



Ligue Francophone des Cercles d'Esgrime de Belgique

Commission d'arbitrage



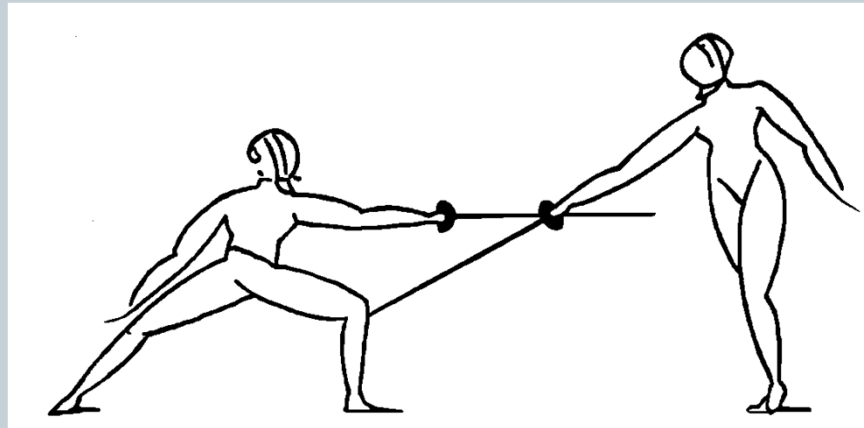
Cours spécifique épée

Introduction

Epée

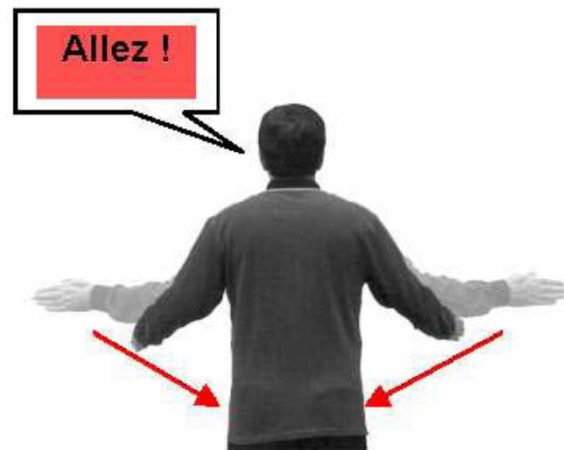
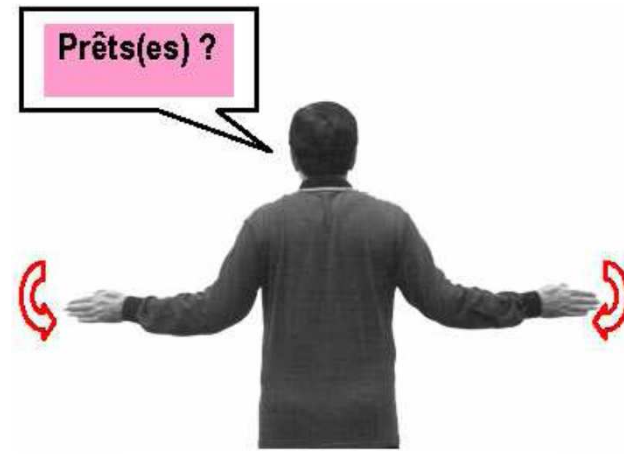
3

- Arme d'estoc
- Surface valable : tout le corps

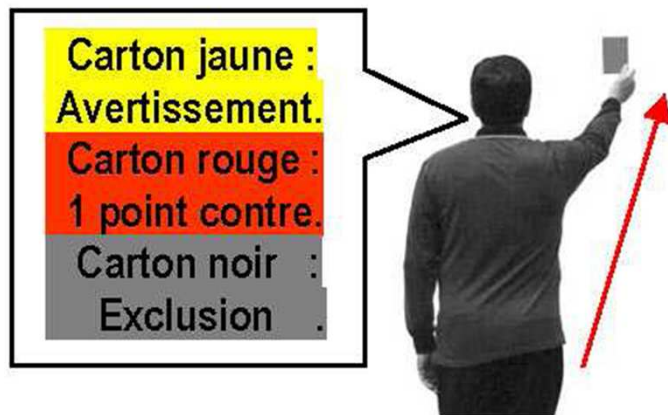
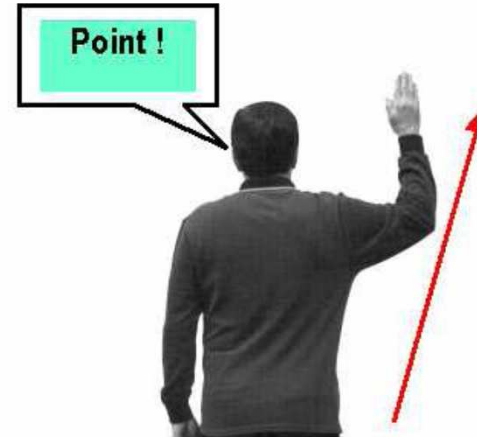
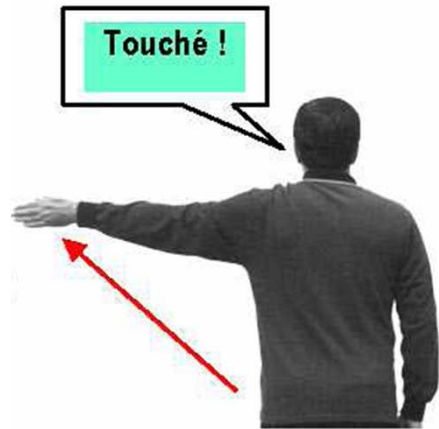


- Coup double

Gestes (1)



Gestes (2)



Matériel

6

- 770 gr
- 110cm

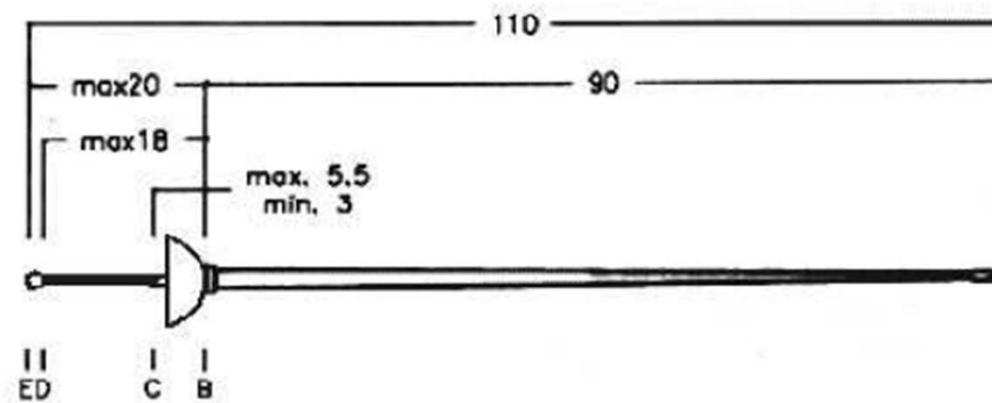


Fig. 1 Dimension de l'épée

Contrôle du matériel

7

- 2 vis
- Poids - Jauge
- Isolation des fils
- Flèche
- Surface glissante

Points importants

8

- Appuyer, traîner
- Redresser
- Corps à corps
- Touche volontaire en dehors de l'adversaire
- Etat du tapis conducteur

Défaillances / annulations de la touche

9

- Défaillances éventuelles
- Touche douteuse – t.67
- Annulation de la dernière touche
- Constater la défaillance
- Décrochage des fiches – Bris de lame – Tâches d'isolant – Bouton électrique – Tapis déchiré

Cours épée



**...QUESTIONS/RÉPONSES ET
RESTRUCTURATION...**

X attaque et l'arbitre voit clairement que l'appareil indique une touche valable quand la pointe de X est sur la lame de Y.

11

- A) LA TOUCHE EST EN FAVEUR DE X.
- B) ON ANNULE LA TOUCHE SI L'ARBITRE PEUT RECRÉER LA SITUATION.
- C) L'ARBITRE ANNULE LA TOUCHE

Sans aucune pénalité précédente, X touche intentionnellement le sol en dehors de la piste métallique pour provoquer le "halte".

12

- A) X REÇOIT UN CARTON JAUNE.
- B) X REÇOIT UN CARTON JAUNE OU SI C'EST PENDANT LA DERNIÈRE MINUTE UN ROUGE.
- C) X REÇOIT UN CARTON ROUGE

Juste après que la seconde touche ait été portée contre X, il est démontré que le fil de piste qui relie l'enrouleur de X à l'appareil est débranché.

13

- A) ANNULE LES DEUX TOUCHES PORTÉES CONTRE X.**
- B) ON ANNULE AUCUNE TOUCHE.**
- C) ON ANNULE LA DERNIÈRE TOUCHE**

L'arbitre accorde une touche à X. Après que la touche soit accordée, l'arbitre voit Y presser sa pointe, elle ne fonctionne pas. Puis Y soumet son arme à l'arbitre pour la faire tester.

14

**A) L'ARBITRE TESTE L'ARME, ET
ANNULE LA TOUCHE SI L'ARME NE
FONCTIONNE PAS.**

**B) L'ARBITRE TESTE L'ARME, ET
ANNULE LA TOUCHE MÊME SI L'ARME
FONCTIONNE.**

**C) LA TOUCHE NE PEUT ÊTRE ANNULÉE
CAR L'AUTORISATION
D'ESSAYER N'A PAS ÉTÉ DEMANDÉE À
L'ARBITRE**

Coup double. Y a touché X mais la touche de X est douteuse.

15

- A) ON ANNULE LE COUP DOUBLE.**
- B) X DÉCIDE SI LE COUP DOUBLE EST
ACCEPTÉ OU ANNULÉ.**
- C) Y DÉCIDE SI LE COUP DOUBLE EST
ACCEPTÉ OU ANNULÉ**

Coup double. X est clairement touché, mais la pointe de X a touché le sol en dehors de la piste.

16

- A) ON ANNULE LE COUP DOUBLE.**
- B) ON ACCORDE UNE TOUCHE À Y.**
- C) Y DÉCIDE SI LE COUP DOUBLE EST ACCORDÉ OU ANNULÉ**

Dans une poule, avant la fin du temps, le score est de 4-4. Il y a coup double.

17

- A) ACCORDER UNE TOUCHE AUX DEUX TIREURS, ON REMET LES TIREURS À LEUR LIMITE, ON CONTINUE L'ASSAUT JUSQU'À LA FIN DU TEMPS.**
- B) ON ACCORDE UNE TOUCHE AUX DEUX TIREURS; LE MATCH EST TERMINÉ, LE TIRAGE AU SORT DÉTERMINE LE VAINQUEUR.**
- C) ON ANNULE LE COUP DOUBLE, LES TIREURS RESTENT À LEUR PLACE, ET ON CONTINUE DE TIRER TANT QU'UNE TOUCHE N'EST PAS MARQUÉE OU QUE LE TEMPS N'EST PAS ÉCOULÉ**

X attaque en flèche, Y tente une parade et casse sa lame. X remise et touche Y.

18

- A) L'ARBITRE ANNULE LA TOUCHE DE X
- B) L'ARBITRE ACCORDE LA TOUCHE À X
- C) L'ARBITRE ANNULE LA TOUCHE
UNIQUEMENT SI LA LAME EST UNE
MARAGIN

X fait une flèche pour toucher Y. Y s'abaisse en posant la main gauche au sol et touche X au pied. Seule la touche de Y allume l'appareil.

19

- A) L'ARBITRE ANNULE LA TOUCHE
- B) L'ARBITRE ANNULE LA TOUCHE ET
DONNE UN CARTON JAUNE À Y
- C) L'ARBITRE ACCORDE LA TOUCHE

L'arbitre soupçonne un tireur de commettre une irrégularité avec le bras non armé :

20

A) IL FAIT CHANGER LES TIREURS DE COTÉ SI LE TIREUR FAUTIF LUI TOURNE LE DOS.

B) IL DONNE UN CARTON ROUGE AU TIREUR FAUTIF.

C) L'ARBITRE CHANGE DE COTÉ.

Lorsqu'un tireur sort latéralement de la piste :

21

- A) LES TOUCHES PORTÉES AVEC UN OU DEUX PIEDS EN DEHORS DES LIMITES LATÉRALES SONT ANNULÉES.**
- B) LES TOUCHES PORTÉES AVEC UN PIED EN DEHORS DES LIMITES LATÉRALES RESTENT VALABLES SI L'ACTION EST LANCÉE AVANT LE « HALTE »**
- C) LES TOUCHES PORTÉES AVEC UN PIED EN DEHORS DES LIMITES LATÉRALES SONT ANNULÉES**

Lorsqu'un match est suspendu suite à un corps à corps ou une flèche :

22

- A) LE TIREUR QUI A SUBI L'ACTION
RESTE À SA PLACE.**
- B) LES DEUX TIREURS SE REMETTENT
EN GARDE OÙ ILS VEULENT.**
- C) CHAQUE TIREUR RECULE POUR
REPRENDRE LA DISTANCE**

Un tireur laisse traîner la pointe de son arme sur la piste pendant qu'il recule. L'arbitre:

23

- A) DIT « HALTE » ET LE TIREUR FAUTIF REÇOIT UN CARTON JAUNE**
- B) DIT « HALTE » ET LE TIREUR FAUTIF REÇOIT UN CARTON ROUGE**
- C) LAISSE L'ASSAUT SE POURSUIVRE CAR LA POINTE EST TRAÎNÉE ET NON POUSSÉE**

L'arbitre peut déclarer un tireur touché sans que l'appareil ne le signale:

24

A) UN DES DEUX TIREURS SE DÉCLARE TOUCHÉ ET QUE L'APPAREIL NE LE SIGNALÉ PAS

B) VRAI EN CAS DE TOUCHES DE PÉNALISATION

C) FAUX

A touche B de manière valable. B demande que vous contrôliez l'arme de A.

La pointe de cette arme ne répond plus aux prescriptions réglementaires ; elle ne repousse plus le poids de 750 gr. Que faites-vous ?

25

- A) VOUS REFUSEZ LA TOUCHE. A DOIT CHANGER D'ARME**
- B) VOUS REFUSEZ LA TOUCHE ET DONNEZ UN CARTON JAUNE À A**
- C) VOUS ACCORDEZ LA TOUCHE MAIS A DOIT CHANGER D'ARME**

Le score est 2-1 en faveur de A. Il survient une double touche. Lors de l'action A a écarté l'arme de B avec sa main non armée sans toutefois empêcher B de toucher. Le score devient :

26

A) 3-2 EN FAVEUR DE A

B) 3-2 EN FAVEUR DE B

C) 3-3

B dans une action défensive touche volontairement le sol à côté de la piste et il bouscule ensuite son adversaire. Que faites-vous ?

27

- A) VOUS DONNEZ UNE CARTE ROUGE À B
- B) VOUS DONNEZ UNE CARTE JAUNE ET UNE CARTE ROUGE À B
- C) VOUS DONNEZ 2 CARTES ROUGES À B

Questions ?



RÉPONSES !

Examen



20 QUESTIONS

80% POUR RÉUSSIR = 16/20

16 QUESTIONS « TUYAUX » + 4 QUESTIONS

La suite...



**FORMATION PRATIQUE SPÉCIFIQUE ARME
(+EXAMEN)**

Devoirs de l'arbitre

31

- Etre **prêt** le jour même
- Mentionner les **avertissements** et **sanctions** sur la feuille
- Se conformer scrupuleusement au **règlement** FIE et aux décisions du **DT**
- Garantir la **sécurité**
- Etre **impartial** et **respectueux**

Objectif du bon arbitre

32