

# L'ARBITRAGE

**La convention au fleuret est simple et logique ; cependant, la traduction gestuelle qu'en font les tireurs n'est pas toujours aisée à voir et à interpréter.**

Pour juger les échanges au Fleuret, il faut "voir" et "dire" les actions motrices produites par les tireurs.

Ces actions peuvent être confuses, par manque de lisibilité des mouvements. Il appartient à l'arbitre de les "*Juger*".

Lorsque ces actions sont trop confuses, l'arbitre remet les tireurs en garde et ne les départage pas.

Les fiches que nous vous proposons ont pour but d'aménager les situations (en ce qui concerne les actions à effectuer, la distance à utiliser, etc ...) afin de mieux "*Juger*" quelques éléments choisis qui composent la phrase d'arme.  
L'objet de ces fiches est d'appréhender des éléments constitutifs et non l'assaut dans sa globalité.

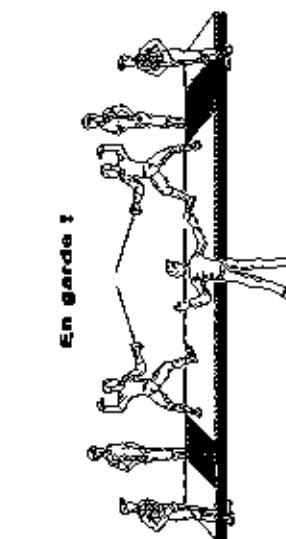
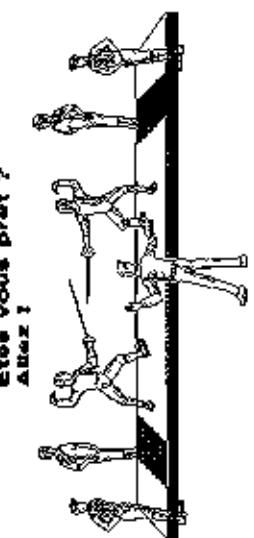
Si arbitrer, c'est diriger une opposition et déterminer les priorités, d'autres aspects existent :

- veiller à la sécurité des tireurs,
- veiller à l'équité des chances entre les tireurs,
- affirmer des décisions,
- faire respecter les consignes et le règlement,
- prendre la responsabilité d'un groupe,

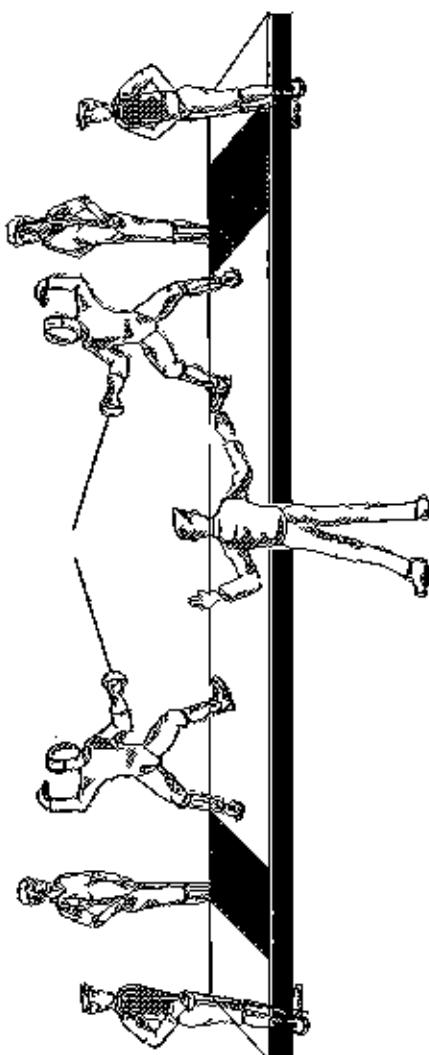
Ces derniers aspects font partie de tout travail portant sur l'arbitrage.

# L'ARBITRAGE

Mise en place d'un jury au fleuret ordinaire.

OBJECTIFS	DESCRIPTION DE LA SITUATION PÉDAGOGIQUE	CONSIGNES
Arbitrer à l'aide d'un jury	<p><b>Le jury comprend :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Un arbitre qui fait respecter les règles et attribue les touches.</li> <li>Il se place entre les 2 tireurs à environ 1m50 de l'aire du match.</li> <li>Il est aidé de quatre assesseurs.</li> <li>Les assesseurs : 2 à droite, 2 à gauche et de chaque côté des tireurs</li> </ul> <p><b>en garde !</b></p>  <p><b>Halte !</b></p>  <p><b>Le jury au complet se déplace avec les tireurs afin de se trouver toujours dans la même situation que ci-dessus.</b></p> <p><b>Si la salle est exigüe, il est conseillé aux assesseurs et à l'arbitre de porter un masque.</b></p> <p><b>Il donne les commandements :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ EN GARDE !</li> <li>✓ ÊTES VOUS PRÊTS ? afin de s'assurer que les tireurs sont effectivement prêts à combattre.</li> <li>✓ ALLEZ ! Signal de départ</li> <li>✓ HALTE ! Chaque fois qu'il voit une touche valable ou non valable, chaque fois qu'un assesseur lève la main. Sur ce commandement, les tireurs et le jury s'immobilisent.</li> </ul> <p><b>L'arbitre décompose l'action qui a précédé la touche, interroge les assesseurs, fait le décompte des voix ayant d'attribuer la touche.</b></p> <p><b>Les assesseurs peuvent répondre :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ OUI : touche valable.</li> <li>✓ NON : absence de touche.</li> <li>✓ OUI NON VALABLE : touche qui arrive sur une surface autre que la cible (masque, bras, jambe).</li> <li>✓ ABSTENTION : incertitude, doute.</li> <li>- La réponse de chaque assesseur compte pour une voix (abstention = 0).</li> </ul> <p>Celle de l'arbitre pour une voix et demie.</p>	<p><b>- L'arbitre :</b> invite les assesseurs et les tireurs à prendre leur place respective. Il vérifie que les tireurs sont correctement habillés.</p> <p><b>- Si la salle est exigüe, il est conseillé aux assesseurs et à l'arbitre de porter un masque.</b></p> <p><b>- Il donne les commandements :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ EN GARDE !</li> <li>✓ ÊTES VOUS PRÊTS ? afin de s'assurer que les tireurs sont effectivement prêts à combattre.</li> <li>✓ ALLEZ ! Signal de départ</li> <li>✓ HALTE ! Chaque fois qu'il voit une touche valable ou non valable, chaque fois qu'un assesseur lève la main. Sur ce commandement, les tireurs et le jury s'immobilisent.</li> </ul> <p><b>L'arbitre décompose l'action qui a précédé la touche, interroge les assesseurs, fait le décompte des voix ayant d'attribuer la touche.</b></p> <p><b>- Les assesseurs peuvent répondre :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ OUI : touche valable.</li> <li>✓ NON : absence de touche.</li> <li>✓ OUI NON VALABLE : touche qui arrive sur une surface autre que la cible (masque, bras, jambe).</li> <li>✓ ABSTENTION : incertitude, doute.</li> <li>- La réponse de chaque assesseur compte pour une voix (abstention = 0).</li> </ul> <p>Celle de l'arbitre pour une voix et demie.</p>

# L'ARBITRAGE

OBJECTIFS	DESCRIPTION DE LA SITUATION PÉDAGOGIQUE	CONSIGNES
<b>Repérer la prise d'initiative</b>	<p>✓ A et B à distance de marche et fente. A attaque le premier, pour éviter d'être touché. B a droit à une retraite.</p> <p>S'il n'est pas touché, il devient attaquant. Le bras doit s'allonger lors des attaques.</p> <p>L'attaque est maîtrisée, ce qui permet en cas d'échec de revenir en garde équilibrée, pour enchaîner à nouveau une attaque.</p> <p>✓ C : Dirige l'exercice en utilisant les commandements réglementaires. Il juge et compte les points des attaques qui touchent les lames.</p> <p>✓ C arrête l'exercice s'il y a un contact entre les lames.</p>	<p>L'arbitre énonce d'une voix claire les commandements réglementaires :</p> <p>"Êtes-vous prêts ?"</p> <p>Réponse "prêt" des tireurs.</p> <p>"Allez" pour débuter le match.</p> <p>"Halte" pour l'arrêter.</p> <p><b>En garde !</b></p> 

# L'ARRIBURAGE

OBJECTIFS	DESCRIPTION DE LA SITUATION PÉDAGOGIQUE	REPÈRES
<p><b>Voir d'où vient l'attaque (prise de priorité)</b></p> <p>✓ 2 tireurs s'affrontent - L'ensemble des élèves est placé à côté de l'enseignant. Tous observent l'assaut. Au signal "Halte" de l'enseignant, après une attaque, les élèves lèvent le bras du côté d'où celle-ci est venue. A son tour, l'enseignant lève le bras et chacun peut vérifier la justesse de sa réponse.</p>	<p>L'attaque est correcte lorsque :  --&gt; la pointe menace la surface valable  --&gt; le bras est allongé  --&gt; la fente suit l'allongement du bras</p>	
<p><b>Voir qui effectue la parade riposte (reprise de priorité)</b></p> <p>✓ Même dispositif que ci-dessus. Les élèves lèvent le bras du côté de la parade riposte</p>	<p>L'attaquant exécute une attaque comme ci-dessus. Le défenseur écarte le fer adverse avec son arme et riposte en allongeant son bras.</p>	
<p><b>Voir qui effectue la contre riposte (reprise de priorité)</b></p>	<p>L'attaquant et le défenseur exécutent leur action comme ci-dessus. Pour reprendre la priorité, l'attaquant doit alors parer la riposte adverse et contre riposter en allongeant son bras.</p>	

# L'ARBITRAGE

OBJECTIFS	DESCRIPTION DE LA SITUATION PÉDAGOGIQUE	OBSERVATIONS
Repérer des actions de la convention	<p>✓ A et B mettent un point un enchaînement d'au moins 3 actions (exemple : attaque, parade, riposte, parade, contre-riposte) sans que C les connaisse.</p> <p>- C doit les citer et déterminer qui, à la fin de l'enchaînement, marque le point.</p> <p>✓ Evolution :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- A et B mettent en place des enchaînements qui se terminent par un coup double.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- C devra utiliser des termes d'Escrime (attaque, parade, riposte, contre-riposte)</li> <li>- C devient tireur après 3 jugements</li> </ul>

# L'ARBITRAGE

OBJECTIFS	DESCRIPTION DE LA SITUATION PÉDAGOGIQUE	CONSIGNES
Repérer les actions	<p>✓ A est à distance d'une fente + 2 retraites de B.</p> <p>- A est l'attaquant et prend l'initiative.</p> <p>- C donne les commandements "Prêt ?" - "Allez".</p> <p>Sur la préparation de A, B a les possibilités suivantes :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) allonger son bras sur la première marche de A (B est prioritaire).</li> <li>2) attaquer en fente sur la première marche de A (B est prioritaire).</li> <li>3) attendre l'attaque de A pour parer et riposter (B reprend la priorité).</li> </ol> <p>✓ Evolution :</p> <p>- C est secondé par 2 arbitres qui l'aident à juger de la matérialité de la touche.</p>	<p>- C arrête l'échange par "Halte", après chaque touche et lorsque les tireurs sont dans l'incapacité de poursuivre l'échange.</p> <p>C doit citer et décomposer les actions : Préparation, Attaque, Parade, Riposte, Contre-riposte, Contre-attaque.</p> <p>Les arbitres devront annoncer s'ils ont vu la cible touchée "oui valable". Si l'arbitre a vu une autre partie du corps touchée : "oui non valable". Si l'arbitre n'a pas de touche : "non".</p> <p>S'ils ont un doute : "abstention". Seules ces 4 réponses sont autorisées.</p>
Juger de la prise d'initiative	<p>✓ Même situation de départ.</p> <p>A et B essaient tous les 2 de prendre l'initiative</p>	<p>C doit déterminer qui est prioritaire ou s'il y a attaque simultanée.</p> <p>Les tireurs ne sont pas autorisés à émettre d'avertissement.</p>