



CARNET DE FORMATION D'ARBITRE RÉGIONAL





SOMMAIRE :

1. Examen : QCM et épreuve pratique
2. Modalités de l'arbitrage
3. Récapitulatif des conditions de combat.
4. Tableau des fautes (article T120)
5. La gestuelle
6. La piste
7. Le fleuret
8. L'épée
9. Le sabre
10. Rémunération
11. Carton noir
12. Activité des arbitres

1 – Examen : QCM et épreuve pratique

Pour obtenir le diplôme d'arbitre régional, vous devez réussir le questionnaire à choix multiple (Q.C.M.) portant sur la théorie de l'arbitrage et sur la connaissance du règlement.

Il repose sur 3 documents de base :

- Le règlement de la Fédération Internationale d'Escrime (F.I.E.), dans ses 4 volets : technique, organisation, matériel, publicité. Les questions portent principalement sur le règlement technique.
- Le règlement des jeunes (jusqu'à la catégorie benjamin) qui est intégré dans le Règlement sportif de la Fédération Française d'Escrime (F.F.E.).
- La Règlementation de l'Arbitrage édictée par la Commission Nationale d'Arbitrage (C.N.A.).

Les épreuves de Q.C.M. se déroulent lors des journées Nationales de l'Arbitrage qui ont lieu en juin et en septembre de chaque année.

Q.C.M. Régional

- 30 questions au total en 30 minutes :
- * 22 questions communes aux trois armes
- * 8 questions spécifiques à chaque arme
- Obtenir 26/30 pour entrer en formation.
- Les candidats qui obtiendront une note égale à 24 ou 25 sur 30 seront autorisés à commencer leur cursus de formation mais devront repasser le Q.C.M. fin juin. Ils peuvent donc passer les épreuves pratiques mais leur diplôme ne sera validé qu'après obtention du Q.C.M. à la session suivante. A défaut, la procédure redémarre à zéro.

Les Q.C.M. des années précédentes sont disponibles sur le site de la F.F.E., ainsi qu'un Q.C.M. général regroupant un ensemble de questions par thèmes.

Epreuve pratique

Vous avez passé avec succès votre QCM régional. Il est valable 2 ans.

Vous êtes donc maintenant arbitre en formation régionale et vous dépendez de la Commission Régionale d'Arbitrage (C.R.A).

Vous pouvez arbitrer les compétitions départementales, régionales et de zone au maximum d'une catégorie d'âge supérieure à la vôtre, ainsi que les circuits nationaux vétérans.

Pour devenir arbitre régional, vous avez 2 ans pour valider l'épreuve pratique.

Une journée de formation obligatoire pour valider l'arbitrage régional est organisée le jour de l'épreuve de ligue Horizon 2024 à Saint Lô. Les modalités vous seront communiquées prochainement.

Vous devrez choisir parmi les épreuves que nous vous proposons 3 compétitions au maximum sur une année. Vous êtes déclaré reçu dès que vous êtes validé sur 2 compétitions. Votre validation se fait sur les épreuves organisées dans la ligue ou la zone : H2024, championnats de ligue cadets à seniors, circuits nationaux, plus quelques tournois choisis par la CRA et portés à votre connaissance en début de saison (liste ci-dessous). Les évaluateurs sont les membres de la C.R.A., ainsi que les techniciens désignés par celle-ci. Chaque fois que possible, l'évaluation sera faite par 2 évaluateurs.

Vous devez transmettre votre candidature au moins dix jours avant la date choisie pour votre validation pratique directement au président de la CRA (mail : alexisfronteau@free.fr) avec copie à la ligue. Vous ne pourrez pas être validé si vous ne respectez pas cette procédure.

La Commission Régionale d'Arbitrage

Elle est constituée de 6 membres élus par le Comité Directeur de la Ligue, dont un représentant du Comité Directeur pour la durée d'une olympiade.

Composition de la CRA :

Président **FRONTEAU** Alexis

Membres **ALEXANDRA** Charles

CHAUME Hermann

GLOAGUEN Pascal

MALARD Cyril

Représentant du Comité Directeur

SIMON Annick

LE MAILLIER Chantal Présidente de ligue

COMMISSION RÉGIONALE D'ARBITRAGE DE BASSE-NORMANDIE

SAISON 2015.2016

Liste des compétitions ouvertes à l'évaluation pratique régionale

FLEURET = 6 dates

7 novembre 2015	HEROUVILLE (U20)	Evaluateur :
8 novembre 2015	HEROUVILLE (U20)	Evaluateur :
14 novembre 2015	BAYEUX (Telle du conquest)	Evaluateur :
31 janvier 2016	HEROUVILLE (Epreuve de zone)	Evaluateur :
5 mars 2016	ALENCON (Ligue)	Evaluateur :
6 mars 2016	ALENCON (Ligue)	Evaluateur :

ÉPÉE = 9 dates

30 octobre 2015	ALENÇON (Tournoi des ducs)	Evaluateur :
1er novembre 2015	ALENÇON (Tournoi des ducs)	Evaluateur :
15 novembre 2015	LE HAVRE (Circuit vétérans)	Evaluateur :
15 novembre 2015	ALENÇON (Tournoi des ducs)	Evaluateur :
23 janvier 2016	LISIEUX (Ligue)	Evaluateur :
24 janvier 2016	LISIEUX (Ligue)	Evaluateur :
7 février 2016	LE HAVRE (Epreuve de zone)	Evaluateur :
11 juin 2016	HÉROUVILLE (Challenge liberté)	Evaluateur :
12 juin 2016	HÉROUVILLE (Challenge liberté)	Evaluateur :

SABRE = 7 dates

14 novembre 2015	GRANVILLE (Challenge baie)	Evaluateur :
15 novembre 2015	GRANVILLE (Challenge baie)	Evaluateur :
7 décembre 2014	SAINT-LO (H2016)	Evaluateur :
16 janvier 2016	CAEN (Ligue)	Evaluateur :
17 janvier 2016	CAEN (Ligue)	Evaluateur :
23 janvier 2016	DINARD (Lame d'Emeraude)	Evaluateur :
24 janvier 2016	DINARD (Lame d'Emeraude)	Evaluateur :

CRITERES D'EVALUATION

ATTITUDE

Tenue vestimentaire
Autorité / Présence
Intensité de la voix
Placement / Déplacements

MAITRISE DE L'ARBITRAGE

Contrôle des tireurs
Tenue de la feuille de poule
Gestuelle

MAITRISE TECHNIQUE

Application du règlement
Justesse de la décision
Analyse de la phrase d'armes

2 – Modalité de fonctionnement de l'arbitrage

La charte de l'arbitre récapitule les valeurs, les droits et les devoirs d'un arbitre. Elle se base sur les valeurs fondamentales de l'arbitrage qui sont :

- **La connaissance du règlement**
- **L'honneur**
- **Le contrôle de soi**
- **Le respect (tireurs, organisateur, public...)**
- **La tolérance**
- **L'entraide**

Pour arbitrer sereinement, vous devez penser à :

- Dégager votre espace en envoyant systématiquement en bout de piste les tireurs qui ne tirent pas, entraîneurs, spectateurs, c'est-à-dire toute personne à l'exception des 2 tireurs appelés pour le match.
- Prendre votre décision rapidement et sans hésitation, l'énoncer calmement et à voix haute. Ne pas avoir peur de remettre la touche si vous ne savez pas.
- Vous munir dès le début de la rencontre et en permanence du matériel nécessaire, à savoir matériel d'arbitrage (en particulier les cartons), un stylo, de quoi boire et manger si nécessaire en tenant compte de la durée de la phase que vous arbitrez, de la chaleur et des conditions.
- Faire appel au délégué ou référent à l'arbitrage, ou à défaut au Directoire Technique si vous vous trouvez en difficulté.
- Annoncer clairement le match, ainsi que le match suivant (« se préparent ... »), ainsi que le score à chaque touche.
- Noter au fur et à mesure sur la feuille de match le score (si vous ne disposez pas d'un appareil enregistrant le score), les résultats et les événements devant figurer sur la feuille de match (cartons, blessures, ...).

Le règlement évolue régulièrement (au moins une fois par saison) ; pensez à vous mettre à jour pour éviter de vous trouver en porte à faux lors d'une réclamation d'un tireur sur une de vos décisions (règlement disponible sur le site de la fédération internationale et sur le site de la fédération nationale pour les épreuves de jeunes).

Les représentants de la Commission Régionale d'Arbitrage sont là pour vous aider et vous soutenir. N'hésitez pas à les contacter pour leur soumettre vos questions ou les problèmes éventuels que vous avez rencontrés lors de compétitions auxquelles vous avez participé.

3 – Récapitulatif des conditions de combat

LIGUE D'ESCRIME DE BASSE NORMANDIE SAISON 2015 - 2016												
RECAPITULATIF DES CONDITIONS DE COMBAT EN COMPETITIONS OFFICIELLES FFE												
CATEGORIES	Année de naissance	Armes pratiquées	Lame	Type de poignée	Individuel: Touches et durée en poule	Individuel: Touches et durée en ED	Match par équipes	Dimensions de la piste	Matériel	Sécurité Contrôlé matériel	BLASONS	
MOUSTIQUES	2010 et après	Eveil escrime			PAS DE COMPETITION						OUI	
POUSSINS	2007 - 2009	6 armes	0	Droite	4 t en 3'	6 t en 2x2' avec 30" de pause	2 ou 3 tireurs 2 X 4 t (8t) 3 X 4 t (4/8/12) 3' par relais	L:10m l:1,50 à 2 m	Tenue 350N Sous cuirasse 350N	OUI	Pas de compétition avant poussin 3 (aux 3 armes) Blason jaune obligatoire	
PUPILLES	2005 - 2006	6 armes	0	Droite	4 t en 3'	6 t en 2x2' avec 30" de pause	2 ou 3 tireurs 2 X 4 t (8t) 3 X 4 t (4/8/12) 3' par relais	L:10m l:1,50 à 2 m	Tenue 350N Sous cuirasse 350N	OUI	Jaune obligatoire	
BENJAMINS FLEURET et EPEE	2003 - 2004	4 armes	2	Libre	4 t en 3'	8 t en 2x2' avec 30" de pause	3 tireurs 36t en 9x4t relais de 3'	L:10m l:1,50 à 2 m	Tenue 350N Sous cuirasse 350N	OUI	Rouge obligatoire	
BENJAMINS SABRE	2003 - 2004	2 armes	2	Libre	5 t en 3'	10 t avec 30" de pause à 5t	3 tireurs 45t en 9x5t relais de 3'	L:14m l:1,50 à 2m	Tenue 350N Sous cuirasse 350N	OUI	Rouge obligatoire	
MINIMES FLEURET ET EPEE	2001 - 2002	4 armes	5	Libre	5 t en 3'	10t en 2x3' avec 1' de repos	36t en 9x4t en 3'	L:14m l:1,50 à 2m	Tenue 350N Sous cuirasse 800N	OUI	Bleu obligatoire	
MINIMES SABRE	2001 - 2002	2 armes	5	Libre	5 t en 3'	15t avec 1' de pause à 8t	3 tireurs 45t en 9x5t relais de 3'	L:14m l:1,50 à 2m	Tenue 350N Sous cuirasse 800N Gant 800N	OUI	Bleu obligatoire	
CADETS	1999 - 2000	6 armes	5	Libre	5 t en 3'	15t en 3x3' avec 1' de repos	45t en 9x5t en 3'	L:14m l:1,50 à 2m	Tenue 350N Sous cuirasse 800N Gant 800N au sabre	OUI		
JUNIORS	1996 - 1998	6 armes	5	Libre	5 t en 3'	15t en 3x3' avec 1' de repos	45t en 9x5t	L:14m l:1,50 à 2m	Tenue 350N Sous cuirasse 800N Gant 800N au sabre	OUI		
SENIORS	<=1995	6 armes	5	Libre	5 t en 3'	15t en 3x3' avec 1' de repos	45t en 9x5t	L:14m l:1,50 à 2m	Tenue 350N Sous cuirasse 800N Gant 800N au sabre	OUI		
VETERANS	V1: 1967 -1976 V2: 1957 - 1966 (A FIE) V3: 1947 - 1956 (B FIE) V4: nés en 1946 et avant (C FIE)		5	Libre	5 t en 3'	10t en 2x3' avec 1' de repos	9 matches en 5t	L:14m l:1,50 à 2m	Tenue 350N Sous cuirasse 800N Gant 800N au sabre	OUI		

Nota: la catégorie V4 (cat C FIE) concerne les tireurs nés en 1946 et avant. Ils seront assimilés aux V3, en tirant dans cette catégorie et en bénéficiant du handicap des V3.

4 – Tableau des fautes (article T.120)

Cet article se trouve dans le règlement technique international. Ce tableau est très important. Il notifie toutes les fautes par groupe :

Tous avertissements (**cartons jaunes**), touches de pénalisation (**cartons rouges**) et exclusions (**cartons noirs**), ainsi que le groupe auquel ils appartiennent sont à inscrire sur la feuille de poule, de match ou de rencontre.

Ce tableau est à connaître sur le bout des doigts et à utiliser lorsqu'une faute est constatée.

N'oubliez pas de dire la faute en montrant le carton au tireur fautif.

Exemple : vous constatez qu'un tireur redresse sa lame sur la piste, vous l'appellez en préparant le carton jaune (faute du 1^{er} groupe) et vous lui dites « carton jaune pour avoir redressé votre lame sur la piste ».

FAUTES	ARTICLES	SANCTIONS		
Absence de nom et nationalité sur le dos. Absence de logo national ou de la tenue nationale quand obligatoires, aux Championnats du Monde, aux Coupes du Monde seniors par équipes et aux Championnats de Zone seniors par équipes.	t.45.4 a), b) i et iii	Elimination de la compétition		
Absence de nom sur le dos suite au changement de veste conductrice non-conforme	t.45.5			
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.86.5			
Non présentation sur la piste prêt à tirer à l'injonction de l'arbitre, après trois appels avec une minute d'intervalle	t.86.6	1er appel	2ème appel	3ème appel Elimination
1er groupe		1ère faute	2ème faute	3ème faute et ss
Abandon de la piste sans autorisation	t.18.6	JAUNE	ROUGE	ROUGE
Corps à corps pour éviter une touche (*)	t.20.3 ; t.63.2			
Tourner le dos à l'adversaire (*)	t.21.2			
Couverture/substitution de la surface valable (*)	t.22.2 ; t. 49.1 ; t.72.2			
Toucher/saisir le matériel électrique (*)	t.22.3			
Sortie latérale de la piste pour éviter une touche (*)	t.28.3			
Interruption abusive du combat	t.31.2			
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 réglementaires/de rechange	t.45.1/2/3.a)ii ; t.86.4			
Poser l'arme sur la piste pour la redresser	t.46.2; t.61.2; t.70.5			
Au fleuret et à l'épée, appuyer ou traîner la pointe sur le tapis conducteur	t.46.2; t.61.2			
Contact de l'arme avec la veste conductrice (*)	t.53.3			
Au sabre, touche portée avec la coquille (*); passe- avant, flèche et tout mouvement en avant en croisant les jambes ou les pieds (*)	t.70.3 ; t.75.5			
Refus d'obéissance	t.82.2 ; t.84			
Cheveux non conformes	t.86.2			
Bousculade, jeu désordonné (*) ; enlèvement masque avant commandement HALTE ; s'habiller et se déshabiller sur la piste	t.86.3 ; t.87.2/7/8			
Déplacements anormaux (*) ; Coups portés brutalement ou touche portée pendant et après une chute (*)	t.87.2			
Réclamation injustifiée	t.122.2/4			
Pénétrer dans la zone de piste sans l'autorisation de l'arbitre (+)	t 92.6			

2ème groupe		1ère faute	2ème faute	3ème faute et ss
Utilisation du bras/de la main non armés (*)	t.22.1	ROUGE	ROUGE	ROUGE
Demande d'un arrêt sous prétexte d'un traumatisme/crampe non reconnu	t.33.3			
Absence de marque de contrôle (*)	t.45.3.a).i			
Absence de nom et nationalité sur le dos. Absence de logo national lorsque obligatoire, aux Coupes du Monde seniors individuelles et Championnats de Zone seniors individuels.	t.45.4 a), b) ii			
Touche volontairement portée en dehors de l'adversaire (*)	t.53.2 ; t.66.2			
Acte violent, dangereux ou vindicatif, coup avec la coquille ou le pommeau (*)	t.87.2 ; t.103 ; t.105.1			

FAUTES	ARTICLES	SANCTIONS (Cartons)	
		1ère fois	2ème fois
3ème groupe			
Tireur troublant l'ordre sur la piste . Dans les cas les plus graves, l'arbitre peut infliger immédiatement un carton noir (t.118.4).	t.82.3 ; t.83 ; t.96.2	ROUGE	NOIR
Combat non loyal (*)	t.87.1	ROUGE	
Faute concernant la publicité	Code de publicité		
Toute personne troublant l'ordre hors de la piste. Dans les cas les plus graves, l'arbitre peut infliger immédiatement un carton noir (t.118.4).	t.82.3/4 ; t.83 ; t.92.6 ; t.96.3 ; t.118.3 ; t.118.4	JAUNE	NOIR
S'échauffer ou s'entraîner sans porter de tenue ou utiliser d'équipement conformes au Règlement de la FIE	t.15.2		
Comportement antisportif	t. 87.2		

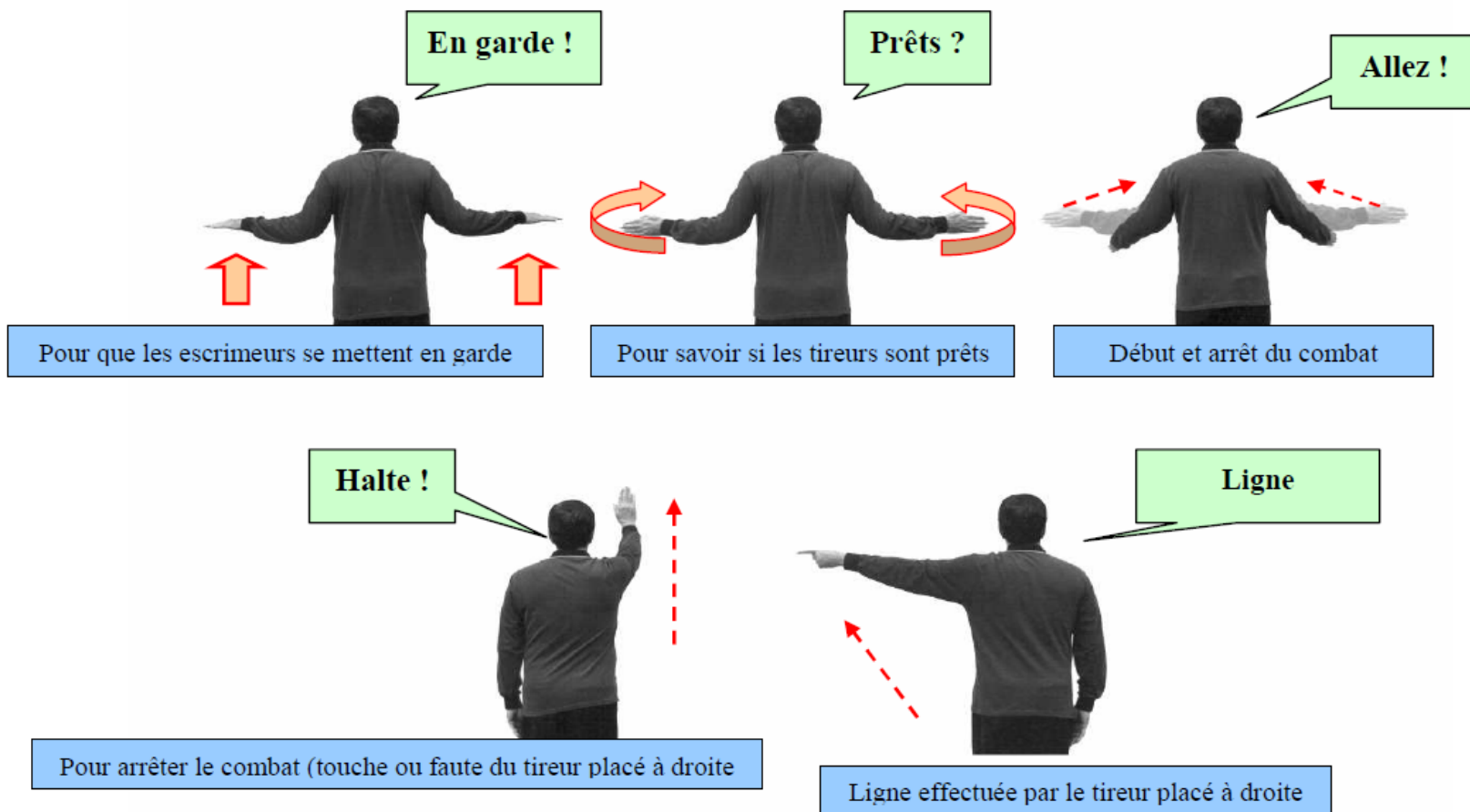
4ème groupe		SANCTIONS (Cartons)
Tireur muni d'équipement électronique permettant de recevoir des communications au cours du combat	t. 43.1.f ; t.44.2 ; t.45.3.a).vii	NOIR
Fraude, marques d'acceptation du contrôle imitées ou déplacées	t.45.3.a) iii) iv) v)	
Matériel aménagé afin de permettre à volonté l'enregistrement des touches ou le non fonctionnement de l'appareil	t.45.3.a) v)	
Refus d'un tireur de rencontrer n'importe quel tireur (individuel ou équipes) régulièrement engagé	t.85.1	
Faute contre l'esprit sportif	t.87.2 ; t.105.1	
Refus du salut à l'adversaire, l'arbitre et le public avant le commencement du match ou après la dernière touche	t.87.3	
Favoriser l'adversaire, profiter de la collusion	t.88 ; t.105.1	
Brutalité intentionnelle	t.105.1	
Dopage	t.127	

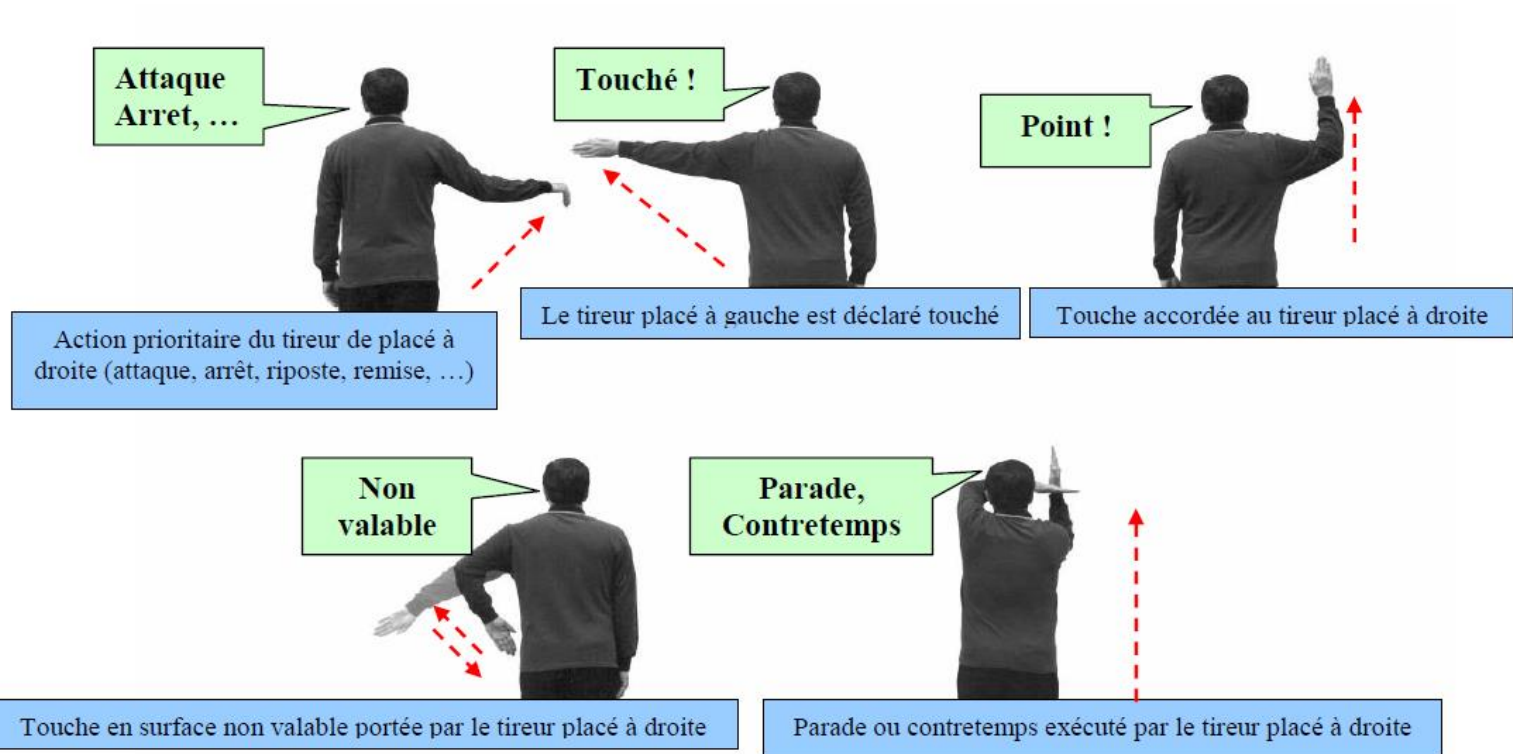
EXPLICATIONS	
(*)	Annulation de la touche portée par le tireur fautif
(+)	CARTON JAUNE spécial pour l'équipe entière et valable pour toute la durée de la rencontre par équipes. Si un tireur commet, pendant la même rencontre, une faute du 1er groupe, l'arbitre sanctionne le tireur d'un CARTON ROUGE à chaque fois.
CARTON JAUNE :	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
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 un CARTON NOIR du 3ème groupe que s'il a commis, auparavant une faute de ce même groupe (sanctionnée par un CARTON ROUGE)

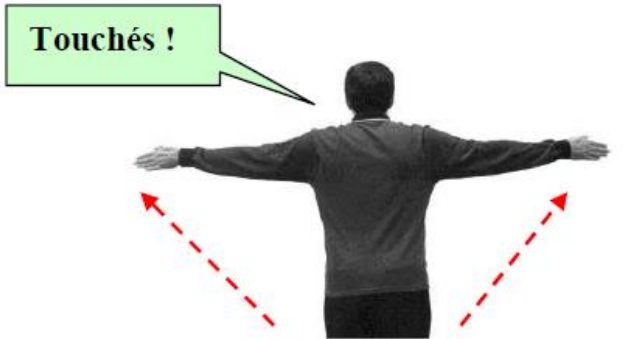
5 – La gestuelle

L'arbitre, pour se faire comprendre des tireurs, des entraîneurs et des spectateurs doit utiliser une gestuelle spécifique avec les mains et les bras. Les mouvements doivent être fermes et la voix doit être claire et sans hésitation.

Les gestes et les mots de l'arbitre



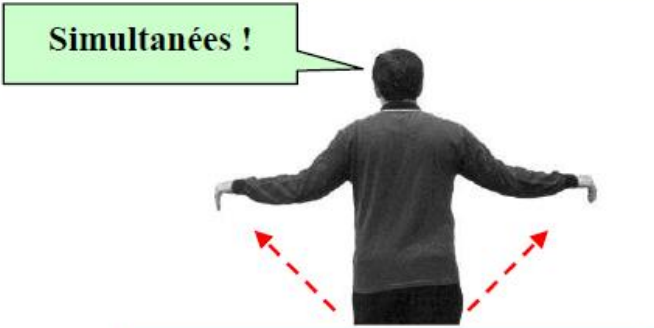




Les 2 tireurs sont déclarés touchés



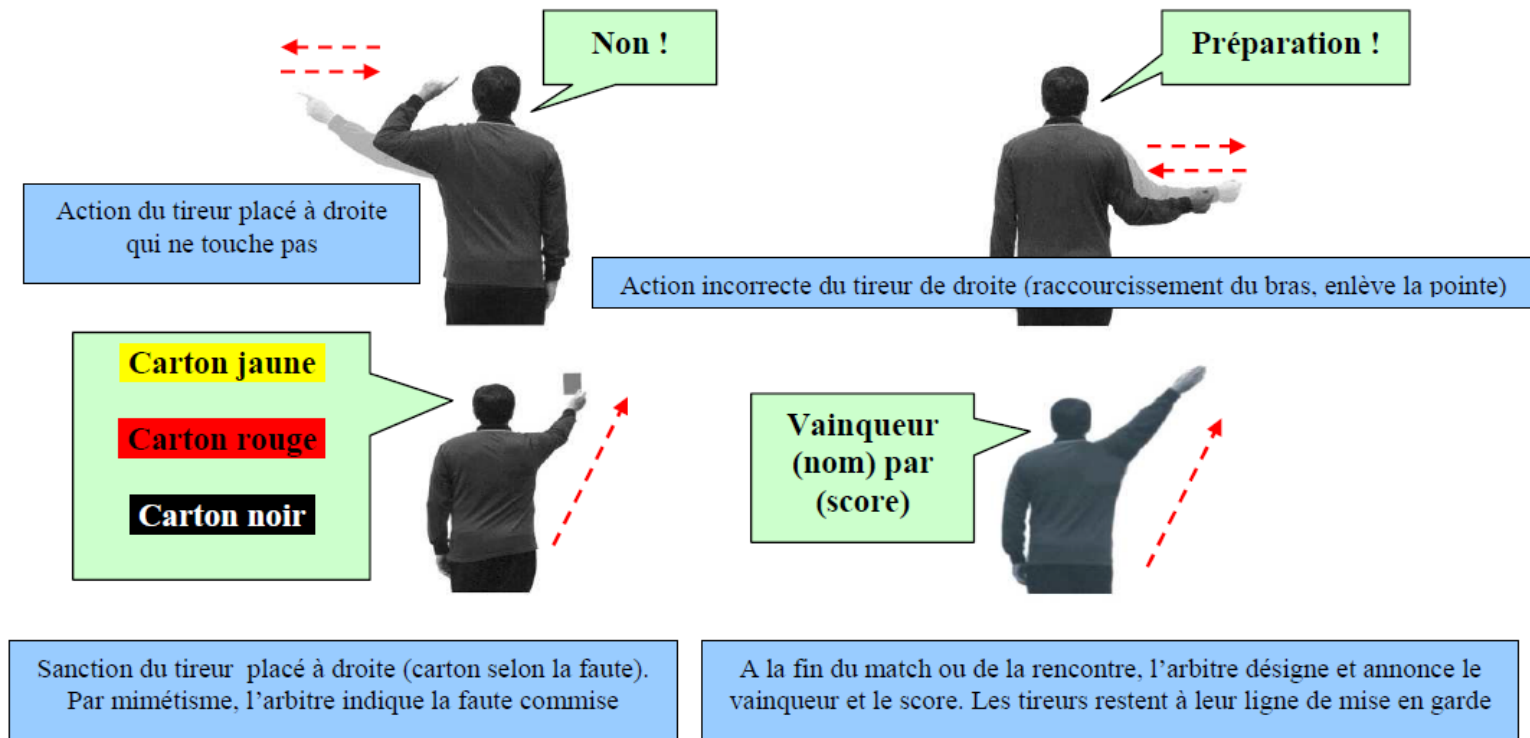
Touches accordées aux 2 tireurs



Actions simultanées des tireurs



Aucune touche d'accordée



Remarque :

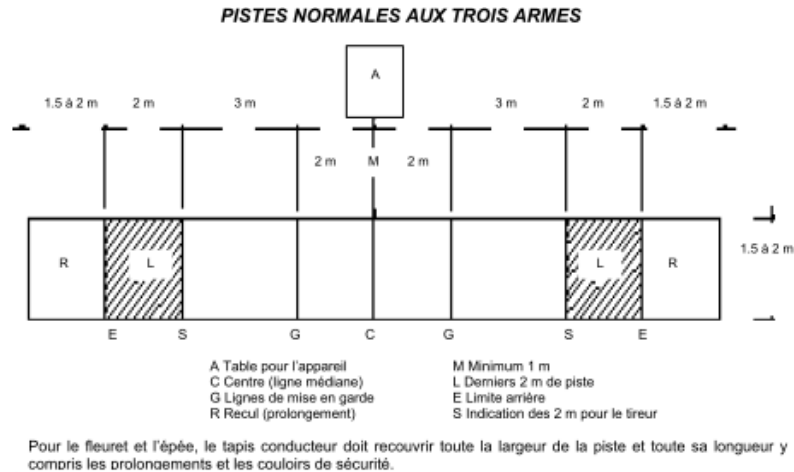
L'arbitre annonce ses décisions par les gestes et les mots ci-dessus

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

6 – La piste

La piste a une longueur de 10 m à 14 m en fonction de la catégorie des tireurs et une largeur de 1,50 m à 2 m.



Sur la piste se trouvent 5 lignes bien distinctes perpendiculaires à la piste :

- 1 ligne médiane
- 2 lignes de mise en garde
- 2 lignes de limite arrière

L'arbitre doit être vigilant sur d'éventuelles sorties latérales et sur le franchissement des 2 pieds de la limite arrière.

Sortie latérale : **t28.1**

Si un tireur pendant le match, sort d'un ou des deux pieds latéralement, l'arbitre doit immédiatement dire « **halte** ». L'arbitre fait reculer d'un mètre le tireur fautif et le tireur adverse devra se remettre à distance (les 2 tireurs sont en garde bras allongé et les deux têtes de pointe doivent se faire face). Si une attaque est lancée immédiatement après la pose du pied hors de la piste, la touche est valable. Si il n'y a pas de touche, l'arbitre remettra les tireurs au début de l'action offensive et le tireur sorti reculera d'un mètre et l'autre tireur se remettra à distance.

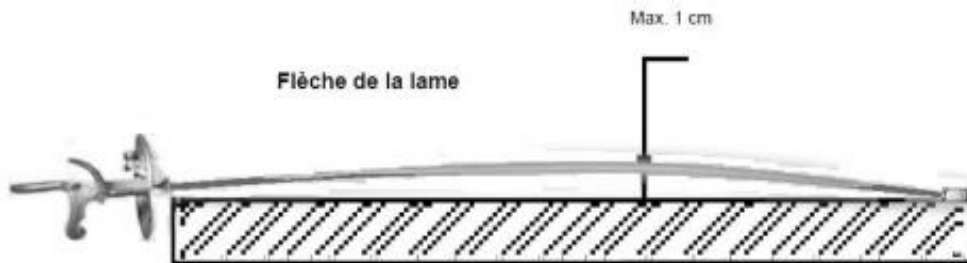
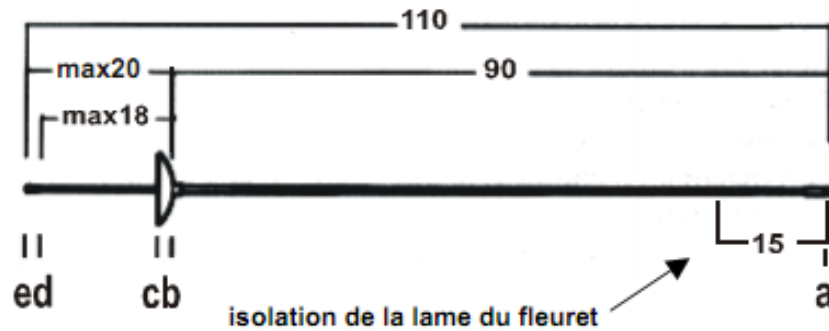
Franchissement de la limite arrière :

Si un tireur franchit des 2 pieds la limite arrière, l'arbitre dit « **halte, sortie des 2 pieds la limite arrière. Touche de pénalité** ».

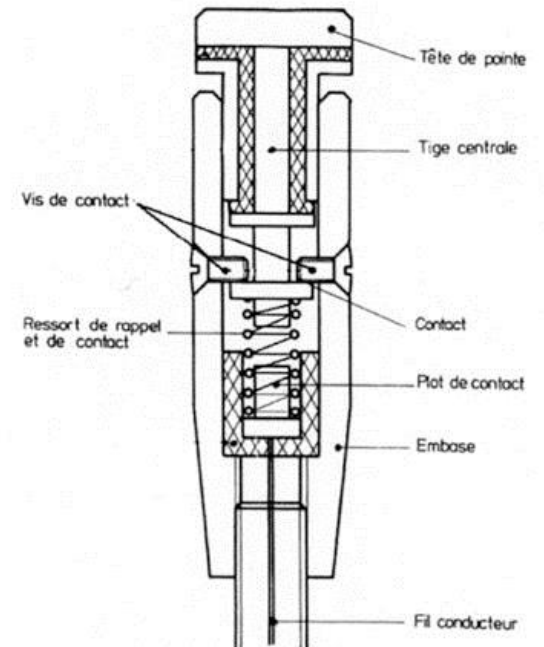
7 – Le fleuret

Vous devez connaître le fonctionnement de l'arme et quelles sont les différentes parties qui la composent.

Le fleuret est l'arme la plus souple et l'une des plus légères. Il pèse au maximum 500 gr pour une longueur maximum de 110 cm. La lame doit être aussi droite que possible, une tolérance de 1 cm est acceptée pour la flèche de celui-ci. Une isolation de 15 cm doit être faite sur l'arme à partir de la tête de pointe.



Pour information :
Voici les différentes parties d'une tête de pointe.

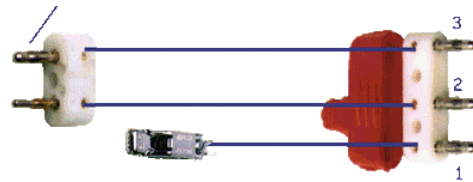


Un des rôles de l'arbitre est de vérifier le bon fonctionnement de l'arme et qu'elle réponde aux normes précisées dans le règlement grâce à 1 outil (le peson). Il n'est utilisé qu'à partir de la catégorie Minimale.



Le **peson** sert à vérifier le ressort de rappel et de contact de la tête de pointe. Ce ressort doit repousser le poids de 500 g. Si ce n'est pas le cas, le tireur fautif reçoit un **carton jaune** pour matériel non conforme suivi du changement d'arme.

L'arbitre est capable de trouver une panne électrique lors d'un match. Si en appuyant sur la tête de pointe, l'appareil ne s'allume pas ou allume non valable sur une partie valable (plusieurs cas possibles) :



La lampe non valable reste allumée :

Toujours commencer sa recherche par l'arme, puis le fil de corps sur la prise de garde, fils de corps sur la prise derrière le tireur, prise de l'enrouleur et l'appareil.

- Faire contact entre la coquille et les 2 fiches de la prise du fil de corps (coté arme)	La lampe s'éteint	Changer le fleuret
- Faire contact entre les fiches 2 et 3 de la prise du fil de corps.	La lampe s'éteint	Changer le fil de corps
- Faire contact entre les fiches 2 et 3 du fil de connexion	la lampe s'éteint	Changer l'enrouleur
- Faire contact entre les fiches 2 et 3 de la prise du fil de connexion, au niveau de l'appareil de signalisation.	la lampe s'éteint	Changer le fil de connexion.
- Si la lampe blanche est toujours allumée, changer l'appareil de signalisation		

La veste électrique est touchée mais la lampe non valable s'allume :

- Faire contact entre la pointe du fleuret et la prise crocodile adverse	Valable	Changer la veste électrique
- Faire contact entre la pointe du fleuret adverse et la fiche N° 1	Valable	Changer le fil de corps (PB de liaison de la pince croco)
- Faire contact entre la pointe du fleuret adverse et la fiche N°1 du fil de connexion de l'enrouleur.	Valable	Changer l'enrouleur
- Faire contact entre la pointe du fleuret adverse et la fiche N°1 du fil de connexion au niveau de l'appareil de signalisation.	Valable	Changer le fil de connexion
- Faire contact entre la pointe du fleuret adverse et la bavette électrique.	Non valable	Tester le fil de masque
- Faire contact entre la pointe du fleuret adverse et le fil de masque (2 cas possible).	Valable	Changer le masque
	Non valable	Changer le fil de masque (si la veste allume valable)
- Si la lampe blanche s'allume toujours vérifier s'il n'y a pas inversion des fils de la prise garde du fleuret « défectueux », sinon changer l'appareil de signalisation		

Rien ne s'allume :

Vérifier que l'appareil est sous tension.

- Débrancher le fil de corps au niveau du fleuret	non valable s'allume	Changer le fleuret
- Débrancher le fil de corps de la prise de l'enrouleur	non valable s'allume	Changer le fil de corps
- Débrancher le fil de l'enrouleur	non valable s'allume	Changer l'enrouleur
- Débrancher le fil de connexion de l'enrouleur au niveau de l'appareil de signalisation	non valable s'allume	Changer le fil de connexion
- Changer l'appareil de signalisation		

Donc pour résumer cette partie, avant de sanctionner (en début de match lors des vérifications) ou de demander le changement de l'arme et éventuellement de sanctionner si ça ne marche pas, faites les vérifications ci-dessus dans le cas où ça viendrait du matériel de piste.

8 – L'épée

Vous devez connaître le fonctionnement de l'arme et quelles sont les différentes parties qui la composent.

L'épée est l'arme la plus lourde des 3. Elle pèse au maximum 770 gr pour une longueur maximum de 110 cm. La lame doit être aussi droite que possible, une tolérance de 1 cm est acceptée pour la flèche de celle-ci.

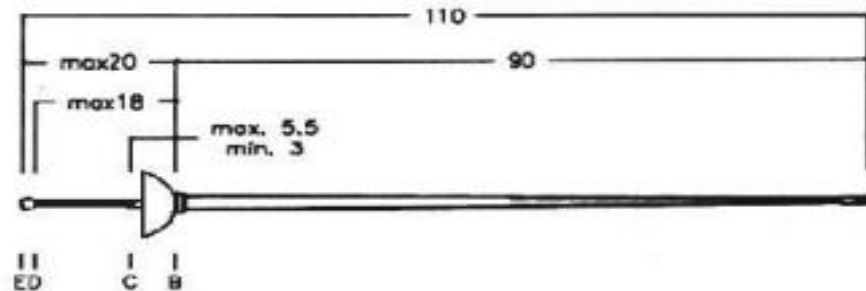
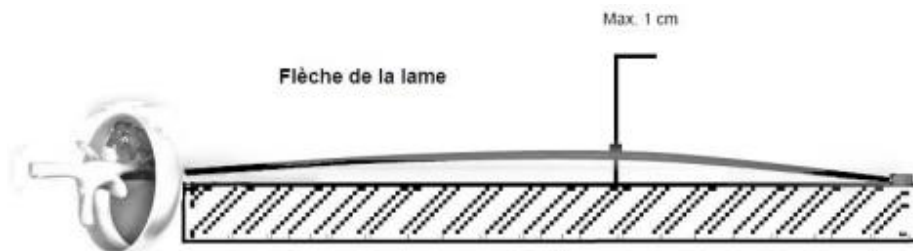
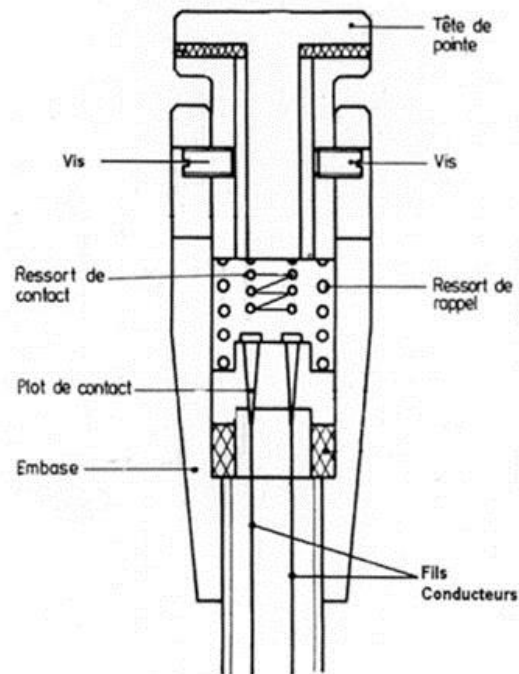


Fig. 1 Dimension de l'épée.



Pour information :
Voici les différentes parties d'une tête de pointe.



Un des rôles de l'arbitre est de vérifier le bon fonctionnement de l'arme et qu'elle réponde aux normes précisées dans le règlement grâce à 2 outils (le peson et la pige).



Le **peson** sert à vérifier le ressort de rappel de la tête de pointe (gros ressort). Ce ressort doit repousser le poids de 750 g. Si ce n'est pas le cas, le tireur fautif reçoit un **carton jaune** pour matériel non conforme suivi du changement d'arme.

La **pige** sert à vérifier 2 choses sur la tête de pointe. La pige la plus épaisse (1,5 mm) permet de contrôler l'espacement entre la base de la tête de pointe et le haut de l'embase, la pige la plus fine (0,5 mm) permet de contrôler l'espacement entre le ressort de contact et le plot de contact. Si la pige de 1,5 mm ne rentre pas ou si la pige de 0,5 mm permet le contact, le tireur fautif reçoit un **carton jaune** pour matériel non conforme suivi du changement d'arme.

L'arbitre est capable de trouver une panne électrique lors d'un match. Si en appuyant sur la tête de pointe, l'appareil ne s'allume pas (plusieurs cas possibles) :

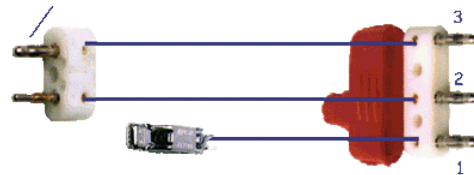
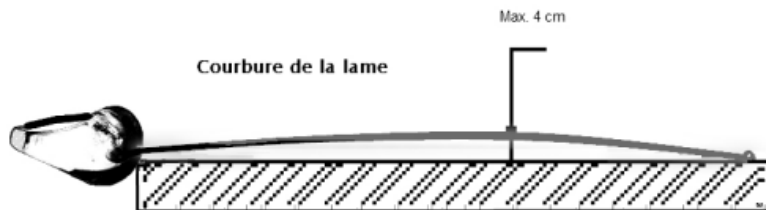
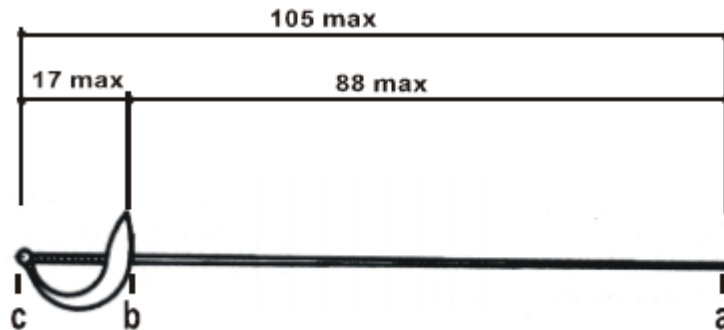


- Mettre les fiches 1 et 2 du fil de corps en contact avec la coquille	L'appareil s'allume	Changer l'épée
- Court-circuiter les fiches 1 et 2 du fil de corps derrière le tireur	L'appareil s'allume	Changer le fil de corps
- Court-circuiter les fiches 1 et 2 du fil de connexion côté enrouleur	L'appareil s'allume	Changer l'enrouleur
- Court-circuiter les fiches 1 et 2 du fil de connexion côté appareil	L'appareil s'allume	Changer le fil de connexion
- Changer l'appareil	L'appareil ne s'allume pas	
La coquille s'allume - Appuyer la pointe de l'épée adverse sur la fiche 3 (coté arme) suivre le même parcours ci-dessus mais uniquement avec la fiche 3 jusqu'à ce que l'appareil s'allume.		Changer l'épée...

Donc pour résumer cette partie, avant de sanctionner (en début de match lors des vérifications) ou de demander le changement de l'arme et éventuellement de sanctionner si ça ne marche pas, faites les vérifications ci-dessus dans le cas où ça viendrait du matériel de piste.

9 – Le sabre

L'une des armes la plus légère avec le fleuret. Il pèse au maximum 500 gr pour une longueur maximum de 105 cm. La lame doit être aussi droite que possible, une tolérance de 4 cm est acceptée pour la flèche de celle-ci.



L'arbitre est capable de trouver une panne électrique lors d'un match. Si en touchant une surface valable, l'appareil ne s'allume pas (plusieurs cas possibles) :

La lampe non valable reste allumée :

- Faire contact entre la coquille et les 2 fiches de la prise du fil de corps (coté arme)	La lampe s'éteint	Changer le sabre
- Faire contact entre les fiches 2 et 3 de la prise du fil de corps.	La lampe s'éteint	Changer le fil de corps
- Faire contact entre les fiches 2 et 3 du fil de connexion	la lampe s'éteint	Changer l'enrouleur
- Faire contact entre les fiches 2 et 3 de la prise du fil de connexion, au niveau de l'appareil de signalisation.	la lampe s'éteint	Changer le fil de connexion.
- Si la lampe blanche est toujours allumée, changer l'appareil de signalisation		

La veste électrique est touchée mais la lampe ne s'allume pas :

- Faire contact entre la lame du sabre adverse et la prise crocodile	Valable	Changer la veste électrique
- Faire contact entre la lame du sabre adverse et la fiche N° 1	Valable	Changer le fil de corps (PB de liaison de la pince croco)
- Faire contact entre la lame du sabre adverse et la fiche N°1 du fil de connexion de l'enrouleur à l'appareil de signalisation.		Changer l'enrouleur
- Faire contact entre la lame du sabre adverse et la fiche N°1 du fil de connexion au niveau de l'appareil de signalisation.	Valable	
- Faire contact entre la lame du sabre adverse et le masque.	Valable	Changer le fil de connexion
- Faire contact entre la lame du sabre adverse et le fil de masque (2 cas possible).		Tester le fil de masque
- Si la lampe blanche s'allume toujours vérifier s'il n'y a pas inversion des fils de la prise de garde du sabre « défectueux », sinon changer l'appareil de signalisation	Non valable	Changer le masque
	Valable	Changer le fil de masque (si la veste allume valable)
	Non valable	

Rien ne s'allume :

Vérifier que l'appareil est sous tension.

- Débrancher le fil de corps au niveau du sabre	non valable s'allume	Changer le sabre
- Débrancher le fil de corps de la prise de l'enrouleur	non valable s'allume	Changer le fil de corps
- Débrancher le fil de l'enrouleur	non valable s'allume	Changer l'enrouleur
- Débrancher le fil de connexion de l'enrouleur au niveau de l'appareil de signalisation	non valable s'allume	Changer le fil de connexion
- Changer l'appareil de signalisation		

Donc pour résumer cette partie, avant de sanctionner (en début de match lors des vérifications) ou de demander le changement de l'arme et éventuellement de sanctionner si ça ne marche pas, faites les vérifications ci-dessus dans le cas où ça viendrait du matériel de piste.

10 – Rémunération

Lors de sa prestation sur un lieu de compétition, l'arbitre doit être rémunéré par l'organisateur de la compétition. La rémunération dépend de son niveau de compétences.

Montant des indemnités :

- Arbitres internationaux..... 70 €
- Arbitres nationaux « A » et formation internationale 60 €
- Arbitre nationaux « B »..... 50 €
- Arbitres régionaux et formation nationale..... 40 €
- Arbitres départementaux et formation régionale..... 25 €
- Arbitres en formation départementale ou en cours de cursus. 20 €

Cette tarification est uniquement applicable pour une prestation à la journée. Dans de rares cas, l'organisateur peut utiliser, en accord avec la CRA, la tarification à la prestation. Elle ne pourra être utilisée que pour les arbitres régionaux et en dessous (**article 4/D.2 du règlement national de l'arbitrage**). La tarification à la prestation a une indemnité fixe par poule, nombre de TED et rencontres arbitrées.

Comme l'indique l'article 4/B.2 alinéa 2:

IV/C.1 Principes régissant l'indemnisation:

- Un arbitre ne peut en aucun cas recevoir une indemnité supérieure ou égale à celle d'un arbitre du niveau supérieur au sien
- **Le montant perçu ne peut être inférieur à l'indemnité qu'il aurait reçue pour la journée si l'organisateur applique le barème «à la prestation »**
- Le barème indemnitaire doit être respecté par tous les organisateurs de compétitions.

11 – Carton noir

Dans votre vie d'arbitre vous serez peut être amené à utiliser le carton noir. Il faut savoir que, vous aurez alors un rapport à faire parvenir soit à la CNA (Commission Nationale d'Arbitrage) soit à la CRA (Commission Régionale d'Arbitrage). Tout dépend de la compétition que vous arbitrez.

Le document suivant est disponible sur le site de la FFE (rubrique compétition / arbitrage puis dans règlement sportif).



RAPPORT CARTON NOIR

A adresser à la FFE, IMPERATIVEMENT le lendemain de la compétition.

Fax : 01.43.62.20.99/ ffe@escrime-ffe.fr

Nom de la compétition :

Date :

Composition du Directoire Technique

- 1.
- 2.
- 3.

Personne sanctionnée /Nom, Prénom

Club :

Arbitre ayant délivré le carton noir

Nom, Prénom :

niveau :

Adresse / Téléphone :

Témoins :

Présentation des faits

Signature du président du directoire technique

Concerne les circuits et Championnats de France « Cadets », « Juniors », « Seniors », « Vétérans » et H2016 (épreuves fédérales). NB : Veuillez annexer au rapport tous documents relatifs aux faits (témoignages, feuille de poule, de matchs.

Sanction pour les épreuves individuelles : le tireur est exclu de l'épreuve et suspendu automatiquement pour une période de 30 jours à compter de la sanction.

Sanction pour les épreuves par équipes : l'équipe est exclue de l'épreuve, suspension automatique pour le tireur sanctionné de 30 jours à compter de la sanction.

12 – Activité des arbitres

Pour être considérés et apparaître sur les listes « Arbitres en activité », les arbitres doivent arbitrer, au minimum, dans la saison :

- **Arbitres Internationaux** : 1 compétition de Ligue ou de Zone. (confirmation donnée par la C.R.A.), Et 1 circuit national ou 1 Championnat de France
- **Arbitres Nationaux pour accéder et rester en catégorie « A »** : 3 compétitions de ligue ou de zone. (confirmation donnée par la C.R.A.), 3 circuits nationaux, championnats de France, fête des jeunes...
- **Arbitres Régionaux** : 2 compétitions de Ligue, Zone ou Open (confirmation donnée par la C.R.A.)
- **Arbitres Départementaux** : 2 compétitions (confirmation donnée par la C.R.A. ou la C.D.A.)

Les membres de la CRA notent les compétitions que vous arbitrez, mais certaines compétitions peuvent être oubliées. Les arbitres devront veiller à ce que la C.R.A. indique bien à la C.N.A. leur activité d'arbitrage.

Les arbitres qui n'ont pas arbitré depuis au minimum deux années consécutives, devront participer à un stage de formation certifié par la C.R.A. et remplir les conditions « d'arbitre en activité » avant de reprendre les fonctions d'arbitre de club. (Décisions des C.R.A. à transmettre à la C.N.A.)

Pour aider les arbitres, la FFE a mis en place un tableau que les arbitres doivent remplir et garder car il peut lui être demandé par la CRA, la CNA mais également par le trésor public (dans le cas où l'arbitre aurait dépassé un certain plafond)

Ce document est disponible sur le site de la FFE mais également sur le site de la ligue. Cela permet de connaître le nombre de compétitions arbitrées, les lieux...

La CRA devra en être détenteur avant la JNA de Juin de la saison en cours. Si ce n'est pas le cas, les arbitres qui n'auraient pas transmis ce document seront mis en sommeil pour la saison suivante et devront effectuer le stage régional.

FICHE DE DECLARATION DES INDEMNITES D'ARBITRAGE				
FEDERATION FRANÇAISE D'ESCRIME				
ANNEE _____				
NOM DE L'ARBITRE :				
N° DE LICENCE :				
CLASSIFICATION : (ex : arbitre de « FFE », de « haut/niveau »)				
NIVEAU DE COMPETITION : (ex : local, départemental, régional, national, international)				
MOIS	NOMBRE DE MANIFESTATIONS ARBITREES	TYPES DES MANIFESTATIONS	REMUNERATIONS MENSUELLES PERCUES*	ORGANISMES PAYEURS
JAN VIER				
FEVRIER				
MARS				
AVRIL				
MAI				
JUIN				
JUILLET				
AOUT				
SEPTEMBRE				
OCTOBRE				
NOVEMBRE				
DECEMBRE				

* Indemnités perçues hors frais de déplacement et d'hébergement
Ce document, établi chaque année, doit être conservé pendant 3 ans et mis à disposition sur simple demande de la fédération afin qu'elle puisse assurer du non-dépassement de la franchise de cotisations. (Cf. Loi du 23 octobre 2008)

Notes personnelles :