

F.F.C.E.B.

Commission d'Arbitrage (CAF)

www.escrime-ligue.be

Arbitrage : Formation Théorique Fleuret Saison 2016-2017



Vinck Matthieu

Arbitre FIE Fleuret et Épée





Objectifs

- Revoir les bases théoriques des spécificités de l'arbitrage au fleuret
- Et s'assurer de la bonne compréhension / interprétation du règlement

Règlements (FIE)

Coutume

Dogme

« Feeling »



Plan

- ① L'attaque
- ② Priorités (la convention)
- ③ Gestuelle et mots
- ④ Fautes et sanctions
- ⑤ Matérialité / Annulation de la touche
- ⑥ Non-combattivité
- ⑦ Informations diverses





L'attaque

- Exécutée par allongement du bras

! L'allongement du bras \neq bras allongé

Préparation \neq attaque

=> marcher sans allonger le bras \neq attaque

- Bien exécutée =

- ✓ Sans retrait du bras (même dans une attaque composée)

- ✓ En progressant continuellement

=> sans arrêt ni hésitation

- ✓ Touche lancée avant la fin de la fente

=> sinon = remise !



Les attaques simultanées

- Rares ! - Utilisation abusive
- Qui commence l'action ?
⇒ Importance d'une vision globale / position
- Fente vs. Marche
- Distance parcourue /
Vitesse d'exécution
⇒ un indice
⇒ mais pas suffisant





Les priorités (la convention)

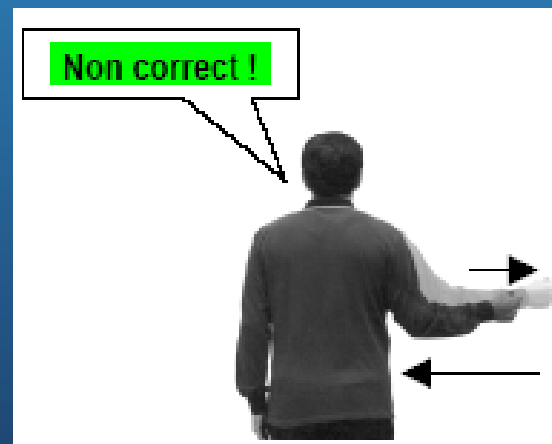
- Attaque « non correcte »
- Attaque dans la préparation
- Dérobement
- Contre-attaque - Arrêt
- Remises
- Attaque avec le fer vs. Parade
- Riposte
- Esquive
- Pointe en ligne





L'attaque « non correcte »

- Retrait du bras
- Recherche de fer
- Arrêt/hésitation dans la progression





L'attaque dans la préparation

- Déclenchée avant le départ de l'attaque adverse
- Au moment de l'erreur de l'attaquant, PAS quand l'attaque est en cours !
 - Ex : Le tireur X fait une attaque dans la préparation si il la déclenche au moment où son adversaire raccourci le bras, pas si il la déclenche quand l'adversaire a « repris » son allongement de bras.
- La passe-avant est une préparation !
- Notion de « temps d'escrime »



Le déroboement

- Si l'attaquant cherche le fer mais ne le trouve pas car le défenseur déroboe, la priorité passe à l'adversaire, mais ...
 - « Attaque » du défenseur doit être **directe**
 - Difficile de voir qui déroboe vs qui cherche le fer
 - ⇒ Feeling
 - ⇒ Pas le beurre et l'argent du beurre



La contre-attaque et l'Arrêt

- « Contre-attaque a tort - Arrêt a raison »
- Définition de l'arrêt (t.59):
 - « 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. »



Les remises

- Remises - Reprises - Redoublement (t.8)
- Attaques simultanées
=> Rare ! Mais terme beaucoup trop utilisé...
- Remise est effectuée sans temps d'arrêt
=> Si temps d'arrêt = Attaque
- Priorité des remises : « Chacun son tour »
 - Ex : remise d'attaque à raison sur remise de riposte
 - Ex : remise d'attaque à raison sur remise de contre-attaque





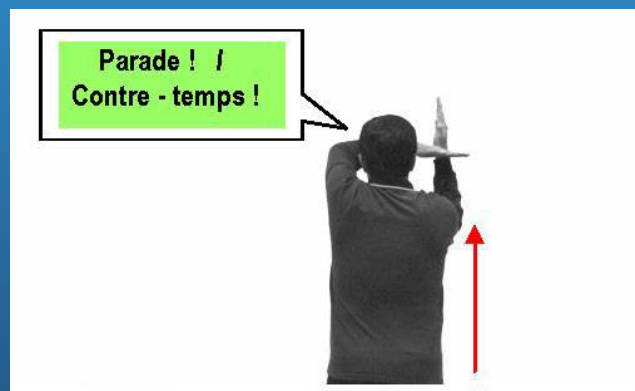
L'attaque au fer vs. la parade

- Parade (mouvement défensif)
 - Écarter le fer adverse
 - ⇒ Faire le mouvement ou simplement toucher le fer ≠ Parer
 - Sur une attaque de l'adversaire !
 - ⇒ Si pas d'attaque de l'adversaire -> attaque au fer
- Attaque au fer (Mouvement offensif)
 - Dans le faible de la lame de l'adversaire (sinon, parade !)
- « Prises de fer » simultanées
 - ⇒ Priorité donnée à l'attaque avec le fer (sur la parade) !!



Le contre-temps

« Toute action exercée par l'attaquant sur un arrêt de son adversaire »





La riposte

- Pas de riposte sans parade préalable !
La « parade de corps » n'existe pas !
- Même critères de correction que pour l'attaque
 - Simple ou composée
 - Composée ≠ Avec retraits de bras !
- Exécutée directement
⇒ Sans temps d'arrêt





L'esquive

- Attention au moment où est exécutée l'esquive
- Si esquive **pendant ou avant** de porter la touche
⇒ Perte de priorité
- Si esquive **après** la touche
⇒ OK, car continuité du combat (au cas où la touche n'arrive pas)

! Feeling !



La pointe en ligne

- Doit être placée avant le déclenchement de l'attaque
- Menace continuellement la surface valable
- La pointe ne bouge que pour dérober
- Déplacements autorisés mais pas d'esquives !!
- ≠ Attaque





Mots et gestes de l'arbitres (t42.4)

- Gestes clairs, amples, sans précipitation
 - +/- 1 seconde par geste
- Employer les mots de l'arbitre et rien d'autre
 - PAS « Ne touche pas, mal paré, ... »
- Donner la phrase d'armes même quand une lampe
 - Mais la dernière action peut suffire...
- Donner le score (si pas d'appareil avec affichage)
- Désigner le vainqueur



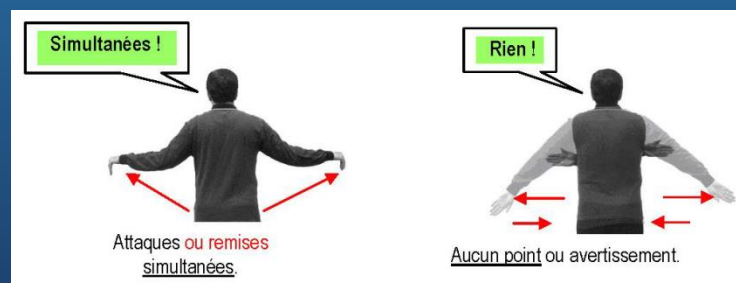
Mots et gestes de l'arbitres (t42.4)

- « En garde ! / Prêt(e)s ? / Allez ! »



- « Halte ! »
- Importance du geste pour arrêter le combat en absence de touche !
- Pas de geste si il y a une touche

- « Simultanées ! / Rien ! »





Mots et gestes de l'arbitres (t42.4)

Gestes effectués du côté du tireur :

Subissant l'action

- « Pointe en ligne »
- « Touché(e) »
(uniquement si touche valable !)
- « Non valable »
- « Non »

Effectuant l'action

- « Attaque, contre-attaque / Arrêt, remise... »
- « Parade / Contre-temps »
- « Point »
- (« Non correct »)
- Carton + Motif

« Riposte » => **Pas** de geste



Mots et gestes de l'arbitres (t42.4)

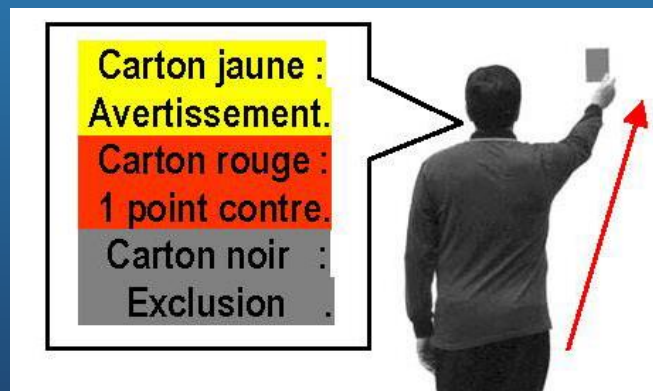
- Vainqueur [nom] par [score]
 - Amener les tireurs au milieu de la piste
 - Annoncer le vainqueur et le score





Fautes et sanctions (t120)

- Annulation de la touche
- Corps à Corps
- Couverture/Substitution de surface valable
- Trainer / Appuyer la pointe sur la piste
- **Nouveauté** : Avancer l'épaule du bras non armé devant l'épaule du bras armé
- Sorties de pistes
- Matériel





Annulation de la touche

- Principe :

- « Annulation de la touche portée par le tireur fautif »
- Dans le respect de la convention
 - ⇒ Si le tireur fautif a la priorité, que sa touche est annulée, et que son adversaire a porté une touche valable, aucune touche n'est accordée

- Exceptions :

- Carton rouge
 - ⇒ mais la règle de convention subsiste
- Sortie de piste



Corps à corps

- Dès qu'il y a contact, mais...
 - Le corps à corps simple n'est plus sanctionné
 - Coquille contre coquille \neq corps à corps
 - Annulation de la touche après le c. à c.
- Restent sanctionnés...
 - Le corps à corps pour éviter la touche
 - La bousculade
- Attention: Les deux tireurs peuvent être fautifs !
 - \Rightarrow Voir **qui provoque** au corps à corps (pas nécessairement celui qui attaque / part en flèche !)





Substitution de la surface valable

- Couverture ou substitution par toute partie non-valable (sauf bras armé)
 - Bras/main non-armé(e)
 - Masque
 - Jambes (p.ex. lors d'une esquive)
 - Cheveux (attention au début et en cours !)
- Carton jaune (faute du 1^{er} groupe)
- Annulation de la touche !!
- Extension de la surface valable (t49)



Trainer / Appuyer la pointe (t46)

- Appuyer ou trainer la pointe sur la piste conductrice
⇒ Interdit pendant le combat (entre « Allez » et « Halte »)
- Poser l'arme sur la piste pour la redresser
⇒ Interdit en tout temps
- Faute du 1^{er} groupe : Jaune
- Attention aux gestes de mauvaise humeur !



Avancer l'épaule du bras non armé (t18)

- **Nouveauté** de la saison 2016-2017
- Article t.18.5 : Interdiction d'avancer l'épaule du bras non armé devant l'épaule du bras armé.
- Tableau du t.120 : « Inversion des épaules »
⇒ Mais ce n'est pas le texte officiel
- Faute du 1^{er} groupe : Jaune
- Annulation de la touche





Sorties de piste (rappel)

- Sorties latérales :
 - Surface
 - 1 ou 2 pieds (complètement dehors)
 - Si pas de touche valable -> reculer d'un mètre
 - Prolongement des sorties latérales derrière la ligne de fond !
- Ligne de fonds :
 - Volume
 - 2 pieds entièrement dehors sa ligne de fonds
 - Touche valable pour l'adversaire



Matériel (rappel)

- Matériel et tenue non conforme
⇒ Jaune
- Absence d'un deuxième fleuret, fils de corps ou fils de masque
⇒ Jaune
- Absence de marques de contrôle
⇒ Rouge
- Fraudes ou imitation des marques de contrôle
⇒ Noir



Fleuret

- **Lame** (max 110 cm)
 - Flèche : 1cm max, au centre de la lame, vertical et vers le bas !
 - Vérifier la taille (petites catégories) et si FIE (à partir de cadet)
- **Pointe**
 - Doit repousser 500g → Contrôle systématique si possible
 - Vérification avec lame verticale ! Et sans secousses !!
- **Isolation**
 - Corps de l'embase + 15 cm de lame !
 - Pas plus => pas d'isolant sur la lame ou la coquille...



Masque et sous-veste

- Masque
 - 1600 N (sauf dispositions contraires - jeunes enfants)
 - Deux systèmes d'attaches indépendants
 - Bavette conductrice
 - ⇒ Doit être fixée
 - ⇒ Attention aux tâches d'oxydation, trous...
- Fil de masque
 - ⇒ Du côté du bras non armé -> Doit gêner le moins possible
- Sous-veste
 - ⇒ Toujours vérifier les normes !



Veste électrique et fils de corps

- Veste électrique
 - Pointe de l'humérus
 - Sommet des hanches
 - Dans toutes les positions
 - Vérifier que adaptée à la latéralité
 - Sans trous, tâches d'oxydation, ...
- Fil de corps
 - Pince crocodile dans le dos du côté du bras armé
 - Dispositif de sécurité au niveau du fleuret



Matérialité de la touche (t51)

- Touche ne peut être accordée que quand elle est matérialisée par l'appareil sauf :
 - Extension surface valable
 - Touche de pénalité
- Ex. : Si l'arbitre voit que la touche est sur la veste mais qu'elle marque non-valable, on n'accorde PAS !!



Annulation de la touche (t53-54)

- Touche lancée avant le « Allez » ou après le « halte », ou en dehors de l'adversaire ou son matériel
⇒ La touche est réputée inexistante !
- Annulation uniquement de la dernière touche
- Contrôle effectué par l'arbitre OU sous son contrôle
- Avant toute modification du matériel
- ! Matériel rendu conducteur par la transpiration
 - Pas d'annulation de la touche
 - Pas de sanction mais changer le matériel



Non-combattivité

- Un des deux critères ci-dessous :
 - Temps : environ 1 minute sans touche (+/- 10 secondes)
 - Distance excessive pendant au moins 15 secondes
- Uniquement en élimination directe
 - Pas en poule
 - Pas dans la dernière minute de la dernière reprise (décision CAF)
- **NB** : Touches non-valables ou annulées
 - Nouvelle période pour le critère de temps
 - Mais pas si la touche est considérée inexistante
 - ⇒ en dehors de l'adversaire, avant le « allez » ou après le « halte »



Règlements

- Règlement technique - TOUT
- Règlement d'organisation :
 - articles o.16, o.17, o.23, o.24, o.25 et o.44
- Règlement du matériel :
 - articles m.1, m.2, m.8.6, m.13.1, m.27, m.28.1-2-3-5b, m.29.1a,b-2c



Examen théorique

- Spécifique Fleuret
 - QCM 20 questions
 - Réussite si $\geq 16/20$
 - Règlement technique + Matériel
- **!!! Bien relire les règlements !!!**
- Et lire attentivement les questions !





Formation pratique

- 2 parties
 - Vidéo : Analyse vidéos de séquences + Discussion
 - Terrain : Arbitrage sur le terrain en partenariat avec la Direction Technique de la FFCEB
- Conseils :
 - Pratiquez régulièrement en salle
 - ⇒ si possible avec supervision d'un arbitre chevronné)
 - Examen vidéo
 - ⇒ Et regardez des vidéos !!





Merci de votre attention, et bonne étude !



Contacts

Vinck Matthieu

Matthieu_be2000@yahoo.fr

+32.475.63.09.13