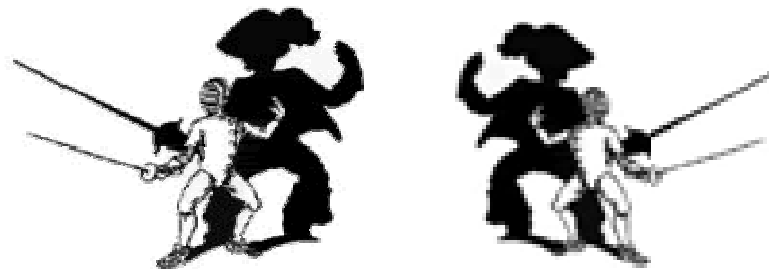


LE GUIDE DU JEUNE ARBITRE





LE GUIDE DU JEUNE ARBITRE



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

1- BIEN CONNAITRE LE REGLEMENT

C'est une « lapalissade », mais il faut bien admettre que l'application d'un code est conditionnée par sa complète maîtrise. Aussi, nous vous conseillons vivement de lire et relire notre RI (ce sera le Nom que nous donnerons au règlement international « RI » dans ce document).

Ainsi, pour vous aider à enregistrer de manière définitive le RI, vous trouverez ci-dessous quelques articles avec un rappel du numéro de ces articles.

- 1- Nul n'est censé ignorer le RI (réf : première page du RI).
- 2- Surtout, ne levez pas les yeux au ciel, mais nous pensons que vous devez connaître la définition d'une attaque simple au fleuret, car les conséquences sont immenses :
L'attaque simple, directe ou indirecte est correctement exécutée quand l'allongement du bras, la pointe menaçant la surface valable , précède le déclenchement de la fente ou de la flèche.
- 3- 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 constatée par le médecin(t.16).
- 4- Les coups arrivés sur une partie non valable 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).
- 5- Rôle de l'Assesseur : surveille l'utilisation du bras et, ou de la main non armés, la substitution de la surface valable, l'inversion de la ligne des épaules, les sorties latérales et arrières de la piste, ou toute autre faute définie dans le RI (t.36).

- 6- L'arbitre peut faire changer de place les deux tireurs de façon que celui-ci qui commet une irrégularité ne lui tourne pas le dos(t.23).
- 7- Durée de repos entre 2 matchs : en poule : 3 minutes. En élimination directe : 10 minutes (0.16 et 0.26).
- 8- En cas de défaillance du chronomètre ou de faute du chronomètre, l'arbitre devra évaluer lui-même le temps restant à tirer (t.32).
- 9- 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).
- 10- Les tireurs doivent se présenter sur la piste avec 2 armes et 2 fils de corps en parfait état de fonctionnement, sinon carton jaune (t.45 et t.86).
- 11- 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 rencontre et au capitaine de l'équipe adverse (0.44.10).
- 12- La décision de fait d'un arbitre est irrévocable et il ne peut être déposé de réclamation.(t.96 et t.122).
- 13- 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 (t.114).
- 14- Voir les pages 6 et 7 : point n°8 : quelques recommandations arbitrales de la C.R.A

2- APPLIQUER LE R.I TEL QU'IL EST

La tentation d'interpréter le R.I s'empare parfois des arbitres. Ils pensent pouvoir l'appliquer non tel qu'il est mais tel qu'il devrait être selon eux. Ou bien ils estiment avoir la latitude de négliger certains impératifs qu'ils jugent secondaires.

Si le fleuret a 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 les corps à corps pourtant évidents.

ATTENTION ! 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 de notre R.I.

3- ASSURER UN ENVIRONNEMENT PROPICE

Les différents championnats de France 2^{ème} division ces dernières années nous montrent des arbitres, en fonction, sautiller entre 2 housses, ou des spectateurs assis à proximité, discuter avec Pierre, Paul intervenant en plein match pour prendre la défense de l'escrimeur déclaré touché....

Comment juger sans risque d'erreur ?

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 et une tenue vestimentaire particulièrement relâchées (jean, basket, tee-shirt...) suscite chez les tireurs l'ironie et un préjugé défavorable plutôt que de la considération.

Depuis la dernière Olympiade, la Fédération internationale a mis sur pied tout un langage gestuel, compréhensible par les escrimeurs, accompagnateurs du monde entier. Nous vous conseillons d'apprendre ces gestes (simples) qui se trouvent dans notre R.I (t.42). Il y en a une dizaine. 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 international, vous devrez apprendre ces gestes, alors autant le faire dès maintenant.

Les obstacles matériels et humains doivent être écartés avant l'assaut. Une insistance polie mais ferme vis-à-vis de Pierre, Paul et les autres.....fera que peu à peu les organisateurs prendront conscience de l'aide à fournir ici.

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

Les réclamations ne peuvent être posées que par le tireur lui-même (épreuves. Ind) ou le capitaine (épreuves. Equi), et de manière courtoise (t.122).

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

4- GARANTIR LA SECURITE

Certains arbitres sous-estiment les nécessités d'une sécurité permanente. En vérité, les accidents sont rares en escrime, mais quand ils se produisent, ils peuvent s'avérer très graves. S'ils surviennent alors que la vigilance arbitrale eût 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 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.

Les arbitres se trouvent parfois gênés de refuser un habillement non réglementaire, et d'attribuer en outre le carton qui en découle (la jeunesse des escrimeurs, le prix du matériel, le fait que ces sanctions ne proviennent 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.

5- 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, les déplacements des tireurs leur demande une acuité et une vivacité sans faille. A défaut d'un entraînement important, il leur est conseillé de poursuivre une activité d'escrimeur, même réduite.

Ce maintien du combat 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.

6- **ETRE PRET PSYCHOLOGIQUEMENT**

En premier lieu, 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 juge 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 hyper nerveux.

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 de suffisance ou trop autoritaire 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 voit contraint de lui attribuer un carton rouge pour « trouble de l'ordre », avec l'espoir qu'une récidive ne l'oblige pas à l'exclure. Bien entendu, une position identique doit être prise à l'encontre d'un entraîneur, spectateur qui importunerait l'arbitre de façon similaire, empêchant le bon déroulement de l'épreuve.

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

Il ne faut pas confondre cette qualité avec l'autoritarisme, force abusive à l'égard de « subalternes ». L'autorité du juge sportif, ressentie par les tireurs, mais non dominatrice, se manifeste 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 la bible l'exige à cause d'une faute contre le règlement). 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.

Certains arbitres estiment fort utile d'énoncer, auprès des tireurs réunis avant un match « chaud », quelques rappels principaux de la bible. 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.

7- 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 théoriquement et pratiquement.

Ainsi, l'exactitude, l'obligation règlementaire pour les tireurs, constitue une obligation morale pour l'arbitre : les arrivées tardives, les éloignements momentanés handicapent le bon déroulement horaire des épreuves et paraissent traiter par le mépris les compétiteurs.

La tenue de l'arbitre est importante, 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 C.R.A sait que vous arbitrez bien, et c'est 90% de votre devoir. Faites le dernier effort, habillez-vous correctement pour assouvir votre passion.

Dites-vous que les Maîtres d'armes, les spectateurs, la télévision peut être, vous regardent, vous observent, et que vous appartenez à part entière à la vitrine 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 correct de lui donner l'autorisation de la 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 fera 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 le place de préférence face à lui, à proximité de la ligne médiane.

Au fleuret, la nécessité de discerner en permanence les lampes entre les 2 tireurs (essayer de se placer toujours selon l'axe de vision suivant : lampes, les 2 tireurs, l'arbitre) conduit l'arbitre à faire beaucoup de déplacements, sa tâche sera facilitée par la présence de répéteurs bien plus visibles que des appareils.

8- QUELQUES RECOMMANDATIONS ARBITRALES DE LA C.R.A (fleuret)

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

- 2 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 de vous dit qu'il faut un battez tirer, et l'autre parade riposte).
- Après l'analyse de la phrase d'armes suivante : 1. Attaque 2. Parade riposte 3. Remise d'attaque 4. Remise de parade 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 : ne pas remettre en garde : la remise d'attaque est prioritaire
- La pointe en ligne. Cette fameuse pointe en ligne qui fait couler beaucoup d'encre dans l'univers de l'escrime.

Définition (celle du RI, bien sûr) : 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, ce qui veut dire : sanctionner les actions « bras court ».

Par exemple, imaginer 2 attaques simultanées :

L'une est pratiquée avec un bras qui s'allonge constamment, la pointe menaçant la surface visible, 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.

9- CONCLUSION

Cet aide –mémoire pour nos jeunes arbitres ne doit à aucun moment remplacer le RI 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 2 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

T 120 fautes et sanctions Dec 2010					
Fautes		Article	Cartons		
			1ère faute	2ème faute	3ème et suivante
0.1	Absence de nom dans le dos, absence de tenue nationale quand obligatoire au Championnats du Monde et aux Coupes du Monde par équipe	t.45.4	Elimination de la compétition		
0.2	Absence de nom dans le dos suite au changement d'une veste conductrice non-conforme	t 45.5			
0.3	Non présentation au premier appel de l'arbitre, 10 mn avant l'heure indiquée pour l'entrée en piste, pour le début de la poule, de la rencontre par équipe ou des matchs d'élimination directe	t.86.5			
0.4	Non présentation sur la piste prêt à tirer à l'injonction de l'arbitre, après trois appels à une minute d'intervalle	t.86.6	1er appel	2ème appel	3ème appel Elimination de la compétition
1er groupe			1ère faute	2ème faute	3ème et suivante
1.1	Abandon de la piste sans autorisation	t.18.6	JAUNE	ROUGE	ROUGE
1.2	Corps à corps simple (fleuret et sabre) *	t.20.2			
1.3	Corps à corps pour éviter une touche *	t.20.3, t.63.2			
1.4	Tourner le dos à l'adversaire *	t.21.2			

1.5	Couverture, substitution de la surface valable *	t.22.2, t.49.1, t.72.2			
1.6	Toucher, saisir le matériel électrique *	t.22.3			
1.7	Sortie latérale de la piste pour éviter une touche	t.28.3			
1.8	Interruption abusive du combat	t.31.2			
1.9	Matériel et tenue non conforme, Absence d'une arme ou d'un fil de corps réglementaire ou de rechange	t.45.1/2/3a)ii, t.86.4			
1.10	Poser l'arme sur la piste pour la redresser	t.46.2, t.61.2, t.70.6			
1.11	Au fleuret et à l'épée, appuyer ou traîner la pointe sur le tapis conducteur	t.46.2, t.61.2			
1.12	Contact de l'arme avec la veste conductrice *	t.53.3			
1.13	Au sabre, coup porté avec la coquille *, passe avant, flèche ou tout mouvement en avant en croisant les jambes ou les pieds*	t.70.3, t.75.5			
1.14	Refus d'obéissance	t.82.2, t.84			
1.15	Cheveux non-conformes	t.86.2			
1.16	Bousculade, jeu désordonné *, enlèvement du masque avant le halte , s'habiller ou se déshabiller sur la piste	t.86.3, t.87.2/7/8			

1.17	Déplacements anormaux *, Coup porté brutalement ou touche portée pendant et après une chute *	t.87.2			
1.19	Réclamation injustifiée	t.122.2/4			
2ème groupe			1ère faute	2ème faute	3ème et suivante
2.1	Utilisation du bras , de la main non armée *	t.22.1	ROUGE	ROUGE	ROUGE
2.2	Demande d'un arrêt sous prétexte d'un traumatisme ou crampe non reconnus	t.33.3			
2.3	Absence de marque de contrôle*	t.45.3.a).i			
2.4	Absence de nom dans le dos, absence de tenue nationale lorsque obligatoire (compétitions de la Coupe du Monde individuelle, Championnats de zone)	t.45.4 a),b),ii			
2.5	Touche volontairement portée en dehors de l'adversaire	t.53.2, t.66.2			
2.6	Acte violent ou vindicatif, coup avec la coquille ou le pommeau *	t.87.2, t.103, t.105.1			

T 120 fautes et sanctions Dec 2009					
Fautes		Article	Cartons		
3ème groupe			1ère fois	2ème fois	
3.1	Tireur troublant l'ordre sur la piste (2)	t.82.3, t.83, t.96.2	Rouge ou (2)	Noir	
3.2	Combat non loyal *	t.87.1	Rouge		
3.3	Faute concernant la publicité	Code de publicité			
3.4	Toute personne troublant l'ordre hors de la piste	t.82.3/4, t.83, t96.3, t118.3	Jaune ou (3)	Noir et / ou (1)	
3.5	Sortie de la zone autorisée pour les matchs par équipe (avertissement valable pour l'ensemble de la rencontre et cumulable avec les autres fautes de combat)	t.92.5/6	1ère faute	2ème faute	3ème et suivantes

4ème groupe			Cartons
4.1	Tireur muni d'un équipement électronique permettant de recevoir des communications au cours des combats	t.45.3.1f, t.44.2,t45.3.a.vi	NOIR
4.2	Fraudes, marques d'acceptation du contrôle imitées ou déplacées	t.45.3.a) iii) iv)	
4.3	Matériel aménagé afin de permettre à volonté l'enregistrement des touches ou le non fonctionnement de l'appareil	t.45.3.a) v)	
4.4	Refus d'un tireur de rencontrer n'importe quel tireur (individuel ou équipes) régulièrement engagé	t.85.1	
4.5	Faute contre l'esprit sportif	t.87.2, t.105.1	
4.6	Refus de salut à l'adversaire avant le commencement du match ou après la dernière touche.	t.87.3	
4.7	Favoriser l'adversaire, profiter de la collusion	t.88, t.105.1	
4.8	Brutalité intentionnelle *	t.105.1	
4.9	Dopage	t.127	

EXPLICATIONS	
astérisque * =	Annulation de la touche portée par le tireur fautif
CARTON JAUNE	Avertissement valable pour la match. Si un tireur commet une faute du 1er groupe après avoir reçu un carton rouge - à quelque titre que ce soit - il reçoit à nouveau un carton rouge
CARTON ROUGE	Touche de pénalisation
CARTON NOIR	Exclusion de l'épreuve, suspension pour le reste du tournoi et les 2 mois suivants de la saison active en cours ou à venir (1er octobre - Championnats du Monde pour les juniors et 1er janvier - Championnats du Monde pour les seniors. Un tireur ne reçoit u
Quelques explications complémentaires : (1), (2), (3) : EXPULSION / EXCLUSION	(1) du lieu de la compétition
	(2) dans les cas les plus graves, l'arbitre peut exclure (carton noir) immédiatement le fautif
	(3) dans les cas les plus graves, l'arbitre peut exclure (carton noir) et / ou expulser immédiatement le fautif



LES FAUTES DU T120

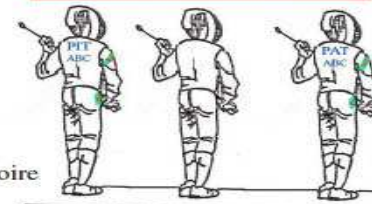
ELIMINATION

Commission Nationale d'Arbitrage



CHAMPIONNATS DU MONDE EQUIPE

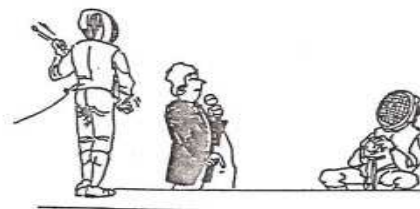
Elimination
compétition



0.1 - Absence de nom dans le dos,
absence de tenue nationale quand obligatoire
aux Championnats du Monde
aux Coupes du Monde par équipe. (t.45.4)

0.2 - Absence de nom dans le dos
suite à changement d'une veste
conductrice non conforme
(t.45.5)

Elimination
compétition



Elimination
compétition

0.3 - Non présentation sur la piste,
prêt à tirer
à l'injonction de l'arbitre
(t.86.6)



Elimination
compétition

0.3 - Non présentation au 1er appel
10 mn avant l'heure indiquée
pour l'entrée en piste,
pour le début de la poule,
la rencontre par équipe
ou des matchs de tableau
(t.86.5)

* Annulation de la touche portée

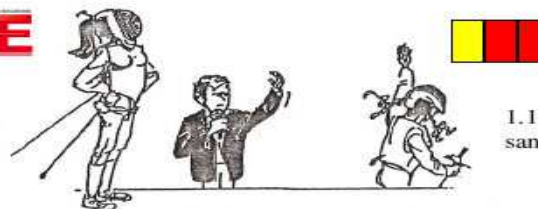


LES FAUTES DU T120

1er GROUPE

Commission Nationale d'Arbitrage

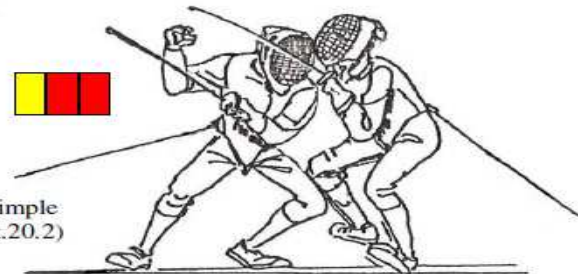
FFE



1.1 - Abandon de la piste sans autorisation (t.18.6)



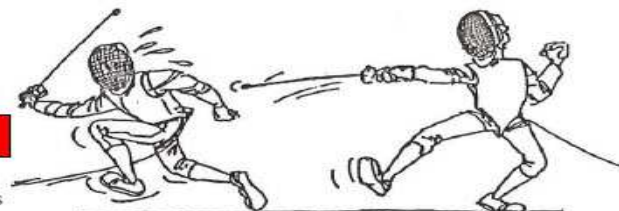
1.2 - Corps à corps simple (Fleuret et Sabre)* (t.20.2)



1.3 - Corps à corps pour éviter une touche* (t.20.3, t.63.2)



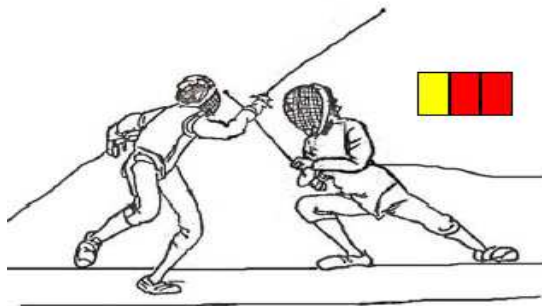
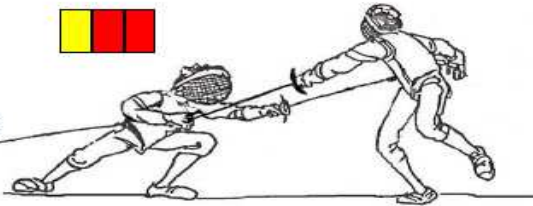
1.4 - Tourner le dos à l'adversaire* (t.21.2)



* Annulation de la touche portée

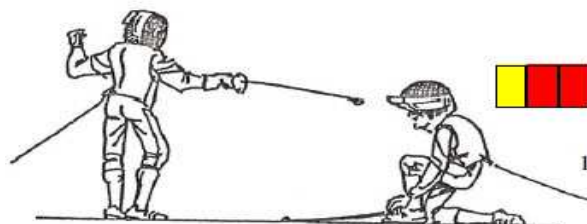
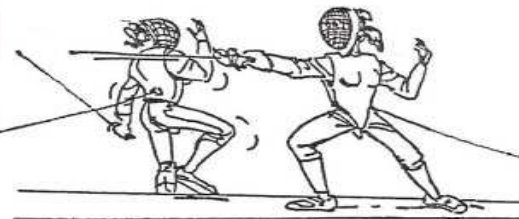


1.5 - Couverture, substitution
de la surface valable*
(t.22.2, t.49.1, t.72.2)



1.6 - Toucher, saisir
le matériel électrique*
(t.22.3)

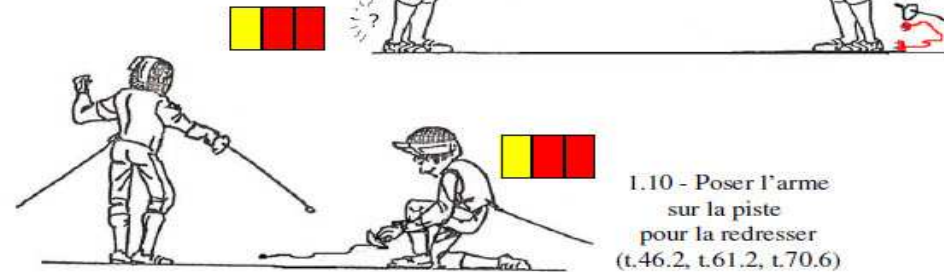
1.7 - Sortie latérale
de la piste
pour éviter une touche
(t.28.3)



1.8 - Interruption abusive
du combat (t.31.2)

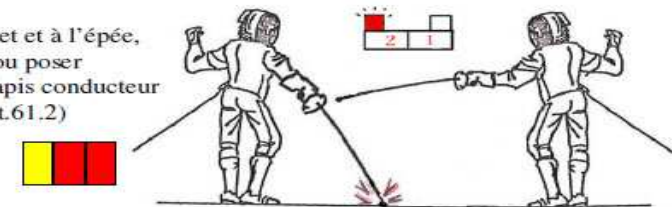


1.9 - Matériel non conforme
Absence matériel de rechange
Courbure de la lame
(t.45.123a ii, t.86.4)



1.10 - Poser l'arme
sur la piste
pour la redresser
(t.46.2, t.61.2, t.70.6)

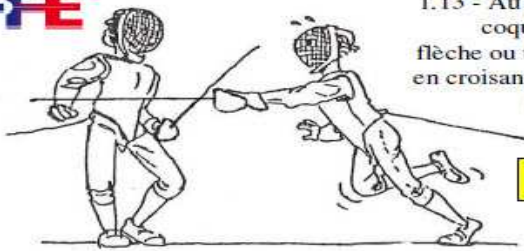
1.11 - Au fleuret et à l'épée,
appuyer ou poser
la pointe sur le tapis conducteur
(t.46.2, t.61.2)



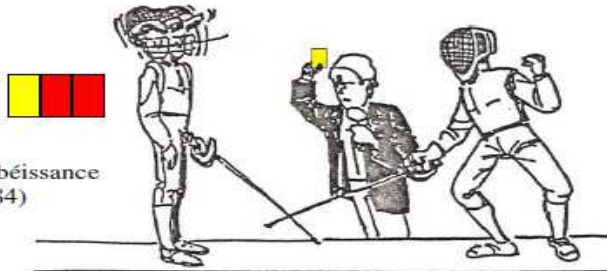
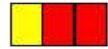
1.12 - Contact de l'arme
avec la veste conductrice* (t.53.3)

* Annulation de la touche portée

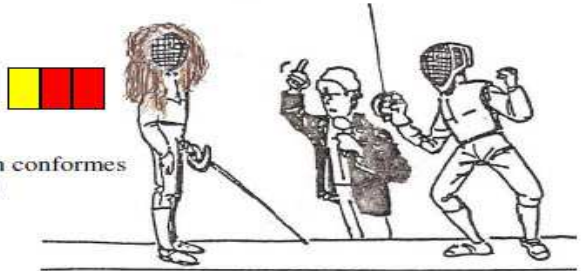
* Annulation de la touche portée



1.13 - Au sabre, coup porté avec la coquille*, passe avant, flèche ou tout mouvement en avant en croisant les jambes ou les pieds* (t.70.3, t.75.5)



1.14 - Refus d'obéissance (t.82.2, t.84)

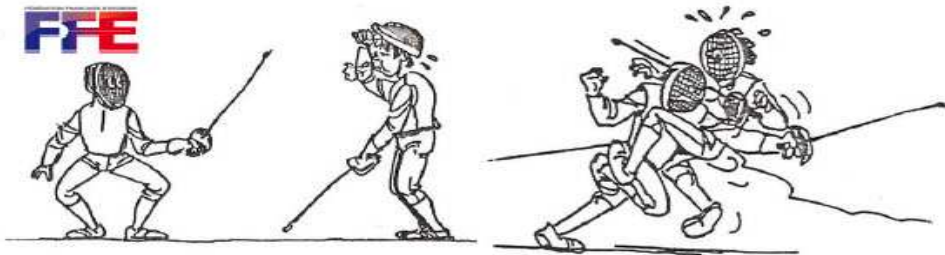


1.15 - Cheveux non conformes (t.86.2)

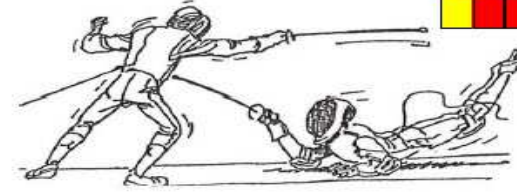


1.19 - Réclamation injustifiée (t.122.2/4)

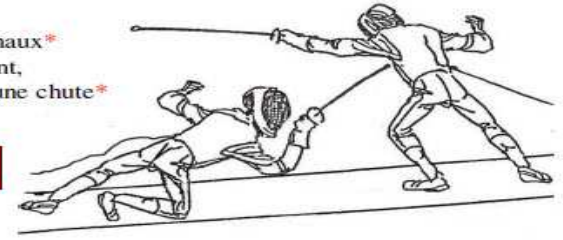
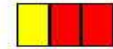
* Annulation de la touche portée



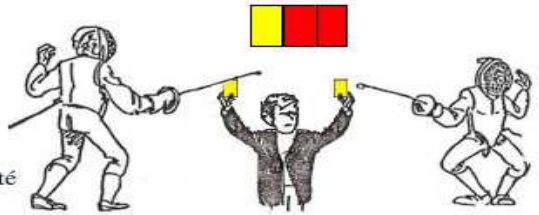
1.16 - Bousculade, jeu désordonné enlèvement du masque avant le halte Se déshabiller sur la piste (t.86.3, t87.2/7/8)



1.17 - Déplacements anormaux* Coups portés brutalement, touche portée pendant et après une chute* (t.87.2)



1.18 Non-combativité (t.87.4/5/6)



1.18 Non-combativité (t.87.4/5/6)

* Annulation de la touche portée

FÉDÉRATION FRANÇAISE D'ESCRIME



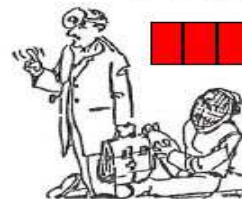
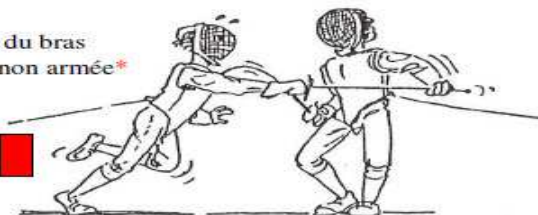
LES FAUTES DU T120

2ème GROUPE

Commission Nationale d'Arbitrage



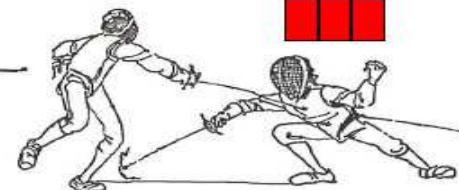
2.1 - Utilisation du bras
(et, ou) de la main non armée*
(t22.1)



2.2 - Demande d'un arrêt
sous prétexte d'un traumatisme
ou crampes non reconnus
(t33.3)

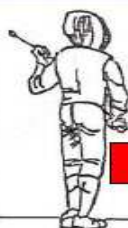


2.3 - Absence de marque
de contrôle*
(t.45.3.a).i)



2.5 - Touche volontairement portée en dehors de
l'adversaire
(t53.2, t.66.2)

CHAMPIONNATS DE ZONE



2.4 - Absence de nom dans le dos,
Absence de tenue nationale
Lorsque obligatoire,
(Coupe du Monde Individuelles,
Championnat de Zone)
(t.45.4 a),b),ii)

* Annulation de la touche portée

FÉDÉRATION FRANÇAISE D'ESCRIME



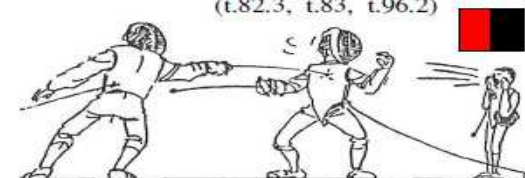
LES FAUTES DU T120

3ème GROUPE

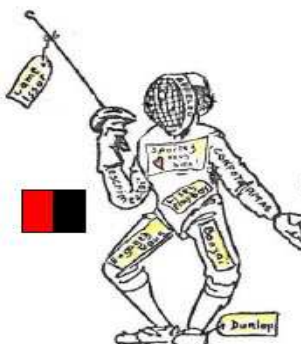
Commission Nationale d'Arbitrage



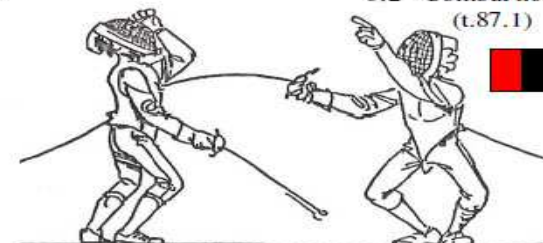
3.1 - Tireur troublant l'ordre sur la piste
(t.82.3, t.83, t.96.2)



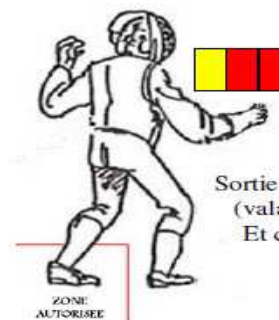
3.3 - Faute concernant la publicité
(code de la publicité)



3.2 - Combat non loyal
(t.87.1)



Sortie de la zone pour les matchs par équipe
(valable pour l'ensemble de la rencontre)
Et cumulable avec les fautes de combat
(t92.5/6)



Dans les cas les plus graves,
l'arbitre peut exclure (CN)
et/ou expulser immédiatement le fautif



3.4 - Toute personne troublant l'ordre hors de la piste
(t.82.3/4, t.83, t.96.3, t.118.3, t.118.4)

* Annulation de la touche portée



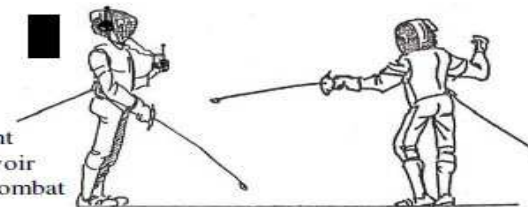
LES FAUTES DU T120

4ème GROUPE

Commission Nationale d'Arbitrage

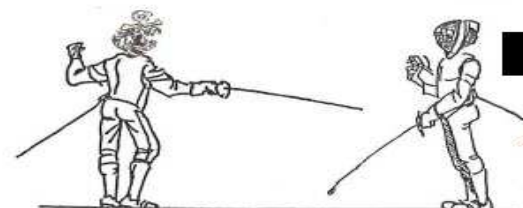
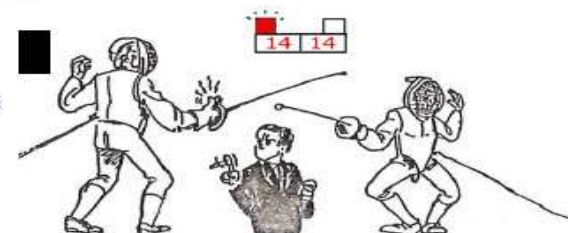
FFE

4.1 - Tireur muni d'équipement électronique permettant de recevoir des communications en cours de combat (t43.1.f, t.44.2, t45.3.a.VI)



4.2 - Fraude, marques d'acceptation du contrôle imitées ou déplacement (t45.3a) iii) iv)

4.3 - Matériel aménagé de façon à permettre, à volonté l'enregistrement de touches ou le non fonctionnement de l'appareil (t.45.3a) v)



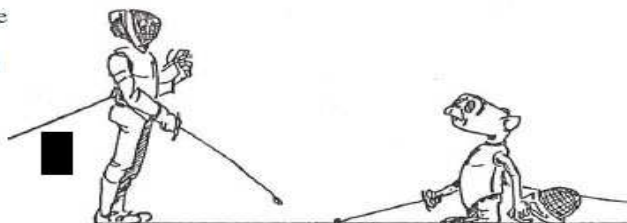
4.4 - Refus d'un tireur de rencontrer n'importe quel tireur régulièrement engagé (t.85.1)

* Annulation de la touche portée

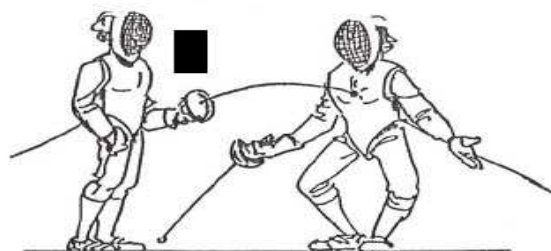
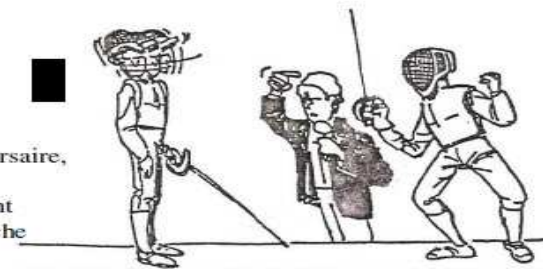
page suivante (touche fléchée droite)



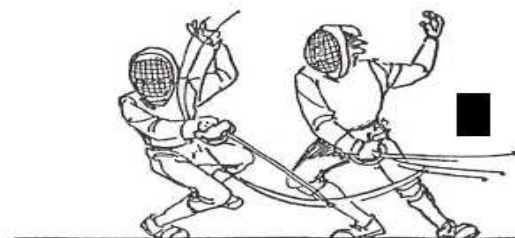
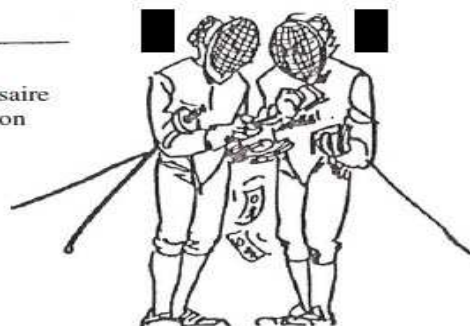
4.5 - Faute contre
l'esprit sportif
(t.87.2, t.105.1)



4.6 - Refus de salut à l'adversaire,
l'arbitre ou le public
avant le commencement
ou après la dernière touche
(t.87.3)



4.7 - Favoriser l'adversaire
Profiter de la collusion
(t.88, t.105.1)



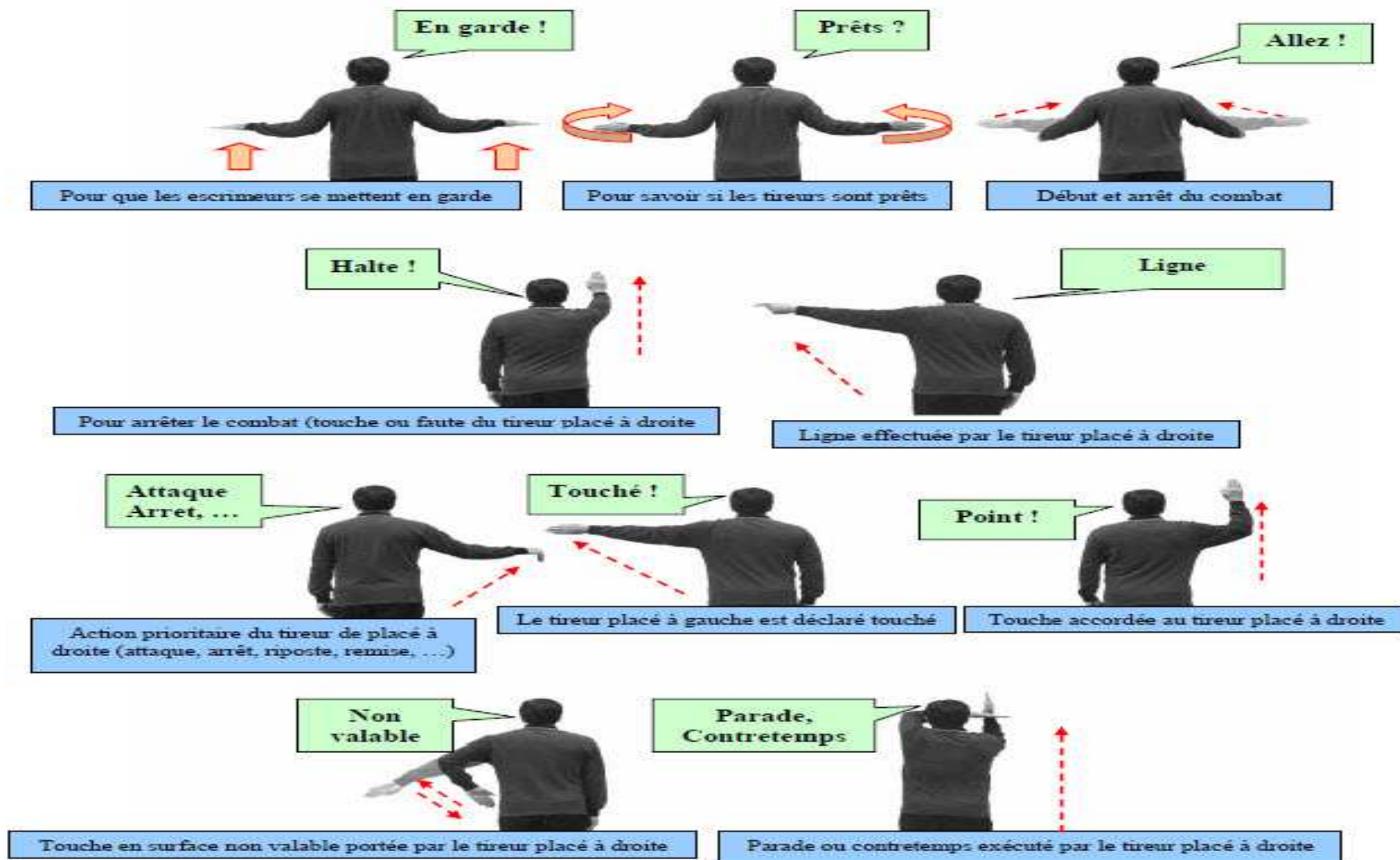
4.8 - Brutalité intentionnelle*
t.105.1)

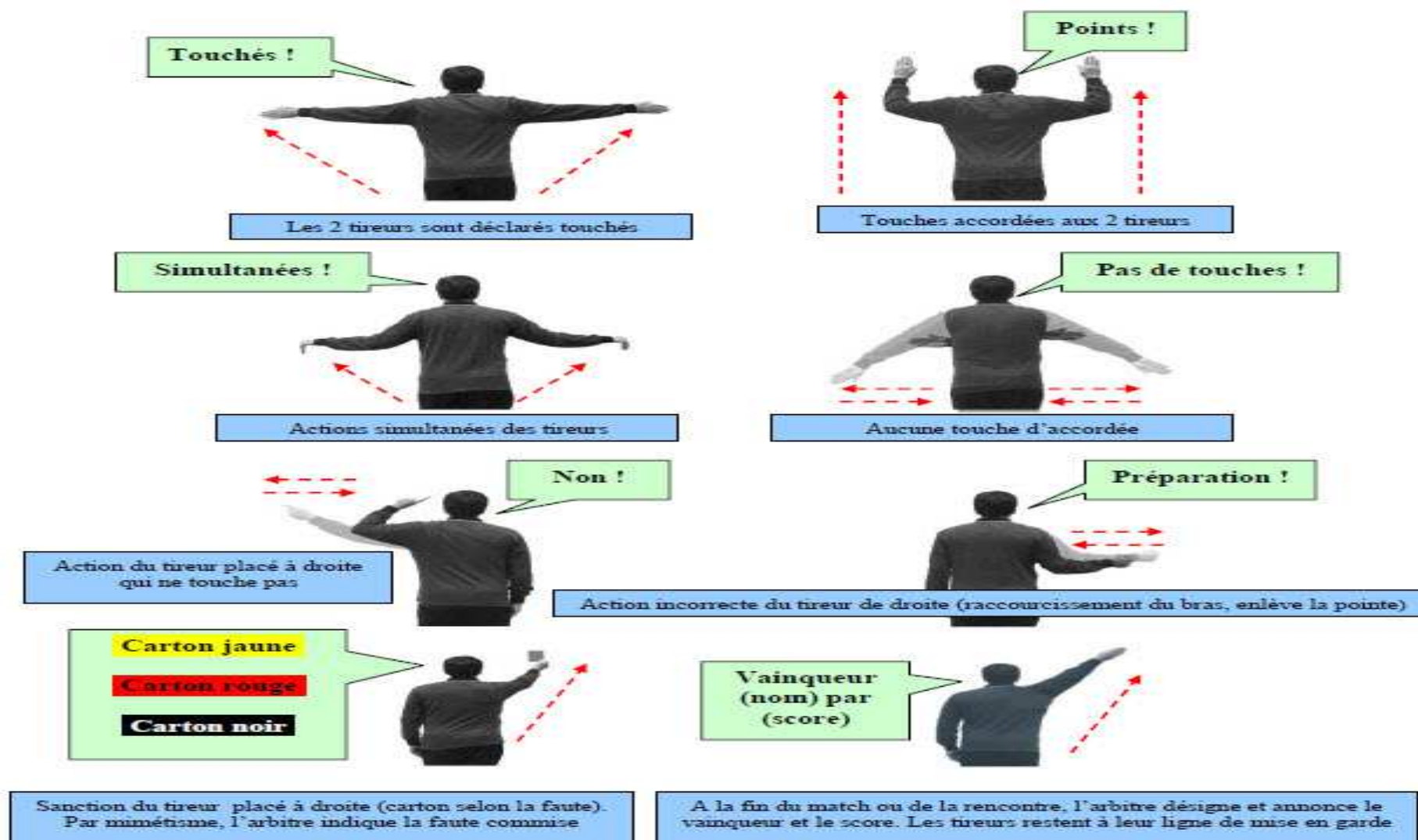
4.9 - Dopage (t.127)



* Annulation de la touche portée

Les gestes et les mots de l'arbitre



**Remarque :**

L'arbitre annonce ses décisions par les gestes et les mots ci-dessus

Par défaut, les gestes effectués sur ce document, le sont pour le tireur placé à droite de l'arbitre.

Chaque geste doit avoir une durée de 1 à 2 secondes, être expressif et correctement exécuté