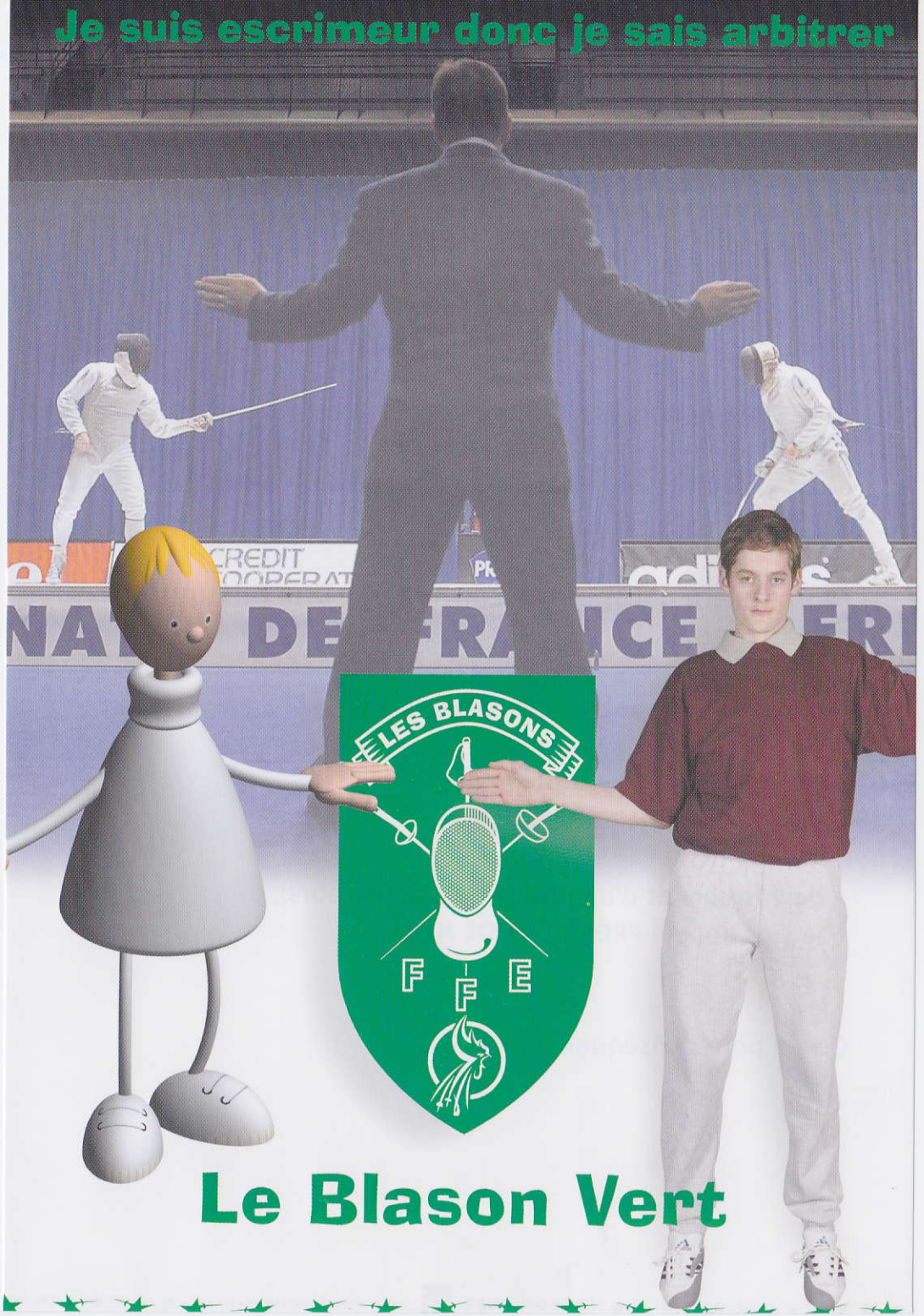

Je suis escrimeur donc je sais arbitrer
LES BLASONS
F F E
Le Blason Vert

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

JE PEUX MAINTENANT PRÉPARER
LE BLASON ARBITRE.

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

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

Dans la salle, quand je suis responsable :

- **de 2 tireurs,**
  je suis appelé ARBITRE.

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

Cela a pour conséquences :

Je dirige le combat

1 - Je contrôle la sécurité

2 - Je respecte et je fais respecter l'esprit sportif

3 - J'arbitre seul ou je dirige le jury

4 - J'utilise le bon vocabulaire

5 - Je suis capable de reconnaître les actions qui composent la phrase d'armes

6 - J'applique les règles de priorité

7 - J'applique les règles de terrain

8 - J'applique les sanctions correspondant aux fautes

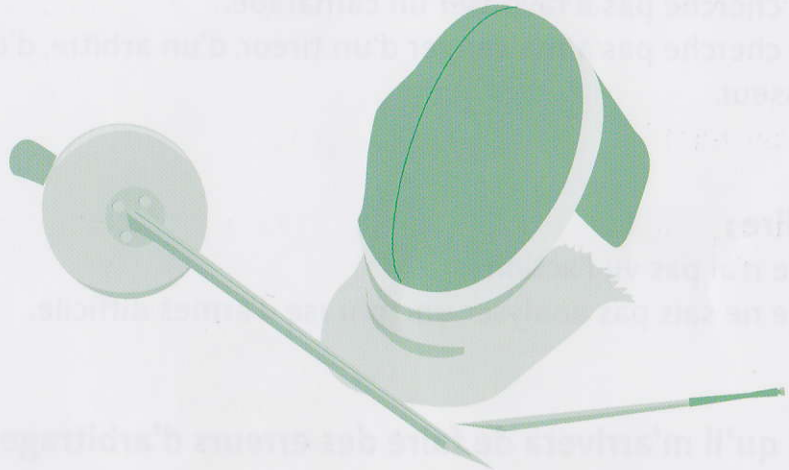
9 - J'inscris les résultats

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

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

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

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



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

Je vérifie :

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

- Je ne refuse pas d'arbitrer.
- Je sais qu'il m'arrivera de faire des erreurs, mais mon Maître d'Armes nous apprend à en faire le moins possible.

Je suis honnête

- Je dis ce que je pense avoir vu (sinon je dis « abstention »).
- Je ne me laisse pas influencer par la réponse d'un assesseur.
- Je ne cherche pas à favoriser un camarade.
- Je ne cherche pas à me venger d'un tireur, d'un arbitre, d'un assesseur.

J'ose dire :

- que je n'ai pas vu l'action ;
- que je ne sais pas analyser une phrase d'armes difficile.

Je sais qu'il m'arrivera de faire des erreurs d'arbitrage, mais...

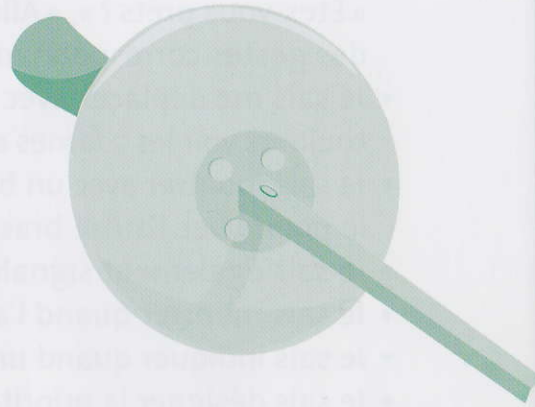
- Je dois être vigilant pour les éviter.
- Si mon erreur est due à une mauvaise connaissance du règlement ou des principes théoriques (écrits dans mon livret), c'est de ma faute. Je dois les relire et les apprendre pour les retenir.
- Si mon erreur est due à la mauvaise vision des actions qu'effectuent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

- Si je vois ou bien si on me signale qu'un tireur a une lame plus longue que celle de son adversaire, je fais changer d'arme.

Pour vérifier, il suffit :

- soit de regarder le numéro des lames (il est gravé sur l'une des faces de la lame, près de la coquille) ;

- soit de demander aux 2 tireurs de mettre en contact leur pointe avec la coquille adverse.



- Avant le début du match, je veille à ce que les tireurs se saluent, puis me saluent.

- Afin de préserver l'égalité des chances, je veille qu'au commandement « Êtes-vous prêts ? » les tireurs soient immobiles et à distance réglementaire *(voir Blason Bleu p. 43)*.

- Je n'admets pas de contestations de la part des tireurs.

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

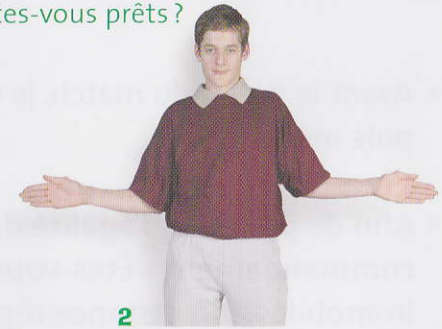
Dans les 2 cas, Arbitre ou Président de Jury :

- Je parle fort ;
- Je sais donner les 4 commandements : « En garde ! », « Êtes-vous prêts ? », « Allez ! », « Halte ! » accompagnés des gestes correspondants *(figures 1-2-3-4)* ;
- Je sais me déplacer avec les tireurs pendant le match pour toujours voir les 2 lames et l'appareil pour les armes électriques ;
- Je sais montrer avec un bras le tireur qui est touché et attribuer le point avec l'autre bras *(figure 5)* ;
- Je sais également signaler la touche non-valable *(figure 6)*.
- Je sais montrer quand l'attaque est parée *(figure 7)*.
- Je sais indiquer quand une attaque est mal exécutée *(figure 8)*.
- Je sais désigner la priorité à un tireur pointe en ligne *(figure 9)*.

En garde !

1

Êtes-vous prêts ?



2

Allez !

3

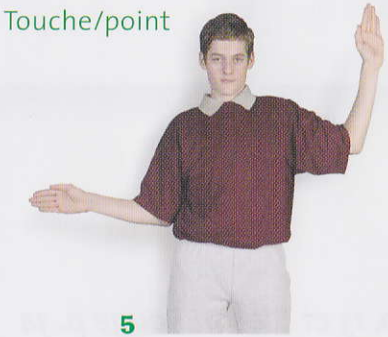
Halte !

4

Quand je suis Président de Jury :

- Je vérifie la position des assesseurs avant le match *(voir Blason Rouge p. 33)* ;
- J'analyse à haute voix la phrase d'armes avant d'interroger les assesseurs (exemple : « Attaque de droite, Parade-Riposte de gauche ») ;
- J'interroge tous les assesseurs (exemple : « Est-ce que l'Attaque touche ? ») ;
- Je sais comptabiliser les voix et prendre la décision correspondante *(voir Blason Rouge p. 32)* ;
- Je demande aux assesseurs de changer de côté à la moitié du match.

Touche/point



5

Non-valable

6

Parade

7

Attaque incorrecte

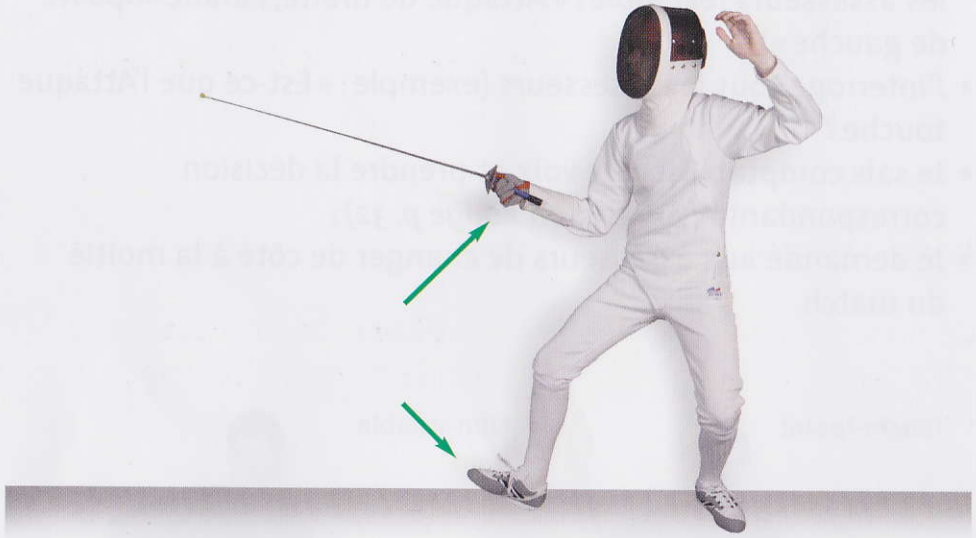
8

Pointe en ligne

9

J'emploie le bon vocabulaire

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



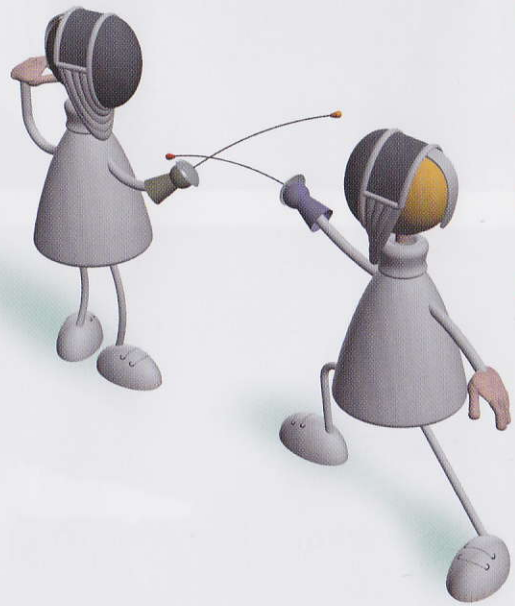
- **Attaque :** *voir Blason Jaune p. 12*
- **Parade-Riposte :** *voir Blason Jaune p. 13 et Blason Rouge p. 34*
- **Contre-Attaque :** *voir Blason Rouge p. 31 et p. 39 et Blason Bleu p.55*
- **Remise :** *voir Blason Bleu p. 47 (dernier cas)*
- **Contre-Riposte :** C'est l'action offensive (riposte)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

EXEMPLE Exemples d'analyses de phrases d'armes :

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

Jouons un peu :

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



Le tireur A fait...

puis le Tireur B fait...

puis le Tireur A fait...

puis le Tireur B fait...