapproché est autorisé aussi longtemps que les tireurs peuvent se servir normalement de leur arme et que l'arbitre peut, au fleuret et au sabre, continuer à suivre l'action.

**Corps à corps**

t.25 1. Le corps à corps existe lorsque les deux adversaires sont en contact ; dans ce cas, le combat est arrêté par l'arbitre (Cf. t.26; t.32).

2. Aux trois armes, il est interdit d'occasionner le corps à corps volontaire pour éviter une touche, ou de bousculer son adversaire. Dans le cas d'une telle faute, l'arbitre infligera au tireur fautif les sanctions prévues par les articles t.158-162, t.165, t.170, et la touche éventuelle portée par le tireur fautif sera annulée.

**Esquives - Déplacements et dépassements**

t.27 1. Les déplacements et esquives sont permis, même ceux où la main non armée ou le genou de la jambe arrière peuvent venir en contact avec le sol.

2. Il est interdit pendant le combat de tourner le dos à l'adversaire. Dans le cas d'une telle faute, l'arbitre inflige au tireur fautif les sanctions prévues par les articles t.158, t.162, t.165 et t.170 et la touche éventuelle portée par le tireur fautif sera annulée.

t.28 1. Au cours du combat, quand un tireur dépasse son adversaire, l'arbitre doit donner immédiatement le commandement "Halte" et remettre les tireurs à la place qu'ils occupaient avant le dépassement.

2. En cas d'échange de touches au cours du dépassement, la touche portée immédiatement est valable ; la touche portée après le dépassement est annulée, mais celle immédiatement portée, même en se retournant, par le tireur qui a subi l'action offensive est valable.

3. Quand, au cours d'un match, un tireur ayant fait une flèche est signalé comme touché et qu'il dépasse l'extrémité de la piste d'une distance suffisamment longue pour provoquer l'arrachement de l'enrouleur ou du fil de piste de celui-ci, la touche qu'il a reçue ne sera pas annulée (Cf. t.147).

**Substitution et utilisation du bras et de la main non armés**

t.29 1. L'utilisation de la main et du bras non armés est interdite pour exercer soit une action offensive, soit une action défensive (cf. t.158-162, t.165, t.170). Dans le cas d'une telle faute, la touche portée par le tireur fautif sera annulée et ce dernier recevra les sanctions prévues pour les fautes du 2<sup>ème</sup> groupe (carton rouge).

2. Si le tireur remplace une surface valable par une surface non valable, soit par couverture, soit par un mouvement anormal, l'arbitre lui inflige les sanctions prévues par les articles t.158 - t.162, t.165, T ;170 et la touche éventuelle portée par le tireur fautif est annulée.

3. Pendant la durée du combat, la main non armée du tireur ne doit en aucun cas saisir une partie quelconque de l'équipement électrique (Cf. t.158 - t.162, t.165, t.170) : la touche éventuellement portée par le tireur fautif sera annulée.

t.30 1. Dans le cas où l'arbitre s'aperçoit qu'au cours d'un match, un des tireurs fait usage du bras ou (et) de la main non armée, ou protège ou couvre la surface valable par une partie non valable, il peut demander l'assistance de deux assesseurs neutres, qui seront désignés par le Directoire technique.

2. Ces assesseurs, placés de part et d'autre de la piste, suivent l'ensemble du combat et signalent, en levant la main ou sur l'interrogation de l'arbitre, l'utilisation du bras ou de la main non armés, ou la protection ou la couverture de la surface valable par une partie non valable (Cf. t.79, t.98, t.158 - t.162, t.165, t.170).

3. L'arbitre peut également faire changer de place les deux tireurs de façon que celui qui commet cette irrégularité ne lui tourne pas le dos.

**Terrain gagné ou perdu**

t.31 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 (Cf. t.22.3/4)

t.32 Cependant lorsque le match aura été suspendu en raison de corps à corps, les tireurs seront replacés en garde, de telle façon que celui qui a supporté le corps à corps se retrouve à l'endroit où il était ; il en est de même si son adversaire lui a porté une flèche, même sans corps à corps.

**Franchissement des limites**

## Arrêt du combat

- t.33 1. Lorsqu'un tireur franchit une des limites latérales de la piste d'un ou des deux pieds entièrement sorti(s), l'arbitre doit immédiatement donner le commandement de "Halte".
2. Si le tireur sort de la piste avec les deux pieds, l'arbitre doit annuler tout ce qui s'est passé après le franchissement de la limite, sauf la touche reçue par le tireur qui a franchi la limite, même après le franchissement, à condition qu'il s'agisse d'une touche simple et immédiate.
3. Par contre, la touche portée par le tireur qui sort de la piste avec un pied seulement reste valable si l'action est lancée avant le commandement de « Halte ! ».
4. Quand un des deux tireurs sort de la piste avec deux pieds, seul peut être compté dans ces conditions le coup porté par le tireur qui est resté sur la piste avec au moins un pied, même s'il y a coup double.

## Limites arrières

- t.34 Lorsqu'un tireur franchit complètement, avec les deux pieds, la limite arrière de la piste, il est déclaré touché.

## Limites latérales

- t.35 1. Si un tireur franchit une limite latérale d'un ou deux pieds, il recule d'un mètre à partir du point de sortie et s'il sort pendant qu'il attaque il doit revenir à la place où il a commencé son attaque puis reculer encore d'un mètre (mais cf. t.36)
2. Si, suite à l'application de cette sanction, un des tireurs a les deux pieds en dehors de la limite arrière, il est déclaré touché.
3. Le tireur qui, pour éviter d'être touché, franchit l'une des limites latérales des deux pieds – notamment en faisant une flèche - reçoit les sanctions prévues par les articles t.158 - t.162, t.165, t.170.

## Sortie accidentelle

- t.36 Le tireur qui franchit involontairement l'une des limites par suite de tout cas fortuit (telle qu'une bousculade), n'est passible d'aucune pénalisation.

**Durée du combat, des matches**

- t.37 1. Par durée du combat, il faut entendre la durée effective, c'est-à-dire la somme des temps écoulés entre "Allez" et "Halte".
2. La durée du combat est contrôlée par l'arbitre ou par un chronométrateur. Pour les finales des épreuves officielles de la F.I.E. comme pour tous les matches qui comportent un chronomètre visible pour les spectateurs, le chronomètre doit être placé de telle façon qu'il soit visible pour les deux tireurs en piste et pour l'arbitre.

**Chronométrage**

- t.43 1. Le temps peut être demandé par l'escrimeur chaque fois que le match est interrompu.
2. Si un tireur cherche abusivement à provoquer ou à prolonger des interruptions de combat, l'arbitre lui infligera les sanctions prévues par les articles t.158-t.162, t.165, t.170.
- t.44 1. Dès la perception du signal sonore le combat est arrêté.
2. Si le chronomètre n'est pas couplé avec l'appareil, le chronométrateur doit crier "Halte" ou actionner un signal sonore, ce qui arrête le combat et même le coup lancé n'est pas valable.
3. En cas de défaillance du chronomètre ou de faute du chronométrateur, l'arbitre devra évaluer lui-même le temps restant à tirer.

**Accident - Retrait d'un tireur**

- t.45 1. Pour traumatisme ou crampe ou autre incident médical grave survenus au cours du combat et dûment constaté par le délégué de la Commission Médicale ou le médecin de service, un arrêt de 5 minutes maximum décomptées à partir de l'avis du médecin et strictement réservées aux soins du traumatisme ou de la crampe pour lesquels le match a été interrompu pourra être accordé. Avant ou à l'expiration de cet arrêt de 5 minutes, si le médecin constate l'incapacité du tireur à reprendre le match, il décide le retrait de ce tireur dans les épreuves individuelles et/ou son remplacement, si possible, dans les épreuves par équipes (Cf. o.99.6.a/b)
2. Dans la suite de la même journée un nouvel arrêt ne pourra être accordé que s'il est consécutif à un traumatisme ou une crampe ou un incident médical grave autres que le précédent.

3. En cas de demande d'arrêt injustifiée, dûment constatée par le Délégué de la Commission Médicale ou le médecin de service, l'arbitre infligera au tireur fautif les sanctions prévues par les articles t.158-162, t.165, t.170.
4. Dans les épreuves par équipes, le tireur, jugé par le médecin de service incapable de reprendre un match, pourra néanmoins, après décision de ce même médecin, disputer dans la même journée les rencontres suivantes.
5. Le Directoire technique peut modifier l'ordre des matches des poules pour assurer le bon déroulement de la compétition (Cf. o.71.1)

### **Chapitre 6. ARBITRAGE ET JUGEMENT DES TOUCHES**

#### **Arbitres**

t.47 2. Les fonctions de l'arbitre sont multiples :

- a) Il fait l'appel des tireurs (Cf. t.114, t.118, t.119)
- b) Il a la direction du match
- c) Avant chaque match, l'arbitre doit contrôler les armes, l'habillement et le matériel des tireurs, selon les dispositions ci-dessous.
- d) Il surveille le fonctionnement régulier de l'appareil. De sa propre initiative, ou sur réclamation d'un capitaine d'équipe ou d'un tireur, il fait procéder aux essais de vérification et de localisation du défaut éventuellement manifesté. Il empêche les tireurs de contrarier les recherches en débranchant ou changeant intempestivement leur matériel.
- e) Il dirige les assesseurs, chronométrateurs, marqueurs, etc...
- f) Il doit se placer et se déplacer de façon à pouvoir suivre le match, tout en pouvant constater l'allumage des lampes.
- g) Il sanctionne les fautes (Cf. t.164)
- h) Il octroie les touches (Cf.54 ss)
- i) Il maintient l'ordre (Cf. t.137)
- j) Chaque fois que l'arbitre le juge opportun, il doit consulter les experts en matière de signalisation électrique (Cf. o.28)

#### **Assesseurs**

- t.48 1. L'arbitre accomplit sa mission à l'aide d'un appareil de contrôle automatique des touches avec, éventuellement, l'assistance de deux assesseurs surveillant l'utilisation du bras ou 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 Règlement (Cf. t.170).
2. Cette mesure est obligatoire pour toutes les finales (4) individuelles et pour la finale (2) par équipes.
3. Les assesseurs sont placés de chaque côté de l'arbitre, de part et d'autre de la piste ; ils suivent l'ensemble du combat.
4. Les assesseurs doivent changer de côté au milieu du match, après chaque période et après chaque relais d'une rencontre par équipes, de façon à ne pas toujours observer le même tireur.

#### **Matériel réglementaire et contrôle du matériel par l'arbitre**

- t.64 Avant le début de chaque poule, de chaque rencontre, ou de chaque match d'élimination directe, l'arbitre doit réunir les tireurs afin de vérifier : (Cf. t.47.2.c)
  1. A toutes les armes, que le matériel des tireurs comporte les labels réglementaires FIE (tenue, masque).
  2. Au fleuret, que la veste conductrice soit bien conforme à l'article m.28 dans la position en garde.
  3. A l'épée, que chacun porte bien une veste réglementaire et que les matières qui constituent son habillement ne présentent pas une surface trop lisse.
  4. Au sabre, que la veste conductrice soit bien conforme à l'article m.34 dans la position en garde.
  5. Aux trois armes, que chacun ait bien revêtu, sous sa veste, un plastron protecteur réglementaire résistant à 800 Newton.
  6. Aux trois armes, que le tireur ne soit pas muni d'équipement de communication électronique permettant à une personne en dehors de la piste de communiquer avec le tireur au cours du combat.

- t.67 Outre les mesures de contrôle ci-dessus mentionnées, l'arbitre d'un match pourra à tout moment, de son propre chef ou à la demande d'un tireur ou d'un capitaine d'équipe, soit procéder lui-même à ce contrôle, soit vérifier les mesures de contrôle déjà effectuées, soit même procéder ou faire procéder à de nouvelles mesures de contrôle (Cf. t.47).
- t.68 1. Il constate en tout cas, avant chaque match, la présence du label de garantie sur la tenue, sur la lame et sur le masque du tireur, l'isolation des fils conducteurs à l'intérieur de la coquille et la pression du ressort de la pointe au fleuret et à l'épée. Le contrôle de l'isolation des fils et de la pression du ressort est répété à chaque changement d'arme. Aux trois armes, il vérifie que le tireur ne soit pas muni d'équipement de communication électronique permettant à une personne en dehors de la piste de communiquer avec le tireur au cours du combat.

### **Matériel non réglementaire**

- t.70 Quelles que soient les circonstances dans lesquelles un tireur se trouve sur la piste, muni de matériel non conforme au Règlement (Cf. m.8, m.9, m.12, m.13, m.16, m.17, m.23) ou défectueux, ledit matériel sera immédiatement saisi et confié pour examen aux experts en service. Le matériel en question ne sera remis à son propriétaire qu'après la prise des mesures auxquelles donne lieu cet examen et, le cas échéant, moyennant paiement des frais occasionnés par les réparations. Avant la réutilisation, le matériel sera contrôlé à nouveau.
- t.71 Lorsqu'un tireur se présente sur la piste :
- soit avec une seule arme réglementaire (Cf. t.114, t.115),
  - soit avec un seul fil de corps réglementaire,
  - soit avec un seul fil de masque réglementaire,
  - soit avec une arme ou un fil de corps ne fonctionnant pas, ou non conformes aux articles du Règlement,
  - soit sans plastron protecteur (Cf. t.64.5)
  - soit avec une veste conductrice ne recouvrant pas complètement la surface valable,
  - soit avec un masque dont le 2<sup>ème</sup> système de sécurité n'est pas fixé fermement aux deux côtés du masque ou
  - soit avec une tenue non conforme aux règlements.

l'arbitre lui inflige les sanctions prévues par les articles t.158-162, t.165, t.170 (1er groupe).

- t.72 Lorsque, au cours d'un match, on constate une irrégularité dans le matériel pouvant provenir des conditions de combat :

Exemples :

- veste conductrice présentant des trous où les touches ne sont pas signalées valables.
- fil de corps ou arme ne fonctionnant plus.
- pression du ressort devenue insuffisante.
- courses de la pointe d'arrêt n'étant plus conformes, l'arbitre n'inflige ni avertissement, ni sanction et la touche valablement portée avec l'arme devenue défectueuse sera accordée.

En revanche, même en cours de match, un tireur dont l'arme, au moment où il se déclare prêt à tirer, ne respecte pas les normes de la flèche de la lame (Cf. m.8.6, m.16.2, m.23.4) commet une faute du 1<sup>er</sup> groupe et est sanctionné selon les articles t.158-162, t.165 et t.170.

De même, et même en cours de match, un tireur dont le masque, au moment où il se met en garde et se déclare prêt à tirer, n'est pas solidement fixé sur sa tête avec le 2<sup>ème</sup> système de sécurité, commet une faute du 1<sup>er</sup> groupe et est sanctionné selon les articles t.158-162, t.165, t.170.

- t.73 1. Si, au moment de la présentation sur la piste ou au cours d'un match, on constate que le matériel utilisé par le tireur :
- a) ne porte pas les marques du contrôle préalable, l'arbitre
    - annule la dernière touche éventuellement portée par le tireur fautif,
    - lui inflige les sanctions prévues par les articles t.158-162, t.166, t.170
  - b) n'est pas réglementaire sur un point non passible du contrôle préalable, l'arbitre inflige au tireur fautif les sanctions prévues par les articles t.158-162, t.166, t.170
  - c) a été approuvé par le contrôle préalable, mais est frauduleux.

- d) porte des marques d'acceptation du contrôle préalable qui ont été imitées ou déplacées.
- e) a été modifié volontairement (à savoir autrement qu'accidentellement ou que durant l'assaut) de telle manière qu'il n'aurait pas passé le contrôle préalable.
- f) a été aménagé de façon à permettre à volonté l'enregistrement des touches ou le non fonctionnement de l'appareil.
- g) est muni d'équipement de communication électronique permettant à une personne en dehors de la piste de communiquer avec le tireur au cours du combat.

Dans l'un ou l'autre de ces cas c, e, f, g, l'arbitre doit immédiatement saisir le matériel (arme, fil de corps, éventuellement la veste conductrice...) et le faire examiner par l'expert en service.

- pour le cas c, e, f, g, l'arbitre infligera au tireur fautif les sanctions prévues pour les fautes du 4<sup>ème</sup> groupe (Cf. articles t.158-162, t. 169, t.170).

3. En attendant la décision de l'arbitre, le match est arrêté, mais les autres matches de la poule peuvent continuer.

## FLEURET

### CONVENTIONS DU COMBAT

#### ***MANIERE DE PORTER LES TOUCHES***

t.76 Il est formellement interdit, durant le combat (entre « Allez » et « Halte »), d'appuyer ou de traîner la pointe de l'arme sur la piste conductrice. Il est également interdit, en tout temps, de poser l'arme sur la piste pour la redresser. Toute infraction est sanctionnée selon les articles t.158-162, T.165, T.170

#### ***SURFACE VALABLE***

##### ***Limitation de la surface valable***

- t.77
1. Ne sont comptées que les touches portées en surface dite valable.
  2. La surface valable exclut les membres et la tête. Elle est limitée au tronc, en s'arrêtant, vers le haut, au sommet du col, jusqu'à six centimètres au-dessus du sommet des clavicules ; sur le côté, aux coutures des manches, qui devront passer par la pointe de l'humérus ; vers le bas, suivant une ligne qui passe horizontalement dans le dos, par les sommets des hanches et qui rejoint de là, par une ligne droite, le point de jonction des plis des aines. Elle comprend aussi la partie de la bavette en dessous d'une ligne horizontale entre 1,5 et 2 cm au dessous du menton qui, en tout cas, ne peut pas être plus bas que la ligne des épaules.

##### ***Extension de la surface valable***

- t.79
- c) Cependant les coups arrivés sur une partie du corps dite non valable sont comptés valables lorsque, par une position anormale, le tireur a substitué cette surface non valable à la surface valable.
  2. L'arbitre peut questionner les assesseurs, mais il doit seul décider si la touche est valable ou non.

#### ***ANNULATION DE LA TOUCHE***

- t.80 L'arbitre a à tenir compte des défaillances possibles du matériel électrique, notamment :
- Il doit annuler la touche qu'il vient d'accorder, à la suite de l'apparition d'un signal de touche en surface valable (lampe colorée), s'il constate, par des essais effectués sous sa surveillance attentive, avant toute reprise effective du combat (commandement "Allez") et sans que rien n'ait été changé au matériel en présence (Cf. t.47.2.d)
- soit qu'un signal "valable" sur le tireur déclaré touché se produise sans qu'il y ait effectivement touche valable ;
  - soit qu'une touche "non valable" donnée par le tireur déclaré touché n'ait pas été enregistrée par l'appareil ;
  - soit qu'une touche "valable" donnée par le tireur déclaré touché ne provoque aucun signal, ni "valable", ni "non valable" ;
  - soit que les signaux provoqués par le tireur déclaré touché ne restent pas fixés sur l'appareil.
- t.81 En revanche, lorsque l'arbitre aura accordé la priorité à la touche d'un tireur, il n'y aura pas lieu à annulation si on constate aux essais qu'une touche valable portée par le tireur déclaré touché est enregistrée comme non valable ou que l'arme du tireur déclaré touché donne le signal non valable en permanence.

**VALIDITE OU PRIORITE DE LA TOUCHE :****Respect de la phrase d'armes**

- t.83 1. Toute attaque, c'est-à-dire toute action offensive initiale, correctement exécutée, doit être parée ou complètement esquivée et la phrase doit être suivie c'est-à-dire coordonnée (Cf. t.9.1).
2. Pour juger de la correction d'une attaque, il faut considérer que :
- a) L'attaque simple, directe ou indirecte (Cf. t.10) est correctement exécutée quand l'allongement du bras, la pointe menaçant la surface valable, précède le déclenchement de la fente ou de la flèche.
- b) L'attaque composée (Cf. t.10) est correctement exécutée quand le bras s'allongeant dans la présentation de la première feinte, la pointe menace la surface valable sans raccourcir le bras pendant l'exécution des mouvements successifs de l'attaque et le déclenchement de la fente ou de la flèche.
- t.84 2. Si l'attaque part lorsque l'adversaire est en position "pointe en ligne" (Cf. t.15), l'attaquant doit au préalable, écarter l'arme adverse. Les arbitres doivent être attentifs à ce qu'un simple frôlement ne soit pas considéré comme suffisant pour écarter le fer adverse (Cf. t.89.5.a).
3. Si, en cherchant le fer adverse pour l'écarter, l'attaquant ne trouve pas le fer (dérobement), la priorité passe à l'adversaire.
4. La passe avant est une préparation et sur cette préparation toute attaque simple a la priorité.
- t.86 La parade donne droit à la riposte : la riposte simple peut être directe ou indirecte, mais pour annuler toute action subséquente de l'attaquant, elle doit être exécutée immédiatement, sans indécision ou temps d'arrêt.
- t.87 Dans une attaque composée, si l'adversaire trouve le fer dans une des feintes, il a droit à la riposte.
- t.88 Dans les attaques composées, l'adversaire a le droit d'arrêter mais, pour être valable, l'arrêt doit précéder la finale de l'attaque d'un temps d'esgrime, c'est-à-dire que l'arrêt doit toucher avant que l'attaquant ait commencé le dernier mouvement de la finale de l'attaque.

**JUGEMENT DE LA TOUCHE**

- t.89 En application de ces conventions fondamentales du fleuret, l'arbitre doit juger comme suit :
1. Lorsque, dans une phrase d'armes, les tireurs sont tous deux touchés simultanément on a, soit l'action simultanée, soit le coup double.
2. L'action simultanée est due à la conception et à l'action simultanée d'attaque des deux tireurs ; dans ce cas, les coups donnés sont annulés pour les deux tireurs même si l'un d'eux a touché une surface non valable.
3. Le coup double, au contraire, est la conséquence d'une action fautive d'un des tireurs. En conséquence, s'il n'y a pas un temps d'esgrime entre les deux coups :
4. L'attaqué seul est touché :
- a) s'il fait un coup d'arrêt sur une attaque simple ;
- b) si, au lieu de parer, il tâche d'esquiver, mais sans y réussir ;
- c) si, après une parade réussie, il a un moment d'arrêt qui donne à l'adversaire le droit de reprendre son attaque (redoublement, remise ou reprise d'attaque) ;
- d) si, sur une attaque composée, il fait un arrêt sans avoir l'avantage d'un temps d'esgrime ;
- e) si, étant en position "pointe en ligne" (Cf. t.15), après un battement ou une prise de fer qui écarte son arme, il tire ou remet son fer en position "pointe en ligne" au lieu de parer un coup directement porté par l'attaquant.
5. L'attaquant seul est touché :
- a) si, lorsque l'adversaire est en position "pointe en ligne" (Cf. t.15), l'attaque part sans écarter le fer adverse. Les arbitres doivent être attentifs à ce qu'un simple frôlement ne soit pas considéré comme suffisant pour écarter le fer adverse.
- b) s'il cherche le fer, ne le trouve pas (parce qu'il est dérobé) et continue l'attaque ;
- c) si, dans une attaque composée, au cours de laquelle l'adversaire a trouvé le fer, il continue l'attaque pendant que l'adversaire riposte immédiatement ;
- d) si, dans une attaque composée, il a un moment d'hésitation, pendant lequel l'adversaire porte un coup d'arrêt et qu'il continue son attaque ;

- e) si, dans une attaque composée, il est arrêté avec un temps d'esgrime avant sa finale ;
- f) s'il touche par remise, redoublement ou reprise d'attaque, sur une parade de l'adversaire, suivie d'une riposte immédiate, simple, exécutée en un seul temps et sans retrait de bras.
6. Les tireurs sont remis en garde, chaque fois que l'arbitre, dans un coup double, ne peut pas nettement juger de quel côté est la faute.

### **EPEE**

#### ***MANIERE DE PORTER LES TOUCHES***

- t.90 1. L'épée est une arme d'estoc seulement. L'action offensive de cette arme s'exerce donc par la pointe et par la pointe seule.
2. Il est formellement interdit, durant le combat (entre « Allez » et « Halte »), d'appuyer ou de traîner la pointe de l'arme sur la piste conductrice. Il est également interdit, en tout temps, de poser l'arme sur la piste pour la redresser. Toute infraction sera sanctionnée selon les articles t.158-162, t.165, t.170.

#### ***SURFACE VALABLE***

- t.91 La surface valable comprend tout le corps du tireur, y compris ses vêtements et son équipement. Ainsi, toute touche arrivée compte, quelle que soit la partie du corps (tronc, membres ou tête), du vêtement ou de l'équipement, atteinte.

### **SABRE**

#### ***MANIERE DE PORTER LES TOUCHES***

- t.96 1. Le sabre est une arme d'estoc, de taille et de contre-taille.
2. Tous les coups portés par le tranchant, le plat ou le dos de la lame sont comptés comme touche.
6. Il est interdit, en tout temps, de poser l'arme sur la piste pour la redresser. Toute infraction sera sanctionnée selon les articles t.158-163, t.165, t.170

#### ***SURFACE VALABLE***

- t.97 1. Ne sont comptées que les touches portées en surface dite valable. La surface valable comprend toute la partie du corps située au-dessus de la ligne horizontale passant autour du corps du tireur à la hauteur de la crête iliaque.
2. Au sabre, il est interdit de protéger ou de substituer une surface valable par une autre partie du corps en la couvrant. La touche éventuellement portée par le tireur fautif sera annulée. (Cf. t.158-162, T.165, t.170)

#### ***MATERIALITE ET ANNULLATION DE LA TOUCHE***

- t.99 1. L'arbitre doit tenir compte de défaillances possibles du matériel électrique, notamment il doit annuler la touche qu'il vient d'accorder, à la suite de l'apparition d'un signal de touche, s'il constate, par des essais effectués sous sa surveillance attentive, avant toute reprise effective du combat et sans que rien n'ait été changé au matériel en présence (Cf. t.42.2.d)
- soit qu'un signal "touche" sur le tireur déclaré touché se produise sans qu'il y ait effectivement touche, ou que ce signal se déclenche par une touche sur l'arme ou sur une surface non valable.
  - soit qu'une touche donnée par le tireur déclaré touché ne provoque pas un signal touche.
  - soit que le signal provoqué par le tireur déclaré touché ne restent pas fixés sur l'appareil.
2. Si le sabre du tireur déclaré touché n'est pas conforme à l'article m.24.6/7/8, (isolation de l'intérieur et de l'extérieur de la coquille, de la poignée et du pommeau), il n'y aura pas d'annulation, même si une touche sur l'arme provoque le signal.

#### ***VALIDITE OU PRIORITE DE LA TOUCHE***

Respect de la phrase d'armes

- t.101 1. Toute attaque correctement exécutée (Cf. t.9.1) doit être parée ou complètement esquivée et la phrase d'armes doit être suivie.
2. L'attaque est correctement exécutée quand l'allongement du bras, menaçant continuellement de la pointe ou de la taille la surface valable, précède le déclenchement de la fente
3. L'attaque par fente est correctement exécutée :

- a) Pour une attaque simple (Cf. t.9.1) quand le début de l'allongement du bras précède le déclenchement de la fente et que le coup arrive au plus tard quand le pied avant touche la piste.
- b) Pour une attaque composée (Cf. t.10) quand le début de l'allongement du bras, lors de la première feinte (Cf. t.103), précède le déclenchement de la fente et que le coup arrive au plus tard, quand le pied avant touche la piste.
5. La passe avant, la flèche et tout mouvement vers l'avant du pied arrière qui dépasse complètement le pied avant est interdit. Toute infraction entraînera les sanctions prévues par les fautes du 1<sup>er</sup> groupe (Cf. t.158-162, t.165 et t.170). La touche éventuellement portée par le tireur fautif sera annulée. Par contre, la touche portée correctement par l'adversaire sera comptée.
- t.102 1. Si l'attaque part lorsque l'adversaire est en position "pointe en ligne" (Cf. t.15), l'attaquant doit au préalable écarter l'arme adverse. Les arbitres doivent être attentifs à ce qu'un simple frôlement ne soit pas considéré comme suffisant pour écarter le fer adverse.
2. Si, en cherchant le fer adverse pour l'écarter, le fer n'est pas trouvé (dérobement) le droit à l'action passe à l'adversaire.
- t.103 2. Dans une attaque composée, si l'adversaire trouve le fer dans une des feintes, il a droit à la riposte.
3. Dans les attaques composées, l'adversaire a le droit d'arrêter mais, pour être valable, l'arrêt doit précéder la finale de l'attaque d'un temps d'escrime, c'est-à-dire que l'arrêt doit toucher avant que l'attaquant ait commencé le dernier mouvement de la finale de l'attaque.
- t.108 Attaque au fer par battement :
1. dans une attaque au fer par battement, cette attaque est correctement exécutée et conserve sa priorité quand le battement est fait sur le faible de la lame adverse, c'est-à-dire sur les 2/3 supérieurs de celle-ci ;
2. dans une attaque au fer par battement, quand le battement est fait sur le fort de la lame adverse, c'est-à-dire sur le 1/3 inférieur de celle-ci, cette attaque est mal exécutée et le battement déclenche la priorité de la riposte immédiate de l'adversaire.
- t.105 La parade donne droit à la riposte : la riposte simple peut être directe ou indirecte, mais pour annuler toute action subséquente de l'attaquant, elle doit être exécutée immédiatement, sans indécision ou temps d'arrêt.

### **JUGEMENT**

- t.106 En application de ces conventions fondamentales du sabre, l'arbitre doit juger comme suit :
1. Lorsque, dans une phrase d'armes, les tireurs sont tous deux touchés simultanément on a, soit l'action simultanée, soit le coup double.
- La première est due à la conception et à l'action simultanée d'attaque des deux tireurs ; dans ce cas, les coups donnés sont annulés pour les deux tireurs
2. Le coup double, au contraire, est la conséquence d'une action nettement fautive d'un des tireurs. En conséquence, s'il n'y a pas un temps d'escrime entre les deux coups :
3. L'attaqué seul est touché :
- a) s'il fait un coup d'arrêt sur une attaque simple ;
- b) si, au lieu de parer, il tâche d'esquiver, mais sans y réussir ;
- c) si, après une parade réussie, il a un moment d'arrêt (riposte à temps perdu) qui donne à l'adversaire le droit de reprendre son attaque (redoublement, remise ou reprise d'attaque) ;
- d) si, sur une attaque composée, il fait un arrêt sans avoir l'avantage d'un temps d'escrime ;
- e) si, étant en position "pointe en ligne" (Cf. t.15), après un battement ou une prise de fer qui écarte son arme, il tire ou remet son fer en position "pointe en ligne" au lieu de parer un coup directement porté par l'attaquant.
4. L'attaquant seul est touché :
- a) si, lorsque l'adversaire est en position "pointe en ligne" (Cf. t.15), l'attaque part sans écarter le fer adverse. Les arbitres doivent être attentifs à ce qu'un simple frôlement ne soit pas considéré comme suffisant pour écarter le fer adverse.
- b) s'il cherche le fer, ne le trouve pas (parce qu'il est dérobé) et continue l'attaque ;
- c) si, dans une attaque composée, au cours de laquelle l'adversaire a trouvé le fer, il continue l'attaque pendant que l'adversaire riposte immédiatement ;



- d) si, dans une attaque composée, il a un raccourcissement du bras, ou un moment d'hésitation, pendant lequel l'adversaire porte un coup d'arrêt ou une attaque et qu'il continue lui-même son action ;
  - e) si, dans une attaque composée, il est arrêté avec un temps d'escrime avant sa finale ;
  - f) s'il touche par remise, redoublement ou reprise d'attaque, sur une parade de l'adversaire, suivie d'une riposte immédiate, simple, exécutée en un seul temps et sans retrait de bras.
5. Les tireurs sont remis en garde, chaque fois que l'arbitre, dans un coup double, ne peut pas nettement juger de quel côté est la faute.

### **CODE DISCIPLINAIRE DES EPREUVES**

#### ***Ordre et discipline***

t.111 L'arbitre et (ou) le Directoire technique, d'office ou sur demande d'un délégué officiel de la F.I.E. ou du Comité organisateur, décident 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.

#### ***Les tireurs***

##### **Refus de rencontrer un adversaire**

t.113 Aucun tireur (individuel ou équipes) d'une Fédération Nationale affiliée ne peut participer aux épreuves officielles s'il refuse de rencontrer n'importe quel tireur (individuel ou équipes), régulièrement engagé. La violation de cette règle entraîne les sanctions prévues pour les fautes du 4<sup>ième</sup> groupe (Cf. t.158-162, t.169, t.170)

#### ***Présentation à l'heure***

t.114 Les tireurs, complètement équipés d'un matériel conforme au Règlement (Cf. t.64 à t.70) et prêts à tirer doivent se présenter à l'heure et au lieu fixés pour le début de chaque poule, rencontre ou match, ou à l'heure indiquée pour la vérification du matériel avant leur match (Cf. t.64, t.66), ainsi qu'en cours d'épreuve à chaque injonction de l'arbitre.

t.119 Pour le tireur, ou pour l'équipe qui ne se présente pas complète lors de l'appel de l'arbitre, à l'heure indiquée au cours de l'épreuve individuelle ou par équipes :

- a) Le tireur ou l'équipier non présent est sanctionné par un carton jaune.
- b) Un deuxième appel est effectué, à une minute d'intervalle du premier appel, suivi d'un carton rouge pour le tireur ou l'équipier non présent.
- c) Un troisième appel et dernier appel est effectué, à une minute d'intervalle du deuxième appel, suivi de l'élimination de l'épreuve pour le tireur non présent dans la compétition individuelle ou pour toute l'équipe dans la compétition par équipes.

t.120 Si un tireur abandonne un match en quittant la piste (Cf. t.23.6) il sera pénalisé selon les sanctions prévues par les articles t.158-162, t.165, t.170.

#### ***Manière de combattre***

t.122 Avant le commencement du match, les deux tireurs doivent effectuer le salut de l'escrimeur au tireur adverse, à l'arbitre et au public. De même, lorsque la dernière touche a été portée, le match n'est terminé que lorsque les deux tireurs ont salué leur adversaire, l'arbitre et le public : ils doivent, à cet effet, être immobiles pendant la décision de l'arbitre, se placer sur la ligne de mise en garde, procéder au salut de l'escrimeur et serrer la main de l'adversaire dès que la décision est donnée. Si l'un ou les deux tireurs refusent de se conformer à cette règle, l'arbitre lui/leur inflige les sanctions prévues pour les fautes du 4<sup>ème</sup> groupe (cf. t.158-162, t.169, t.170).

t.123 Pendant ou à la fin de l'assaut, même si le tireur est déjà sorti de la piste, tout acte contre l'esprit sportif, tel que lancer violemment ou de manière dangereuse son masque ou tout autre partie de son équipement est sanctionné comme spécifié dans l'article t.169 (cf. t.108.1, 2 et t.109).

#### **Non-combativité**

t.124 Il y a non-combativité lorsqu'il s'écoule 1 minute de combat sans touche ou sans touche portée hors de la surface valable.

##### 1. Epreuve individuelle - Élimination directe

Les cartons jaunes P et les cartons rouges P sont attribués aux deux tireurs simultanément en commençant par un carton jaune P, suivi d'un carton rouge P. Le carton noir P est attribué tel que décrit en 1.c) ci-dessous.

- a) Lorsqu'il y a, pour la première fois, une minute de non-combativité, l'arbitre sanctionne les deux tireurs d'un carton jaune P.
- b) Lorsqu'il y a, pour la deuxième fois, une minute de non-combativité, l'arbitre sanctionne les deux tireurs d'un carton rouge P.
- c) Lorsqu'il y a, pour la troisième fois, une minute de non-combativité, un carton noir P est attribué comme suit :
  - i) Si les scores des deux tireurs sont égaux, l'arbitre sanctionne d'un carton noir P le tireur qui a le moins bon classement initial dans la compétition, lequel est fondé sur le classement de la FIE. Le tireur ayant le meilleur classement initial dans la compétition, lequel est fondé sur le classement de la FIE, remporte le match.
  - ii) Si les scores des deux tireurs ne sont pas égaux, l'arbitre sanctionne d'un carton noir P le tireur ayant le score inférieur. Le tireur ayant le meilleur score remporte le match.

## 2. Epreuve par équipes

Les cartons jaunes P, les cartons rouges P sont attribués aux deux équipes simultanément, en commençant par un carton jaune P, suivi d'un carton rouge P. Le carton noir P est attribué tel que décrit en 2.c) ci-dessous.

- a) Lorsqu'il y a, pour la première fois, une minute de non-combativité, l'arbitre sanctionne les deux équipes d'un carton jaune P.
- b) Lorsqu'il y a, pour la deuxième fois, une minute de non-combativité, l'arbitre sanctionne les deux équipes d'un carton rouge P.
- c) Lorsqu'il y a, pour la troisième fois, une minute de non-combativité, un carton noir P est attribué comme suit :
  - i) Si les scores des deux équipes sont égaux, l'arbitre sanctionne d'un carton noir P l'équipe ayant le moins bon classement initial dans la compétition, lequel est fondé sur le classement de la FIE. L'équipe ayant le meilleur classement initial dans la compétition, lequel est fondé sur le classement de la FIE, remporte la rencontre.
  - ii) Si les scores des deux équipes ne sont pas égaux, l'arbitre sanctionne d'un carton noir P l'équipe ayant le score inférieur. L'équipe ayant le meilleur score remporte la rencontre.

## 3. Pour les épreuves individuelles et par équipes

- a) Les cartons jaunes P (avertissement), les cartons rouges P (touche de pénalisation) et les cartons noirs P (éventuelle perte du match ou de la rencontre) reçus lors d'un match ou d'une rencontre (tout au long des 9 relais), ne sont valables que pour le match ou la rencontre en question. Ils ne sont pas transférables au match ou à la rencontre suivants.
 

Aucun carton P (jaune, rouge, noir) ne peut être attribué en individuel à 14:14 ou par équipes à 44:44.
- b) 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.
- c) Dans les épreuves individuelles et par équipes, la manche/le relais se poursuit après l'attribution d'un carton jaune P ou d'un carton rouge P.
- d) La minute doit recommencer après chaque touche, chaque touche portée hors de la surface valable, chaque touche annulée, chaque touche de pénalisation et au début de chaque période ou relais.
- e) L'arbitre doit inscrire ces cartons jaunes P, rouges P et noirs P séparément sur la feuille de match ou de rencontre. Les sanctions infligées pour non-combativité ne sont pas cumulables avec d'autres sanctions reçues.
- f) Dans les épreuves individuelles et par équipes, si, à la fin du temps réglementaire, il y a égalité des scores, l'article t.124 ne s'applique pas et les articles t.40.3 et t.41.5 s'appliquent.

### **Le capitaine d'équipe**

t.130 Dans les épreuves par équipes, seul le capitaine d'équipe a le droit d'intervenir auprès de l'arbitre et/ou des délégués à l'arbitrage, pour régler avec lui/elle toutes les questions d'ordre technique, formuler des réclamations. La procédure pour les réclamations est régie par les articles t.172, t.175.

### **Les entraîneurs, soigneurs et techniciens**

- t.131 2. L'arbitre peut autoriser, chaque fois qu'il l'estime nécessaire, une personne à porter momentanément assistance à un tireur.
  - 3. Chaque nation dont un tireur participe effectivement au tour en cours peut désigner au total deux personnes qui ont le droit de se placer à proximité et à l'extérieur de l'enceinte des pistes, près d'un accès. Les organisateurs doivent prévoir l'emplacement nécessaire pour ces personnes.

t.132 Pendant les épreuves par équipe, il doit y avoir un lieu réservé aux équipiers. Seul le capitaine d'équipe et un entraîneur ont le droit de se placer avec les tireurs de l'équipe à l'intérieur de la zone des équipiers, qui doit être bien délimitée, avec une ligne jaune par terre ou par un autre système.

1. Pendant les rencontres, les membres de l'équipe qui ne tirent pas doivent rester à l'intérieur de la zone des équipiers réservée à leur équipe.

2. Lors des épreuves par équipe, personne n'a le droit d'entrer dans la zone de piste sans l'autorisation de l'arbitre. Dans le cas d'une telle faute, l'arbitre infligera à l'équipe fautive les sanctions prévues dans les articles t.158-162, t.165 et t.170. L'avertissement infligé à l'équipe est valable pour tous les relais de la rencontre : si un tireur commet, pendant la même rencontre, une autre faute du 1er groupe, l'arbitre le sanctionne chaque fois d'un carton rouge.

## LES SANCTIONS

### *Exclusion*

t.149 1. Le tireur qui commet en combattant certaines violences ou des actes vindicatifs à l'égard de son adversaire, de même que celui qui ne défend pas loyalement sa chance ou qui profite d'un accord frauduleux avec son adversaire, peut se voir exclure de l'épreuve.

2. Le tireur exclu d'une épreuve ne peut plus continuer à prendre part à cette épreuve, même s'il est qualifié pour la phase suivante ; il perd droit à son classement individuel et l'ensemble des tireurs classés après lui remonte d'une place dans les résultats des compétitions. S'il y a lieu, les deux troisièmes sont départagés suivant leur classement pour la composition du tableau. En tout état de cause, seuls les tireurs ayant obtenu des points lors de la compétition peuvent remonter d'une place dans les résultats de la compétition.

### *Expulsion du lieu de l'épreuve ou du tournoi*

t.152 Tous les participants ou assistants non tireurs (entraîneurs, soigneurs, techniciens, accompagnateurs, officiels, spectateurs) peuvent faire l'objet d'une expulsion, qui a pour conséquence de leur interdire l'accès du lieu où se déroule l'épreuve ou le tournoi, pendant sa durée (Cf. t.133, t.137.3, t.170). Cette mesure ne peut donner lieu à réparation à qui que ce soit.

### *Nature des sanctions*

t.158 Il existe trois sortes de sanctions applicables dans les cas figurant au tableau de l'article t.170. Lorsqu'un arbitre doit pénaliser un tireur qui commet plusieurs fautes en même temps, il pénalise d'abord la faute la moins grave.

t.159 Les sanctions sont cumulables et valables pour le match à l'exception de celles manifestées par un CARTON NOIR, qui signifie une exclusion de l'épreuve, suspension pour le reste du tournoi et les 60 jours suivants de la saison active en cours ou à venir.

t.161 Certaines fautes peuvent entraîner l'annulation de la touche portée par le tireur fautif. En cours de combat, ne sont annulées que les touches données en liaison avec la faute (Cf. t.170).

t.162 Les sanctions sont les suivantes :

1. l'avertissement manifesté par un CARTON JAUNE avec lequel l'arbitre désigne le tireur fautif. Le tireur sait alors que toute nouvelle faute de sa part entraînera une touche de pénalisation,

2. la touche de pénalisation, manifestée par un CARTON ROUGE avec lequel l'arbitre désigne le tireur fautif. Une touche est ajoutée au score de son adversaire et entraîne, s'il s'agit de la dernière touche, la perte du match. De plus, tout CARTON ROUGE ne peut être suivi que d'un autre CARTON ROUGE ou d'un CARTON NOIR selon la nature de la nouvelle faute (Cf. t.170).

3. l'exclusion de l'épreuve, suspension pour le reste du tournoi et les 60 jours suivants de la saison active en cours ou à venir, ou l'expulsion du lieu de la compétition (toute personne troublant l'ordre), manifestée par un CARTON NOIR avec lequel l'arbitre désigne le fautif.

t.163 Tous avertissements (cartons jaunes), touches de pénalisation (cartons rouges) et exclusions (cartons noirs), ainsi que le groupe auquel ils appartiennent, doivent être mentionnés sur la feuille de match, de poule ou de rencontre.

### *Fautes du 1er groupe*

t.165 Dans le 1er groupe, la première infraction, quelle que soit la faute, est sanctionnée par le CARTON JAUNE (avertissement). Si le tireur commet, dans le même match, la même ou une autre faute de ce groupe, l'arbitre le sanctionne, chaque fois, d'un CARTON ROUGE (touche de pénalisation). Si le tireur fautif a déjà été pénalisé

d'un CARTON ROUGE au titre d'une faute du 2ème ou 3ème groupe, il reçoit un nouveau CARTON ROUGE dès la première infraction relevant du 1er groupe.

**Fautes du 2ème groupe**

t.166 Dans le 2ème groupe, chaque faute est sanctionnée, dès la première infraction, par le CARTON ROUGE (touche de pénalisation).

**Fautes du 3ème groupe**

t.167 1. Dans le 3ème groupe, une première infraction est sanctionnée par le CARTON ROUGE, c'est-à-dire une touche de pénalisation (cela, même si le tireur fautif a déjà reçu un CARTON ROUGE au titre des fautes du 1er ou 2ème groupe).

2. Si le tireur commet, dans le même match, la même ou une autre faute de ce groupe, l'arbitre le sanctionne d'un CARTON NOIR (exclusion de l'épreuve).

t.168 Pour toute personne troublant l'ordre hors de la piste il y a :

1. à la première infraction, un avertissement manifesté par un carton jaune, valable pour toute la compétition, qui doit être mentionné sur la feuille de match et enregistré par le Directoire technique ;

2. à la deuxième infraction au cours de la même compétition, le CARTON ;

3. Dans les cas les plus graves concernant les troubles causés sur la piste et hors de la piste, l'arbitre peut exclure ou expulser immédiatement le fautif.

**Fautes du 4ème groupe**

t.169 Dans le 4ème groupe, la première infraction est sanctionnée par le CARTON NOIR.

**Réclamations et appels*****Contre une décision de l'arbitre***

t.172 1. Contre toute décision "en fait" de l'arbitre, il ne peut être déposé de réclamation, sauf dans la mesure permise par les articles o.105 et t.60, t.63 concernant l'arbitrage vidéo (Cf. t.136, t.137.2).

2. Si un tireur enfreint ce principe, en mettant en doute une décision "en fait" de l'arbitre au cours du match, il sera sanctionné selon les prescriptions du Règlement (Cf. t.158-162, t.165, t.170). Mais si l'arbitre méconnaît une prescription formelle du Règlement, ou en fait une application contraire à celui-ci, une réclamation de ce chef est recevable. Une décision « en fait » inclut, sans s'y limiter, toute décision prise par l'arbitre suite à son analyse des événements se produisant sur la piste, comme la validité ou la priorité d'une touche, si un tireur est sorti latéralement ou à l'extrémité de la piste, ou si le comportement d'une personne constitue une faute du 3<sup>ème</sup> groupe ou du 4<sup>ème</sup> groupe.

t.173 Cette réclamation doit être faite :

1. par le tireur pour les épreuves individuelles,

2. par le tireur ou le capitaine d'équipe pour les épreuves par équipes, sans aucune formalité, mais courtoisement, et doit être adressée verbalement à l'arbitre immédiatement et avant toute décision de touche ultérieure.

t.174 Lorsque l'arbitre persiste dans son opinion, le Directoire technique a qualité pour trancher en appel (Cf. t.141). Si un tel appel est jugé injustifié, le tireur recevra les sanctions prévues par les articles t.158-162, t.165, t.170.

**Autres réclamations et appels**

t.175 Les plaintes et réclamations qui ne touchent pas la décision d'un arbitre doivent être formulées, par écrit, sans délai ; elles sont adressées au Directoire technique.

## ASPECTS FINANCIERS

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

### INDEMNITÉS D'ARBITRAGE

#### *Épreuves IDF*

NIVEAU	INDEMNITES JOURNEE
International A et B	100 €
International C	80 €
National	70 €
Formation Nationale	60 €
Régional	45 €
Formation Régionale	35 €
Inter départemental	30 €
Formation Interdépartementale	20 €

*Épreuves de CID* : se référer au règlement du CID concerné.

### INDEMNITÉS REPAS

#### *Epreuves IDF*

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.

*Epreuves de CID* : se référer au règlement du CID concerné.

**ACTIVITE DES ARBITRES**

FÉDÉRATION FRANÇAISE D'ESCRIME		COMpte-RENDU D'ACTIVITE ANNUELLE JUGES ET ARBITRES				
FFÉ		ESCRIME				
NOM :		Prénom :				
MOIS	DATE	COMPETITION	ARME	ORGANISATEUR DE L'ÉPREUVE	ORGANISME PAYEUR	INDEMNITES PERCUES
janv.-22						
févr.-22						
mars-22						
avr.-22						
mai-22						
juin-22						
juil.-22						
août-22						
sept.-22						
oct.-22						
nov.-22						
déc.-22						
					TOTAL année :	-
<b>Date et signature du juge arbitre :</b>						
<p>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 pour 2015</p>						

## Charte des observateurs et évaluateurs

- ❶ J'accepte d'évaluer tout arbitre en formation qui me le demande, sauf le ou les candidats de mon club.
- ❷ Je n'observe pas et n'évalue pas un candidat sur un match où l'un ou les deux tireurs de mon club sont engagés.
- ❸ Je ne peux évaluer deux fois le même candidat dans la saison ; en revanche, l'observation est possible plusieurs fois.
- ❹ Je suis avant tout un éducateur et je dois me comporter en tant que tel vis à vis des arbitres.
- ❺ Je ne parle pas de mon évaluation d'un candidat à un autre évaluateur afin de ne pas influencer son évaluation.
- ❻ Je n'interviens jamais dans la décision du candidat même si j'estime qu'il y a erreur. En revanche, je lui explique son erreur pour lui permettre de progresser.  
Si j'estime que l'arbitre ne peut plus arbitrer le match observé, j'en fait part au D.T. qui, lui seul, peut prendre la décision de retirer le match à l'arbitre. Dans ce cas, je m'engage à arbitrer le match, le candidat à côté de moi afin de lui expliquer mes décisions arbitrales.
- ❼ Je m'engage, suivant mes disponibilités, à venir aux stages de formations d'arbitre si la CRA me le demande, pour participer activement à la formation des arbitres.
- ❽ Je m'engage à respecter ces différents points, au risque de ne plus être habilité par la CRA à faire partie des évaluateurs et observateurs.

Fait à ....., le .....

Signature