

Commission d'Arbitrage de la F.F.C.E.B.
Cours Épée 2017-2018



Commission d'Arbitrage

Cours Épée
Session 2017-2018



Programme du cours

1. Les spécificités de l'arbitrage à l'épée
2. Rappel des généralités importantes
3. Mises en situations et débats
4. Exemple de Q.C.M.
5. Vos questions

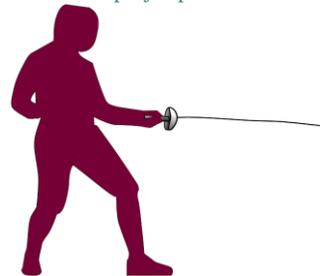


Les spécificités de l'arbitrage à l'épée



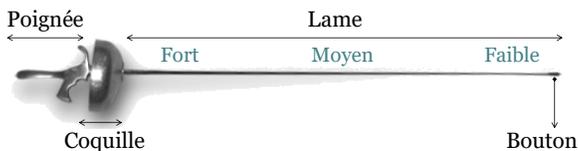
Surface valable

- A l'épée, tout le corps est une surface valable
 - Du sommet du masque jusqu'à la semelle



L'épée

- Description de l'arme :



- Arme d'estoc
 - On touche avec la **pointe** uniquement



Différentes tailles

- Longueur de l'arme : 110 cm
 - U10: 97 cm / U12: 105 cm
- Longueur de la lame : 90 cm
 - U10: lame 0 (77 cm) / U12: lame 2 (82 cm)
- Diamètre de la coquille : 13,5 cm max
 - U10/ U12 : « Coquille mini-épée » : 11,5 cm

9

Le bouton (1)

- Le bouton
 - 2 vis de fixation
 - Doit repousser au moins **750 g**
 - Courses :
 - Course totale : au moins 1,5 mm
 - Course minimale : au moins 1 mm



10

Le bouton (2)

- Têtes d'épées sans vis
 - La FIE autorise certains modèles de têtes d'épées sans vis
 - UHLMANN (UHLWSET2014.01)
 - ALLSTAR (ALLWSET2014.01)
 - SCHERMASPORT (SSPWSET2015.1)
 - FST JEREBICNIK (FSTWSET2016.1)
- Elles sont également autorisées en Belgique
 - Correctement vissées
 - Tête qui tourne → pas d'annulation



11

Contrôle de l'épée

- Les contrôles s'effectuent **avant chaque assaut**
- Si une arme est déclarée **non conforme**
 - Faute du **1er groupe**
 - Rappel : Jaune – Rouge – Rouge – ...
 - **Confiscation** de l'arme
- Présence des **2 vis** (Exception : les têtes sans vis)
 - S'il manque une vis → **Arme non conforme**
- Isolation des fils dans la coquille
 - Ils doivent être isolés dans des gaines individuelles
 - Sinon → **Arme non conforme**

12

Contrôle du poids

- Le poids
 - 750 g (+/- 3g)
- Méthodologie
 1. Placer le poids sur l'épée
 2. Appuyer (≠ laisser tomber le poids)
 - La lampe s'allume
 3. Relâcher et attendre
 - Le ressort doit repousser le poids
 - La lampe **ne doit pas rester allumée**
 - Si la lampe reste allumée → **Arme non conforme**
- C'est **le poids qui est sur la piste** qui compte
 - Pas celui de la piste voisine ou du réparateur, etc.



13

Contrôle des courses

- La jauge (ou la pige)
- Course totale : Méthodologie
 1. Prendre la grosse jauge (1,5 mm)
 2. L'insérer entre la tête et l'embase. Tourner.
 - Elle doit passer
 - Si la jauge ne rentre pas → **Arme non conforme**
- Course résiduelle : Méthodologie
 1. Prendre la petite jauge (0,5 mm)
 2. L'insérer entre la tête et l'embase. Appuyer. Tourner.
 - La lampe ne doit pas s'allumer
 - Si la lampe s'allume → **Arme non conforme**



14

Flèche de la lame (1)

- La flèche de la lame
 - lame aussi droite que possible mais courbe **admise** :
 - 1 cm **maximum**
 - Dans le sens **vertical**
 - **Proche du centre** de la lame



15

Flèche de la lame (2)

- Petite aide : La largeur de la petite jauge est de 1cm



- Si la flèche n'est pas correcte :
 - Demander au tireur de redresser la lame
 - Hors de la piste, sinon faute du 1er groupe
- Le tireur se déclare prêt et la courbure est incorrecte
→ Faute du 1er groupe

16

Rappel : Contrôles à effectuer

- A l'arrivée sur la piste
 - Vérifier la piste et ses alentours
 - Trous sur la piste, appareil branché, sécurité, etc.
 - En cas de problèmes, **faire appel au DT**
 - Avant chaque assaut
 - Les 2 vis
 - Le poids
 - La jauge
 - Isolation
 - La flèche
 - Entre chaque touche
 - La flèche
- Arme non-conforme
→ Faute du 1^{er} groupe
- Flèche :
Demander de redresser
- S'il se déclare prêt
→ Faute du 1^{er} groupe

17

Contrôle en cours d'assaut (1)

- Un tireur vous demande de contrôler son arme.
 - Par exemple : L'appareil ne s'allume pas quand il touche
- Que faut-il contrôler ?
 - Fil de corps est-il bien accroché à la prise dans le dos ?
 - Fil de corps est-il bien branché dans la coquille ?
 - Fil de l'épée est-il toujours en contact dans la prise ?
 - L'arme fonctionne-t-elle si on appuie sur le bouton ?
- Si la réponse est oui pour tout, l'arme est correcte
- Sinon ...

18

Contrôle en cours d'assaut (2)

- Le fil de corps n'est pas branché à la prise dans le dos
 - Existe-t-il une martingale à la prise ?
 - Oui → Pas d'annulation
- Non/Défaillante
→ Annulation de la dernière touche



19

Contrôle en cours d'assaut (3)

- Le fil de corps n'est pas branché dans la coquille
 - La touche ne peut pas être annulée
 - Même s'il n'y a pas de martingale !
- Le fil de l'épée n'est plus connecté dans la prise
 - Annulation de la dernière touche
 - Changement d'arme et confiscation



20

Contrôle en cours d'assaut (4)

- Aucune réaction si on appuie sur le bouton
(Ou « absence » du bouton)
 - Annulation de la dernière touche
 - Avant de reprendre, il faut trouver d'où vient la panne

Contrôle en cours d'assaut (5)

- Le problème vient-il de l'épée ?
 - Pas de bouton → Le tireur change d'arme + confiscation
 - Si le bouton est présent on teste l'épée
 - Contact entre la coquille et les deux fiches rapprochées du fil



- L'appareil s'allume → Le tireur change d'arme + confiscation
- Sinon → On teste le fil de corps

Contrôle en cours d'assaut (6)

- Le problème vient-il du fil de corps ?
 - On teste avec un autre fil de corps
 - Ou bien on demande à l'adversaire de se brancher
 - L'appareil s'allume → Touche annulée → changer fil
 - Sinon → le problème est dans l'enrouleur ou le câble
 - Touche annulée → Appel au DT

Contrôle en cours d'assaut (7)

- Cas où un tireur ne peut pas réclamer d'annulation
 - L'assaut a effectivement repris
 - = « Allez ! »
 - Changement(s) dans le matériel avant le contrôle
 - Le tireur a testé son arme sans surveillance de l'arbitre
 - Le tireur a testé de manière à avoir pu endommager
- Un tireur change d'arme/fil de corps → **Confiscation**
 - Quelle que soit la raison du changement

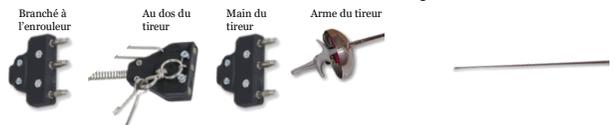
Défaillances et annulations (1)

t.67 & t.68

- Coup porté dans la coquille allume l'appareil
 - Touche annulée
 - Tester pour voir d'où vient le souci :

Méthodologie du test :

1. Demander à l'adversaire de venir toucher la coquille



- Si ça marque valable → on passe au test suivant
- Si ça ne marque pas → Retester → Touche valable ?

Défaillances et annulations (2)

t.67 & t.68

- Coup porté dans la coquille allume l'appareil

Méthodologie du test :

2. Toucher la prise la plus éloignée sur le fil de corps côté arme



- Si ça marque valable → on passe au test suivant
- Si ça ne marque pas → Le tireur doit changer d'arme

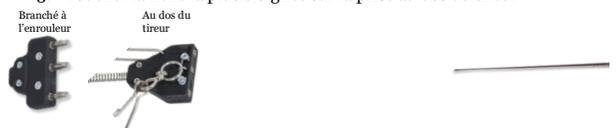
Défaillances et annulations (3)

t.67 & t.68

- Coup porté dans la coquille allume l'appareil

Méthodologie du test :

3. Toucher la fiche la plus éloignée sur la prise au dos du tireur



- Si ça marque valable → on passe au test suivant
- Si ça ne marque pas → Le tireur doit changer de fil de corps

27

Défaillances et annulations (4)

t.67 & t.68

- Coup porté dans la coquille allume l'appareil

Methodologie du test :

4. Toucher la prise la plus éloignée sur le câble enrouleur <-> appareil

Branché à l'enrouleur



- Si ça marque valable → Le problème vient du câble → DT
- Si ça ne marque pas → Le problème de l'enrouleur → DT

28

Défaillances et annulations (5)

t.67 & t.68

- Coup porté dans la coquille allume l'appareil

- Touche annulée

- Tester pour voir d'où vient le souci :

Methodologie du test → Demander à l'adversaire de venir toucher ...

1. La coquille
2. La prise la plus éloignée sur le fil de corps côté arme
3. La fiche la plus éloignée sur la prise au dos du tireur
4. La prise la plus éloignée sur le câble enrouleur <-> appareil

Si ça ne marque pas valable au test n°1 → Touche valable ?

Si ça ne marque pas valable au test n°2 → Épée du tireur

Si ça ne marque pas valable au test n°3 → Fil de corps du tireur

Sinon → DT

29

Défaillances et annulations (6)

t.67 & t.68

- Coup porté sur la piste qui allume l'appareil

- Touche annulée

- Et rebrancher le fil de piste → Si ça marque toujours → DT



- L'appareil se déclenche de manière intempestive

- Battement sur la lame ou mouvement de l'arme ou ...

- Touche annulée

- Chercher à corriger le problème → Appel au DT

30

Défaillances et annulations (7)

t.67 & t.68

- Signal d'une touche exécutée par le tireur signalé comme touché se trouve annulé par une touche adverse ultérieure.

- Touche annulée

- Chercher à corriger le problème → Appel au DT

- Coup Double avec une touche valable et l'autre non. (Hors de la piste, après la sortie, etc ...)

- Seule la touche valable compte

- Rappel : Volontairement hors de la piste = 2^{ème} groupe

31

Défaillances et annulations (8)

t.67 & t.68

- Un tireur touche et l'appareil ne s'allume pas

L'appareil s'allume quand son adversaire teste

- Comme on l'a vu dans « Contrôle en cours d'assaut »

- Vérifier que le tireur est bien branché → **Si non** →

Annulation SI :

- Fil débranché derrière le tireur et pas de martingale

- Fil de l'épée (≠ fil de corps) débranché dans la coquille du tireur

- Autres cas → Touche pas annulée

- Tester si épée défectueuse → **Si oui** → Annulation

- Tester si fil de corps défectueux → **Si oui** → Annulation

- Le problème est dans le matériel de piste → **Annulation**

- + Appel au DT

32

Défaillances et annulations (9)

t.67 & t.68

- Traces isolantes (colle, oxyde, peinture, ...) sur l'épée ou la coquille

- Pas d'annulation d'une touche portée sur le tireur

- Le bouton électrique est mal fixé et peut être (dé)vissé à la main

- Pas d'annulation d'une touche portée sur le tireur

- Idem pour une tête sans vis mal fixée

- La lame du tireur touché se brise

- Touche annulée

- **SAUF** si l'arbitre voit que la touche arrive avant le bris

33

Défaillances et annulations (10)

t.67 & t.68

- Coup au sol qui déchire le tapis et marque valable
 - Annulation de la touche (et appel au DT)
- Vérification impossible par suite d'un cas fortuit
 - Touche considérée comme douteuse et annulée
- Signaux bizarres sur l'appareil de manière répétée
 - Appel directement au DT
 - Il ne faut **toucher à rien** et les tireurs **ne doivent pas changer** leur matériel
 - Afin que les tests se passent dans les mêmes conditions

34

Défaillances et annulations (11)

t.67 & t.68

- Si l'arbitre a un doute sur une touche et qu'il n'est pas possible de reproduire la situation
 - Touche annulée
- Coup Double avec une touche certaine et une touche « douteuse suite à une défaillance dans l'appareillage électrique ».
 - Le tireur **ayant la touche certaine** accepte ou refuse le coup double
 - /!\ Il accepte ou refuse **les deux touches** !
 - Que veux dire «défaillance dans l'appareillage électrique» ?

35

Défaillances et annulations (12)

t.67

- Que dit le règlement ?
- 5 cas de « défaillance dans l'appareillage électrique »
 - Un coup porté sur la coquille du tireur touché qui allume l'appareil
 - Un coup porté sur le tapis conducteur et qui allume l'appareil
 - ~~◦ L'arme du tireur ayant porté la touche n'allume pas~~
 - Il n'y a pas pu avoir de coup double
 - L'appareil se déclenche intempestivement (battement qui déclenche par ex)
 - ~~◦ Signal annulé par le signal d'une touche suivante~~
 - Déjà vu plus tôt → les deux touches sont annulées → DT

36

Défaillances et annulations (13)

t.67 & t.68

- En résumé →
- Un tireur peut accepter ou refuser un coup double
 - Uniquement dans les 3 cas suivants :
 - Le tireur ayant mis la touche certaine a la coquille qui allume l'appareil si elle est touchée
 - Problème du tapis conducteur (trou, mauvaise isolation, ...) qui a pu allumer l'appareil en étant touché
 - Le tireur ayant mis la touche douteuse a sa lampe qui s'allume de manière intempestive
- Rappel : C'est le tireur qui a touche **certaine** qui décide
 - **La situation doit pouvoir être reproduite**

37

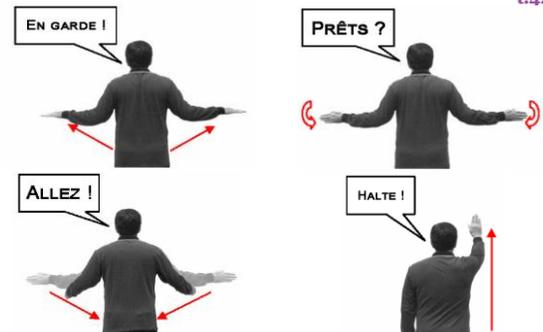


Rappel des généralités importantes

38

Mots et gestes de l'arbitre (1)

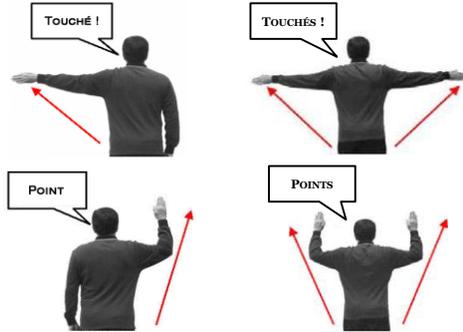
t.42.4



39

Mots et gestes de l'arbitre (2)

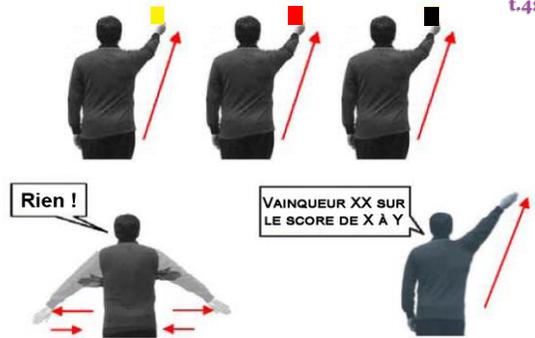
t.42.4



40

Mots et gestes de l'arbitre (3)

t.42.4



41

Contrôle du matériel

- Il faut contrôler **TOUT** le matériel des tireurs
 - Veste, **sous-veste**, pantalon, chaussettes, ...
- Masques :
 - Masques fleuret et sabre : **INTERDITS** à l'épée
 - Ca semble évident ... et pourtant ...
 - Ne pas oublier les 2 systèmes de sécurité
- Gants :
 - Gants sabres sont également **INTERDITS**
- Protège-poitrine / Bustier
 - **Obligatoire** chez les dames
 - **N'est pas interdit** chez les hommes
 - Quelle que soit la catégorie !

42

Durée du combat (1)

t.30

- Pendant les **poules** : 5 touches en max. 3 minutes
 - Le 1^{er} à **5 touches** gagne
 - Si c'est 4-4 et qu'il y a coup double → « Rien » → 4-4
 - Le match s'arrête après **3 minutes effectives**
 - Le vainqueur est celui qui mène à ce moment
- En **tableau** : 15 touches en max. 3*3 minutes
 - Le 1^{er} à **15 touches** gagne
 - Si c'est 14-14 et qu'il y a coup double → « Rien » → 14-14
 - Après 3 minutes et 6 minutes → 1 minute de pause
 - Le match s'arrête après **9 minutes effectives**
 - Le vainqueur est celui qui mène à ce moment

43

Durée du combat (2)

t.32, o.17, o.24

- Aucune touche n'est valable **après la fin du temps**
 - Une action lancée avant le « Halte » est **annulée**
 - → Exception à la règle des actions lancées avant le Halte
- En cas d'égalité à l'issue du temps
 - Tirage au sort pour déterminer l'avantage
 - 1 minute supplémentaire
 - **Touche décisive** : le 1^{er} qui marque un point gagne
 - Les coups doubles ne comptent pas !
 - Les tireurs sont remis à distance et l'assaut reprend
 - Si aucune touche
 - → Celui qui a l'avantage gagne sur le score acquis.

44

Non-combativité

t.87

- Il y a non-combativité si 1 des critères ci-dessous :
 - **Environ 1 minute** de combat sans touche
 - **Au moins 15 secondes** à distance excessive
 - Distance excessive = Distance > Marché-fente
- **Pas applicable en poule**
- En tableau ou en rencontre par équipe :
 - 1^{ère} ou 2^{ème} manche | 8 premiers relais
 - On passe à la manche/au relais suivant(e) sans pause
 - Dernière manche | Dernier relais
 - Tirage au sort de l'avantage
 - 1 minute **tirée entièrement**

46

Le corps à corps

t.19 et t.20

Attention à ne pas confondre

Combat rapproché

Corps à corps

Bousculade



47

Combat rapproché

t.19

- Autorisé
 - L'action peut se poursuivre tant que **les tireurs peuvent se servir normalement de leur arme** et que l'arbitre peut continuer à suivre l'action
- S'il y a **contact** ce n'est plus un combat rapproché

48

Corps à corps

t.20

- Corps à corps = contact entre les tireurs
- Dès qu'il y a contact → « Halte ! »
- Le tireur ayant subi l'action reste en place
 - Celui ayant provoqué le c-à-c se met à distance
 - Deux tireurs en faute : ils reculent d'une distance égale
- Faute sanctionnée d'un « Halte »
 - Pas de carton pour un corps à corps simple

49

Bousculade

t.87,2

- La bousculade est fréquente à l'épée
 - Mais elle n'est que **trop rarement sanctionnée !**
 - Bousculade = Contact qui « **bouscule l'adversaire** »
 - Ce n'est pas juste arriver au contact, c'est déplacer son adversaire lors du contact avec lui
 - Pas de notion de volontaire ou non
 - Même si involontaire, elle doit être sanctionnée
 - Faute du 1^{er} groupe (Jaune-Rouge-Rouge)
 - + Annulation de la touche

50

Autres types de corps à corps

t.20.3 / t.63.2 / t.87.2 / t.105.1

- Corps à corps pour éviter une touche
 - Aller **volontairement** au contact **pour éviter** d'être touché
 - Faute du 1^{er} groupe
- Acte violent, dangereux, vindicatif
 - « Grosses bousculades », poussées, etc.
 - Faute du 2^{ème} groupe
- Brutalité intentionnelle
 - Faire mal **volontairement**
 - Faute du 4^{ème} groupe

51

Dépassements

t.21

- Le tireur **dépasse complètement** son adversaire
- Échange de touches **AVANT** le dépassement :
 - La touche immédiatement portée est **valable**
- En cas d'échange de touches **APRÈS** le dépassement : Si l'action est lancée **AVANT** le Halte de l'arbitre
 - Celui qui dépasse : **Annulée**
 - Celui qui subit : **Valable si immédiate**
 - Même en se retournant.
- Une action lancée **APRÈS** le Halte de l'arbitre n'est **jamais valable**

Commission d'Arbitrage de la F.F.C.E.B.
Cours Épée 2017-2018

100

N'oubliez pas !



101



Merci de votre attention...

Sources : Règlements FIE
Cours précédents de la CAF

Crédits Photos :

CAF, F.I.E., La Maison de l'Escrime, Benjamin Mossay, Véronique Parisse,
Sébastien Santarelli