



# Les Blasons

de la Fédération Française d'Esime



## Je suis blason bleu

*COMME TIREUR,  
JE SAIS FAIRE BEAUCOUP DE CHOSES,  
JE CONNAIS BEAUCOUP DE RÈGLES  
SUR L'ARBITRAGE.*

*JE PEUX MAINTENANT PRÉPARER  
LE BLASON ARBITRE.*

*Pour le blason arbitre, je dois connaître les règles essentielles de la convention  
(blason bleu pages 46 et 47).*

**Mon Maître d'Armes me confie donc une mission  
d'arbitrage.**

Dans la salle, quand je suis responsable :

- de 2 tireurs,  
je suis appelé **ARBITRE**.
- de 2 tireurs et d'un jury (2 ou 4 assesseurs),  
je suis appelé **PRÉSIDENT DE JURY**.

Cela a pour conséquences :

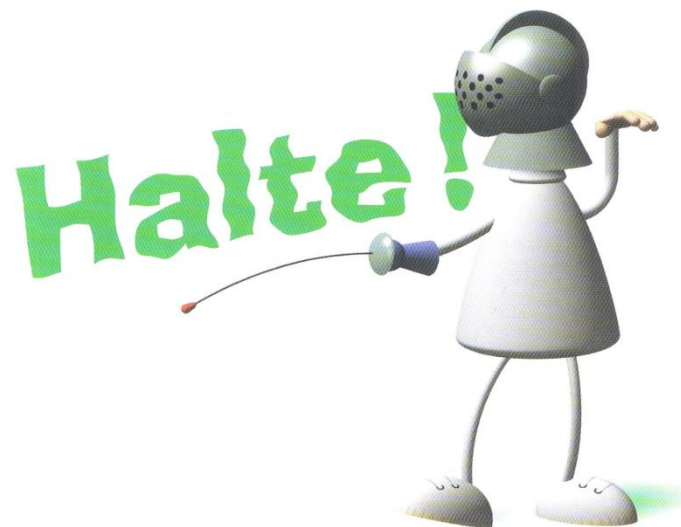
## Je dirige le combat

- 1- Je contrôle la sécurité
- 2- Je respecte et je fais respecter l'esprit sportif
- 3- J'arbitre seul ou je dirige le jury
- 4- J'utilise le bon vocabulaire
- 5- Je suis capable de reconnaître les actions qui composent la phrase d'armes
- 6- J'applique les règles de priorité
- 7- J'applique les règles de terrain
- 8- J'applique les sanctions correspondant aux fautes
- 9- J'inscris les résultats



## Je ne commence pas le combat ou bien j'arrête le combat s'il avait déjà commencé

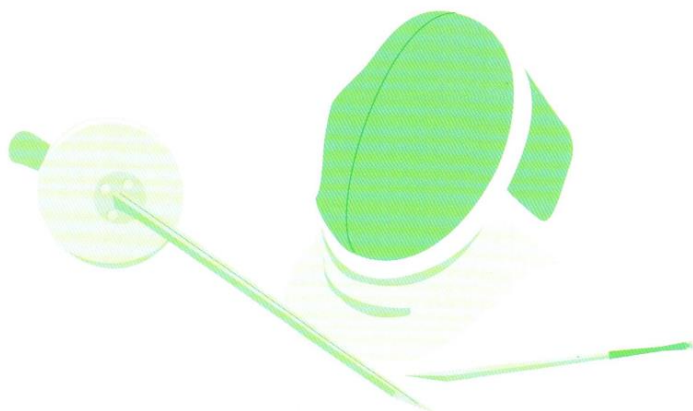
- si je vois qu'un tireur n'a pas fermé correctement sa **veste** ;
- si je vois qu'un tireur n'a pas de **gant** ou bien si celui-ci ne recouvre pas bien la manche ;
- si je vois quelque chose de **dangereux** sur ou au bord de la piste ;
- si je vois **quelqu'un** trop près de la piste ;
- si je vois qu'un tireur ne porte pas la **tenue réglementaire**.



## Je contrôle la sécurité \*\*\*\*\*f

### Je préviens mon Maître d'Armes et c'est lui qui intervient

- si je vois qu'un tireur a un masque trop grand ou en mauvais état (bavette décousue ou déchirée, grillage déformé);
- si je vois qu'une arme est dangereuse (lame cassée, mouche percée ou absente au fleuret simple).



### Je m'assure que ma position et celle qu'occupe le jury sont sans danger.

#### Je vérifie :

- que le jury ou moi-même ne risque pas d'être blessé par les lames des tireurs du match que j'arbitre ou de celui d'à côté;
- qu'il est possible de m'écarter des 2 tireurs, sinon, je dois mettre le masque.

## 2 Je respecte l'esprit sportif \*\*\*\*\*

- Je ne refuse pas d'arbitrer.
- Je sais qu'il m'arrivera de faire des erreurs, mais mon Maître d'Armes nous apprend à en faire le moins possible.

### Je suis honnête

- Je dis ce que je pense avoir vu (sinon je dis « abstention »).
- Je ne me laisse pas influencer par la réponse d'un assesseur.
- Je ne cherche pas à favoriser un camarade.
- Je ne cherche pas à me venger d'un tireur, d'un arbitre, d'un assesseur.

### J'ose dire :

- que je n'ai pas vu l'action ;
- que je ne sais pas analyser une phrase d'armes difficile.

### Je sais qu'il m'arrivera de faire des erreurs d'arbitrage, mais...

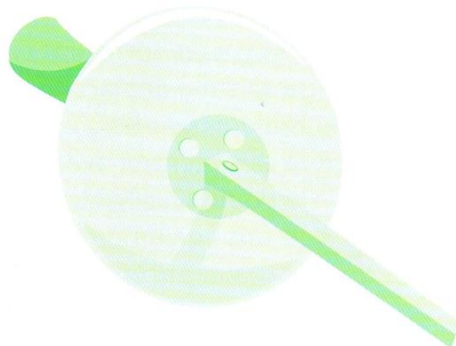
- Je dois être vigilant pour les éviter.
- Si mon erreur est due à une mauvaise connaissance du règlement ou des principes théoriques (écrits dans mon livret), c'est de ma faute. Je dois les relire et les apprendre pour les retenir.
- Si mon erreur est due à la mauvaise vision des actions qu'effectuent les tireurs, je dois aiguïser mon regard ; mais les tireurs (comme moi parfois) doivent accepter des erreurs possibles, lorsqu'ils ont un jeu brouillon.

## 2 Je fais respecter l'esprit sportif \* \* \* \*

- Si je vois ou bien si on me signale qu'un tireur a une lame plus longue que celle de son adversaire, je fais changer d'arme.

Pour vérifier, il suffit :

- soit de regarder le numéro des lames (il est gravé sur l'une des faces de la lame, près de la coquille);
- soit de demander aux 2 tireurs de mettre en contact leur pointe avec la coquille adverse.



- Avant le début du match, je veille à ce que les tireurs se saluent, puis me saluent.
- Afin de préserver l'égalité des chances, je veille qu'au commandement « Êtes-vous prêts ? » les tireurs soient immobiles et à distance réglementaire (voir *Blason Bleu* p. 43).
- Je n'admets pas de contestations de la part des tireurs.
- À la fin du match, je contrôle que les tireurs se saluent puis me saluent et se serrent la main.

## 3 J'arbitre seul ou je dirige le jury \* \* \*

Dans les 2 cas, Arbitre ou Président de Jury :

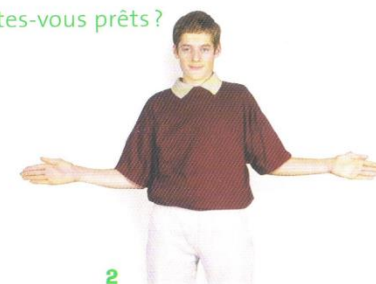
- Je parle fort;
- Je sais donner les 4 commandements : « En garde ! », « Êtes-vous prêts ? », « Allez ! », « Halte ! » accompagnés des gestes correspondants (*figures 1-2-3-4*);
- Je sais me déplacer avec les tireurs pendant le match pour toujours voir les 2 lames et l'appareil pour les armes électriques;
- Je sais montrer avec un bras le tireur qui est touché et attribuer le point avec l'autre bras (*figure 5*);
- Je sais également signaler la touche non-valable (*figure 6*).
- Je sais montrer quand l'attaque est parée (*figure 7*).
- Je sais indiquer quand une attaque est mal exécutée (*figure 8*).
- Je sais désigner la priorité à un tireur pointe en ligne (*figure 9*).

En garde!



1

Êtes-vous prêts?



2

Allez!



3

Halte!



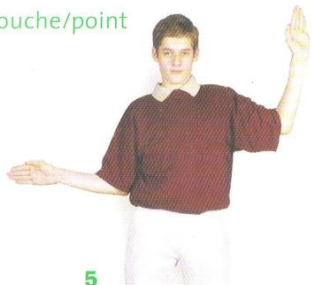
4

## 3 J'arbitre seul ou je dirige le jury \*\*\*

### Quand je suis Président de Jury:

- Je vérifie la position des assesseurs avant le match (voir *Blason Rouge p. 33*);
- J'analyse à haute voix la phrase d'armes avant d'interroger les assesseurs (exemple: « Attaque de droite, Parade-Riposte de gauche »);
- J'interroge tous les assesseurs (exemple: « Est-ce que l'Attaque touche? »);
- Je sais comptabiliser les voix et prendre la décision correspondante (voir *Blason Rouge p. 32*);
- Je demande aux assesseurs de changer de côté à la moitié du match.

Touche/point



5

Non-valable



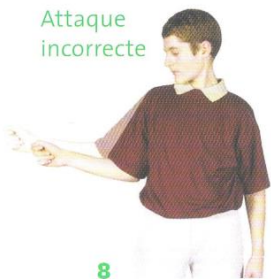
6

Parade



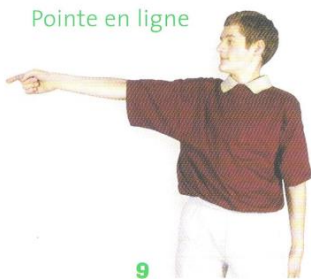
7

Attaque incorrecte



8

Pointe en ligne

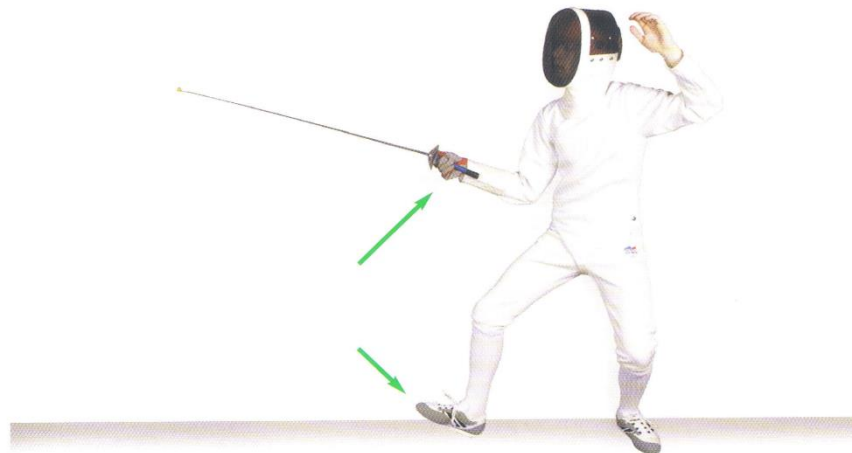


9

## 4 J'utilise le bon vocabulaire \*\*\*\*\*

### J'emploie le bon vocabulaire

- **Préparation:** C'est l'action de la main ou des jambes qui prépare l'attaque (*figure*).



- **Attaque:** voir *Blason Jaune p. 12*
- **Parade-Riposte:** voir *Blason Jaune p. 13* et *Blason Rouge p. 34*
- **Contre-Attaque:** voir *Blason Rouge p. 31* et *p. 39* et *Blason Bleu p.55*
- **Remise:** voir *Blason Bleu p. 47 (dernier cas)*
- **Contre-Riposte:** C'est l'action offensive (riposte) qui suit la parade adverse.

## 4 J'utilise le bon vocabulaire

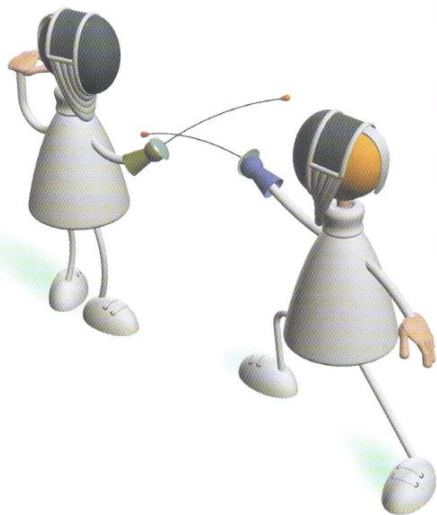
### EXEMPLE

Exemples d'analyses de phrases d'armes :

- Préparation de gauche, attaque de droite, contre-attaque de gauche.
- Attaque de droite, parade-riposte de gauche, remise d'attaque de droite.
- Attaque de gauche, parade-riposte de droite, contre-riposte de gauche, ...

### Jouons un peu :

Compose une phrase d'armes qui utilise tous les mots écrits en vert (**préparation**,...) et essaie de la réaliser avec un adversaire.



Le tireur A fait...

puis le Tireur B fait...

puis le Tireur A fait...

puis le Tireur B fait...

## 5 Je suis capable de reconnaître les actions

### Qui attaque ?

Je regarde qui allonge le bras et se fend en premier.

### Quelle est la réaction de l'attaqué ?

Parade-riposte ? contre-attaque ?...

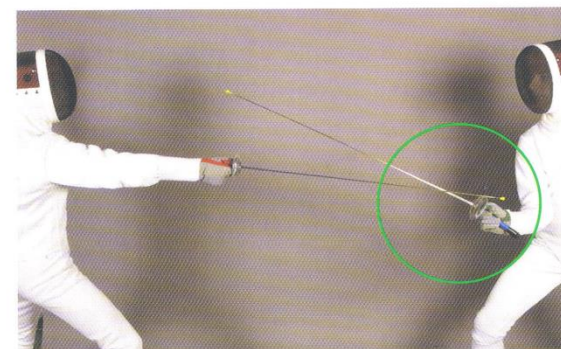
### Que fait alors l'attaquant ?

Contre-riposte ? remise ?...

### Je suis attentif à la bonne exécution des parades.

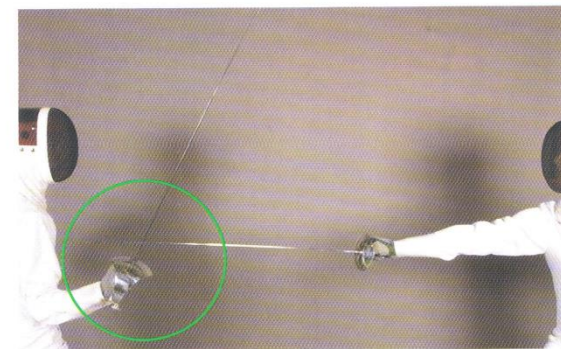
#### • Au fleuret :

pointe adverse écartée avec la lame.



#### • Au sabre :

lame adverse bloquée avec le tiers inférieur de la lame.

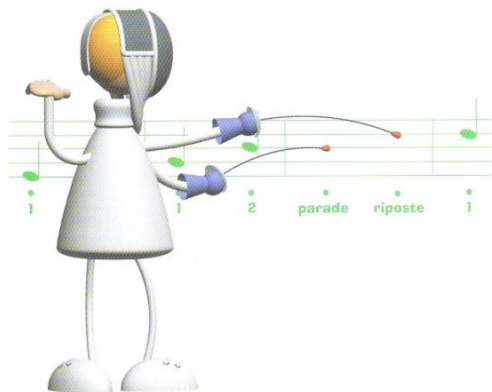


**En présence d'un tireur en ligne,**

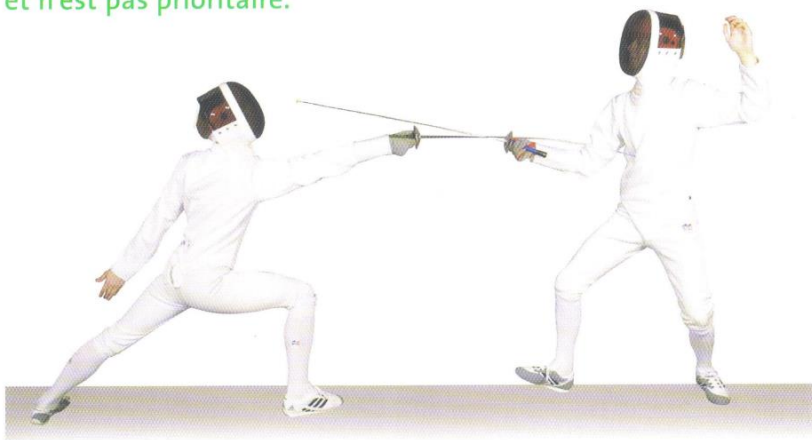
je veille à ce que l'attaquant écarte la lame adverse (voir *Blason Jaune* p. 13; *Blason Rouge* p. 31; *Blason Bleu* p. 47, 1<sup>er</sup> cas).

**Après une parade,**

je détermine si le tireur ne perd pas un temps d'escrime (voir *Blason Bleu* p. 46 – 3<sup>e</sup> cas et p.48).



Je me rappelle que la marche bras court est une préparation et n'est pas prioritaire.



**J'applique les règles de priorité au fleuret et au sabre.**

*Blason Rouge*: p. 30 et 31; *Blason Bleu*: p. 46, 47 et 55.

Demande à deux camarades de réaliser les différents coups doubles de Marine et Alessia décrits aux pages 46 et 47 du *Blason Bleu* et entraîne-toi à les juger.

**Attention**

Prête une attention particulière à ces trois cas de la page 47 du *Blason Bleu*

- Marine cherche la lame d'Alessia pour attaquer (2<sup>e</sup> cas).
- Marine fait une attaque composée mais elle marque un temps d'hésitation (3<sup>e</sup> cas).
- Marine fait une attaque composée et Alessia fait une contre-attaque (5<sup>e</sup> cas).

**Au Fleuret :**

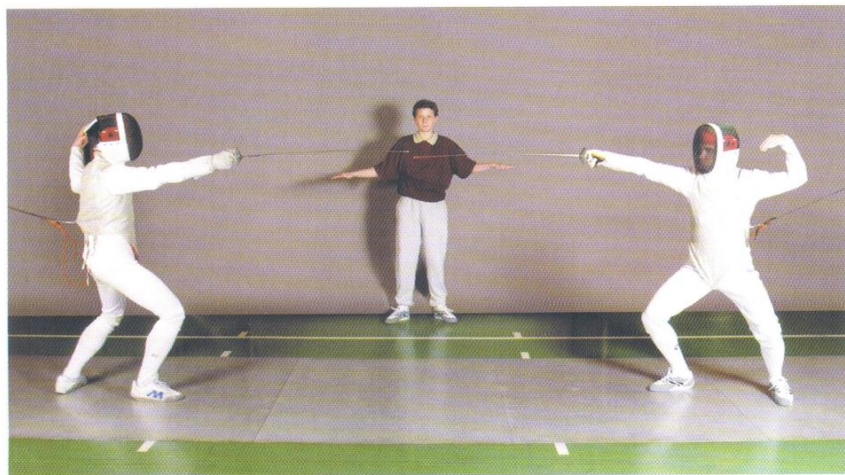
*Une touche prioritaire, mais qui atteint une surface non valable, arrête la phrase d'armes, et les tireurs reprennent le match à l'endroit où ils se sont arrêtés.*

## 7 J'applique les règles de terrain \*\*\*

Je **vérifie** que les lignes du terrain prévues par le Maître d'Armes me permettent d'arbitrer et d'appliquer les règles des pages 10 et 11 du Blason Jaune.

### Terrain

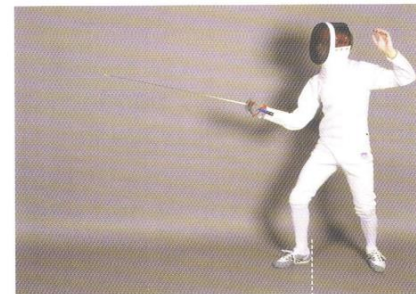
- Le 1<sup>er</sup> tireur appelé doit se placer à ma droite.
- S'il y a un seul gaucher : le gaucher se met à ma gauche.
- Je fais respecter la bonne distance entre les 2 tireurs avant le « Allez ! » (bras allongé, les pointes des 2 tireurs ne doivent pas pouvoir se toucher). *Blason Bleu p. 43.*
- Si les pointes se croisent, je fais reculer les 2 tireurs.



## 8 J'applique les sanctions correspondant

### Fautes de combat

- Le **passage du pied arrière devant le pied avant** (passe avant) est interdit au sabre et jusqu'à la catégorie benjamin au fleuret et à l'épée.



- Il est interdit de **tourner le dos** à son adversaire.





- Il est interdit d'entrer en **contact (corps-à-corps)** avec l'adversaire.



- Il est interdit de **cacher la surface valable** (par exemple avec le bras non armé au fleuret).



**Ces fautes sont sanctionnées :**

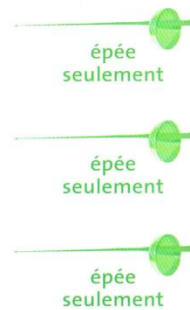
- la première fois par un **CARTON JAUNE, Avertissement**.
- puis à chaque récurrence par un **CARTON ROUGE, Touche de pénalité** (j'ajoute une touche au score de l'adversaire).

Jusqu'à la catégorie benjamin, on n'utilise le carton qu'après un premier avertissement verbal.

Le **Maître d'Armes** peut aussi décider d'adapter dans ta salle le **Code des Sanctions** (par exemple : si un tireur protège sa surface valable avec une surface non valable, le maître peut décider que le fautif sera considéré comme touché dès la 1<sup>re</sup> fois).

**Dans certains cas, il y a annulation des touches :**

- Quand je constate que le tireur, au moment où il a été touché, avait un problème de matériel (arme qui ne fonctionne plus, lame cassée...).
- Quand le tireur touche alors qu'il se trouve en dehors des limites latérales ou des limites de fond du terrain.
- Quand je suis sûr que le tireur a touché autre chose que son adversaire (exemple : table, sol,...).
- Quand les 2 pointes se touchent et que les 2 lampes s'allument.
- Quand une touche portée sur la coquille allume la lampe.



# 9 J'inscris les résultats \*\*\*\*\*

## De la poule

(voir Blason Bleu p. 45)

	Noms	1	2	3	4	Nombre de victoires	Touches données (TD)	Touches reçues (TR)	TD-TR	Classement
1	Jean	V	2	0		1	6	10	- 4	?
2	Paul	2	V	V		2	10	8	+ 2	?
3	Eric	V	1		V	?	?	?	?	?
4	Gaëtan	V	3	3		?	?	?	?	?

Entraîne-toi à remplir les colonnes :  
 - Victoires  
 - Touches données  
 - Touches reçues  
 - TD-TR  
 - Classement  
 V = 4 touches

## De la feuille de match d'élimination directe (catégorie minimis)

Fabrice	<del>1</del>	<del>2</del>	<del>3</del>	<del>4</del>	<del>5</del>	6	7	8	9	10
Élodie	<del>1</del>	<del>2</del>	<del>3</del>	<del>4</del>	<del>5</del>	<del>6</del>	<del>7</del>	<del>8</del>	<del>9</del>	<del>10</del>

Élodie bat Fabrice : 10/5

## Du tableau d'élimination directe

1 Antoine

8 Barnabé

5 Charline

4 Diana

3 Elodie

6 Florian

7 Romane

2 Thomas

