

# Devenir Arbitre Inter Départemental

“le livret”



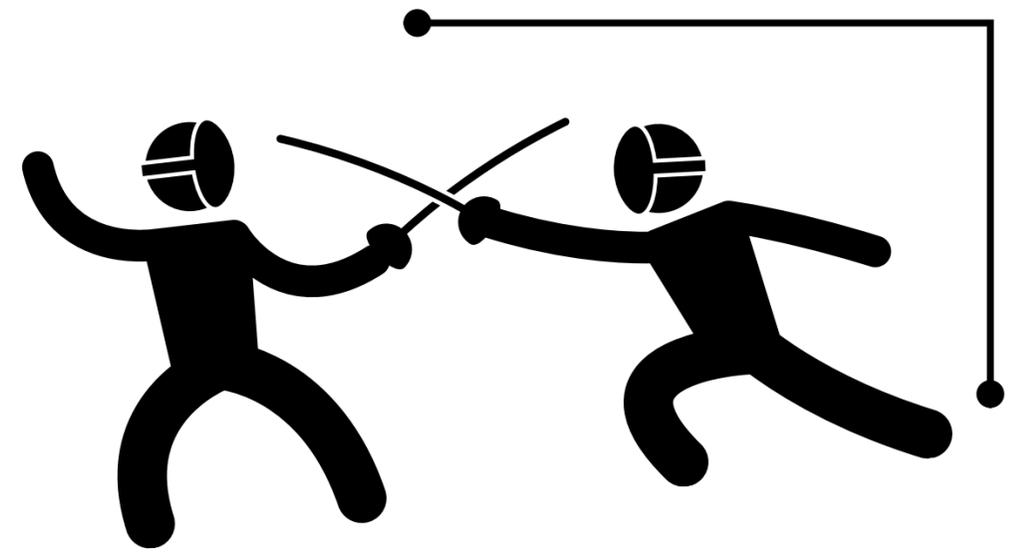
# L'organisation du livret

- 01 Arbitrer, c'est quoi ?
- 02 La formation, comment cela se passe ?
- 03 8 points pour un arbitre
- 04 Les définitions
- 05 La feuille de poule
- 06 La piste
- 07 Durées et Touches
- 08 La gestuelle
- 09 Règle de priorité au fleuret
- 10 Fautes et Sanctions
- 11 Entraîne-Toi pour le QCM
- 12 Témoignage Olympique



01

# Arbitrer, c'est quoi ?



C'est appliquer un règlement et respecter une convention afin de déterminer la validité ou non d'une touche.

C'est prendre des décisions.

Etre objectif et impartial.

C'est être juste.

C'est permettre de faire vivre l'escrime, car sans arbitre, pas de matchs !

02

La formation, comment cela se passe ?

## Devenir arbitre, les 4 étapes



### Le passage du QCM

Généralement en septembre, c'est un Questionnaire à Choix Multiples qui comprend 20 questions. 12 questions générales et 8 questions spécifiques au fleuret.



### Dans ton club

Toute l'année, tu dois venir régulièrement dans ton club pour t'entraîner à arbitrer. Echanger avec ton Maître d'Armes sur l'ensemble des questions que tu te poses sur l'arbitrage et les règles du jeu.



### La formation pratique

Une fois le QCM validé, tu rentres en formation pratique. C'est 8 compétitions à arbitrer dans l'année. Un planning t'es proposé en début de saison par le comité départemental d'escrime. Lors de ces compétitions, tu es observé et guidé afin d'améliorer ton arbitrage.

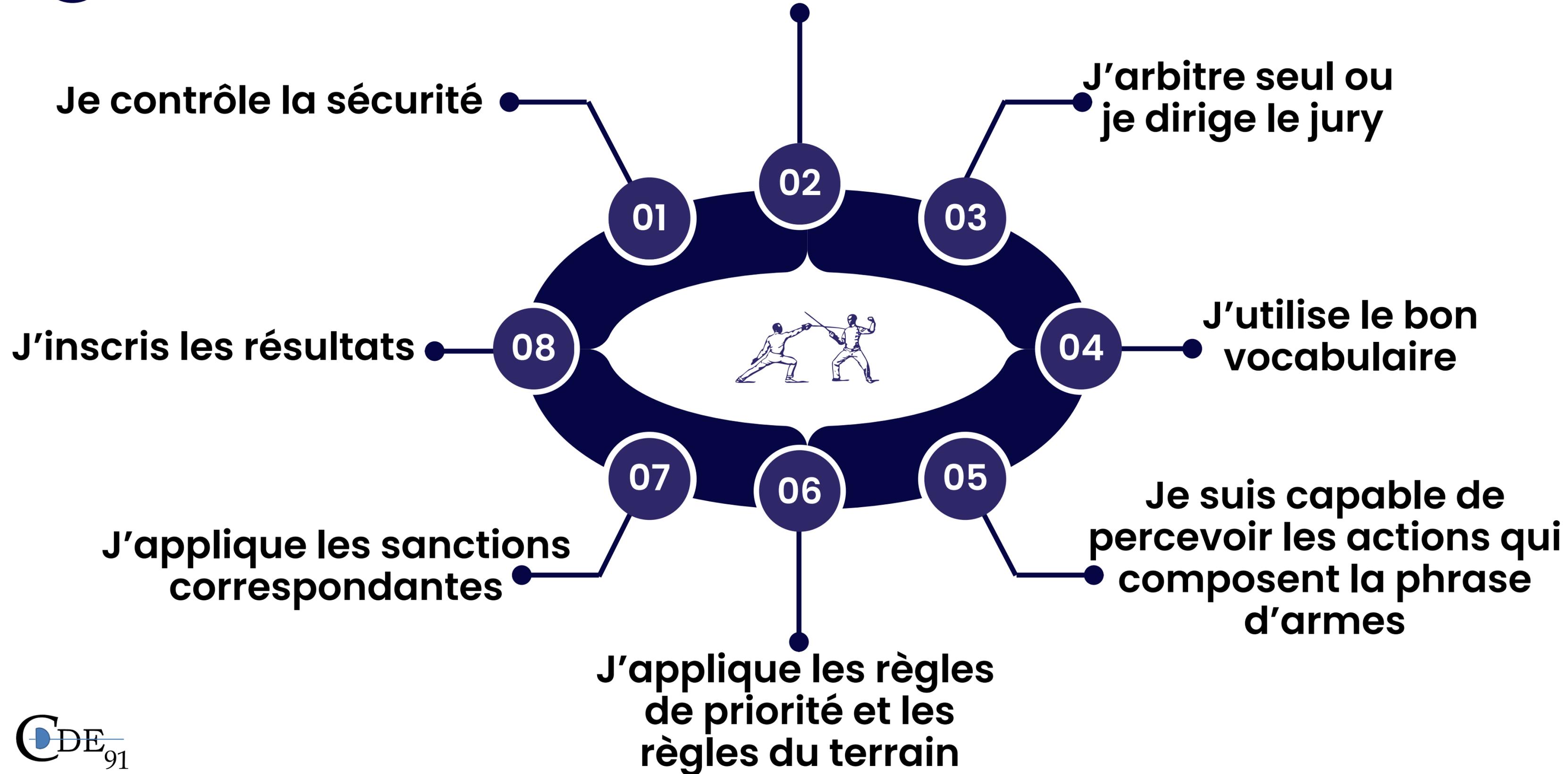
### L'examen pratique

Lors des championnats de l'Essonne, tu es observé par des 'évaluateurs' sur plusieurs matches. C'est cette observation finale qui validera ton diplôme d'arbitre départemental.

03

8 points pour un arbitre

# Je respecte et je fais respecter l'esprit sportif



### ✂️ **Parade :**

Action défensive ayant pour but d'écartier la lame adverse.



### ✂️ **Attaque :**

Action offensive initiale exécutée en allongeant le bras et menaçant continuellement la surface valable de l'adversaire, précédant le déclenchement de la fente ou de la flèche.

### ✂️ **Dégagement :**

Action offensive simple qui consiste à quitter la ligne dans laquelle on se trouve pour tirer dans une autre.

### ✂️ **Contre Attaque :**

Action contre offensive simple ou composée, portée sur une attaque adverse.

### ✂️ **Distance :**

La distance est l'intervalle qui sépare les deux tireurs. Il existe la petite distance (allongement du bras), moyenne distance (fente) et grande distance (marche et fente).

### ✂️ **Contre-Risposte :**

Action offensive. Coup porté après avoir paré la riposte adverse.

### ✂️ **Battement :**

Action de frapper la lame adverse.

## ✂✂ **Position en ligne :**

Position particulière dans laquelle l'escrimeur maintient le bras armé tendu et menace continuellement avec la pointe de son arme la surface valable de son adversaire.

## ✂✂ **Contre Offensive :**

Ensemble des actions portées sur l'offensive adverse.



## ✂✂ **Lignes**

Cibles en fonction de l'arme de l'adversaire: dessus, dessous, dedans, dehors.

## ✂✂ **Temps d'Esime :**

Le temps d'esime est la durée d'exécution d'une action simple.

## ✂✂ **Défensive :**

Ensemble des actions destinées à faire échec à l'offensive adverse, comprenant : les parades, les esquives, les déplacements.

## ✂✂ **Offensive :**

Ensemble des actions destinées à toucher l'adversaire.

## ✂✂ **Préparation :**

Mouvements de la lame, du corps ou des jambes, qui précèdent la situation que l'on a l'intention de créer.

**V** : Nombre de victoire pour le tireur.  
Compte le nombre de "V" dans la ligne correspondante.

Exemple, Paul a fait **3** victoires notées dans sa ligne avec 3 "V"

**TD** : Touches données  
Compte le nombre de touches dans la ligne correspondante, une "v" est égale à 4 touches.

Exemple, Rose a porté **9** touches dans l'ensemble de ses matchs notés dans sa ligne avec **3, 2** et **V**

**Cl** : Classement  
Le tireur ayant le plus grand nombre de Victoire est classé 1er. En cas d'égalité, on regarde alors l'indice le plus grand.

Exemple, Rose à 1 Victoire, tout comme Yohan et Lilou. Mais son indice est supérieur a ces deux tireurs. Elle est donc classée devant. Par contre, Paul a 3 victoires, elle est donc classé derrière lui.

### Matchs en 4 points / 3 min

	1	2	3	4	V	TD	TR	Ind	Cl
Paul /1		v	v	v	3	12	8	+4	1
Rose /2	3		2	v	1	9	9	0	2
Yohan /3	3	v		1	1	8	10	-2	3
Lilou /4	2	0	v		1	6	9	-3	4

**Ind** : Indice  
Fait le calcul TD - TR

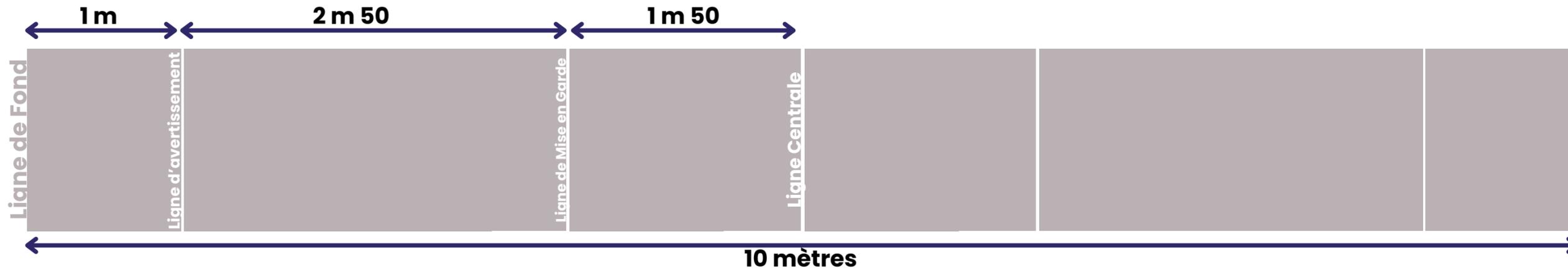
Exemple, Ici "8" - "10" = -2

**TR** : Touches reçues  
Compte le nombre de touches dans la colonne correspondante.

Exemple, Lilou a reçu 9 touches notées dans la colonne 4 avec "v", "V", et 1

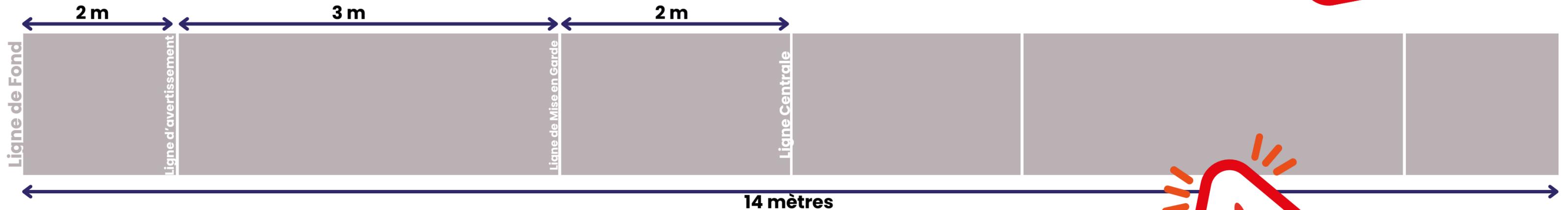
## 06 La piste

### M7 à M13:



Lorsqu'un tireur franchit complètement la ligne de fond, avec les deux pieds, il est **déclaré touché**

### M15 à vétérân:



Si un tireur franchit une limite latérale d'un ou des deux pieds, il recule d'un mètre à partir du point de sortie et s'il sort pendant qu'il attaque il doit revenir à la place où il a commencé son attaque puis reculer encore d'un mètre



### Arrêt du Combat

Lorsqu'un tireur franchit une des limites latérales de la piste d'un ou des deux pieds entièrement sorti(s), l'arbitre doit immédiatement donner le commandement de "halte".

Si le tireur sort de la piste avec les deux pieds, l'arbitre doit annuler tout ce qui s'est passé après le franchissement de la limite, sauf la touche reçue par le tireur qui a franchi la limite, même après le franchissement, à condition qu'il s'agisse d'une touche simple et immédiate.

Par contre, la touche portée par le tireur qui sort de la piste avec un pied seulement reste valable si l'action est lancée avant le commandement de « Halte ! ».





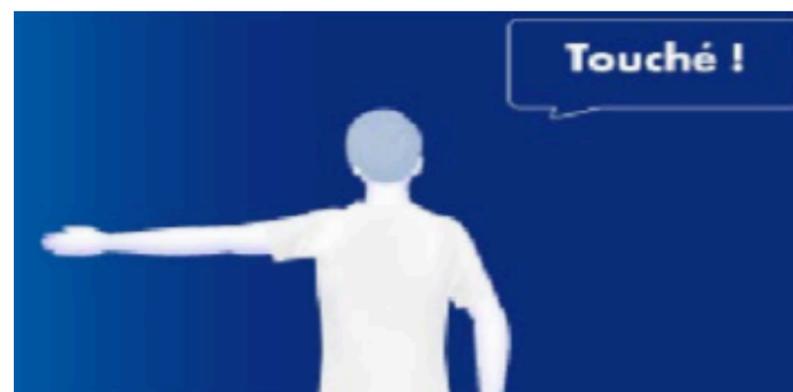
Catégorie	Lame ✂	Poignée	Match de poule	Match de tableau	Match par équipe
M7 M9	0	Droite	3 touches 2 min	6 touches 2x2 min 1 min de pause	2 ou 3 tireurs relais en 3 touches
M11	0 ou 2	Droite	4 touches 2 min	8 touches 2x2 min 1 min de pause	27 ou 36 touches 9 relais de 3 ou 4 touches 2 min
M13	2	Libre	4 touches 3 min	8 touches 2x3 min 1 min de pause	36 touches 9 relais de 4 touches 3 min

Avoir un bonne gestuelle, c'est préserver son espace d'arbitrage !



Attaque de Droite

Parade de Droite



Le tireur de gauche est touché



Le tireur de droite touche non-valable

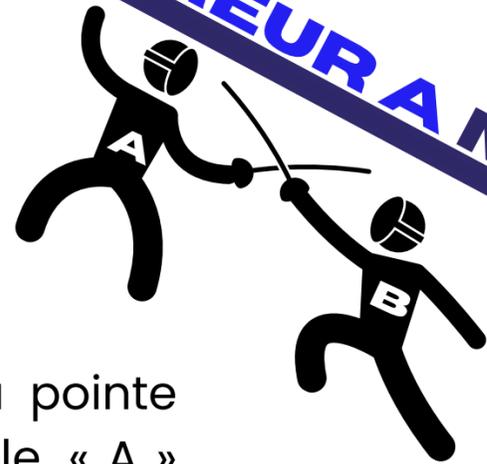


Les deux tireurs marquent un point

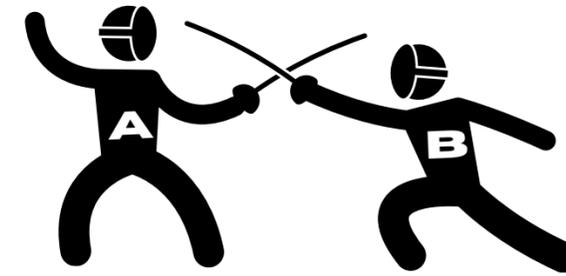


Les différents gestes s'effectuent **doucement et les uns après les autres !**

## LES 5 CAS OÙ LE TIREUR A MARQUE LE POINT



1. « A » allonge le bras et attaque en un seul temps. « B » allonge le bras pendant l'attaque de « A », ils touchent en même temps : « A » a raison.



2. « A » attaque, « B » au lieu de parer, esquive sans y parvenir. Ils touchent en même temps : « A » a raison.

4. « A » exécute une attaque composée, « B » allonge son bras sur la fin de l'attaque. Ils touchent en même temps : « A » a raison.

3. « A » attaque, « B » exécute une parade, mais marque un temps d'arrêt avant de riposter. « A » a repris son attaque immédiatement après la parade de « B ». Ils touchent en même temps : « A » a raison.

5. « B » a le bras tendu, la pointe menaçante la surface valable. « A » écarte avec son arme la lame de « B ». « B » remet sa pointe en ligne alors que « A » porte une attaque après avoir écarté la lame de « B ». Ils touchent en même temps : « A » a raison.

3. « A » attaque en cherchant le fer de « B » mais n'y parvient pas. « B » dérobe son fer. Ils touchent en même temps : « B » a raison.

5. « A » fait une attaque composée mais elle marque un moment d'hésitation. « B » en profite pour faire un arrêt. Ils touchent en même temps : « B » a raison.



## LES 5 CAS OÙ LE TIREUR B MARQUE LE POINT

1. « A » fait une attaque qui est parée par « B » qui riposte immédiatement. « A » fait une remise, ils se touchent en même temps : « B » a raison.

2. « B » a le bras tendu, la pointe menaçante la surface valable. « A » attaque sans écarter le fer de « B ». Ils touchent en même temps : « B » a raison.

4. « A » fait une attaque composée mais « B » trouve le fer et riposte. « A » poursuit son attaque. Ils touchent en même temps : « B » a raison.

## 1er Groupe

- 1.1 Abandon de la piste sans autorisation
- 1.2 Corps à corps pour éviter une touche
- 1.3 Tourner le dos à l'adversaire
- 1.4 Couverture/substitution de la surface valable
- 1.5 Toucher/saisir le matériel électrique
- 1.6 Sortie latérale de la piste pour éviter une touche
- 1.7 Interruption abusive du combat
- 1.8 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
- 1.9 Poser l'arme sur la piste pour la redresser
- 1.10 Au fleuret et à l'épée, appuyer ou traîner la pointe sur le tapis conducteur
- 1.11 Contact de l'arme avec la veste conductrice
- 1.13 Refus d'obéissance
- 1.14 Cheveux non conformes
- 1.15 Bousculade, jeu désordonné ; enlèvement masque avant commandement HALTE ; s'habiller et se déshabiller sur la piste
- 1.16 Déplacements anormaux ; Coups portés brutalement ou touche portée pendant et après une chute
- 1.17 Réclamation injustifiée
- 1.18 Pénétrer dans la zone de piste sans l'autorisation de l'arbitre



## 2ème Groupe

- 2.1 Utilisation du bras/de la main non armés
- 2.2 Demande d'un arrêt sous prétexte d'un traumatisme/crampe non reconnu
- 2.3 Absence de marque de contrôle
- 2.4 Touche volontairement portée en dehors de l'adversaire
- 2.5 Acte violent, dangereux ou vindicatif, coup avec la coquille ou le pommeau



## 3ème Groupe

- 3.1 Tireur troublant l'ordre sur la piste . Dans les cas les plus graves, l'arbitre peut infliger immédiatement un carton noir
- 3.2 Combat non loyal
- 3.3 Toute personne troublant l'ordre hors de la piste. Dans les cas les plus graves, l'arbitre peut infliger immédiatement un carton noir
- 3.4 Comportement antisportif



## 4ème Groupe

- 4.1 Tireur muni d'équipement électronique permettant de recevoir des communications au cours du combat
- 4.2 Fraude, marques d'acceptation du contrôle imitées ou déplacées
- 4.3 Matériel aménagé afin de permettre à volonté l'enregistrement des touches ou le non fonctionnement de l'appareil
- 4.4 Refus d'un tireur de rencontrer n'importe quel tireur (individuel ou équipes) régulièrement engagé
- 4.5 Faute contre l'esprit sportif
- 4.6 Refus du salut à l'adversaire, l'arbitre et le public avant le commencement du match ou après la dernière touche
- 4.7 Favoriser l'adversaire, profiter de la collusion
- 4.8 Violences ou des actes vindicatifs
- 4.9 Dopage



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



Touche de pénalisation



Exclusion de l'épreuve, suspension pour le reste du tournoi et les 2 mois suivants de la saison active en cours ou à venir

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)

1/ A fait une attaque et B une contre-attaque. Pas de lampe. Ensuite, deux remises simultanées :

- L'arbitre dit : touches simultanées, pas de touche.
- L'arbitre accorde la touche à B.
- L'arbitre accorde la touche à A .

2/ La pince crocodile du fil électrique doit être accrochée au dos de la veste conductrice :

- Au centre du dos
- Du côté du bras non armé
- Du côté du bras armé

3/ Aucune pénalité n'a été donnée. Le tireur A est touché à la main qui recouvrait sa surface valable :

- L'arbitre accorde une touche à l'adversaire et donne un carton jaune au tireur A
- L'arbitre annule la touche car l'appareil la signale non valable
- L'arbitre donne un carton rouge au tireur A

4/ Au fleuret, lorsqu'il y a corps à corps simple, c'est à dire lorsque les deux adversaires sont en contact :

- Le combat est arrêté et le tireur fautif est sanctionné par un carton jaune
- Le combat est arrêté mais aucune sanction n'est donnée
- Les tireurs sont autorisés à occasionner le corps à corps s'il est sans brutalité ni violence

5/ Au fleuret, la mise en garde :

- Peut être dans n'importe quelle position
- Doit être au milieu de la largeur de la piste dans la position en ligne
- Ne peut pas être dans la position en ligne

6/ Dans une attaque composée, l'adversaire a droit à la riposte :

- Si il pare la phase finale de l'attaque uniquement
- Si il fait tomber l'attaque dans le vide en reculant
- Si il trouve le fer dans une des feintes

7/ L'attaque est correctement exécutée quand :

- L'attaquant allonge son bras, la pointe menaçant la surface valable avant de se fendre
- L'attaquant se fend puis allonge son bras
- L'attaquant part en flèche bras raccourci

8/ Si en cherchant le fer adverse pour l'écartier, l'attaquant ne le trouve pas :

- Il garde la priorité
- La priorité passe à l'adversaire
- Il garde la priorité si il fait une fente pendant sa recherche de fer

9/Le temps d'escrime correspond à :

- La durée d'exécution d'une action composée
- La durée d'exécution d'une action simple
- La durée d'exécution d'une marche et fente

10/ L'action défensive s'exerce :

- Exclusivement avec l'aide de la coquille et de la lame, utilisées séparément ou conjointement.
- Exclusivement avec l'aide de la coquille et de l'arme.
- Exclusivement avec l'aide de la lame de l'arme.

11/ Lorsqu'un tireur franchit, avec les deux pieds, la limite arrière, il est :

- Remis en garde sur sa ligne de fond, après avoir reçu un carton jaune
- Remis en garde, la 1ère fois, sur sa ligne d'avertissement
- Déclaré comme étant touché

12/Bousculer son adversaire est interdit :

- L'arbitre doit sanctionner le tireur fautif par un carton jaune
- L'arbitre doit sanctionner le tireur fautif par un carton rouge
- L'arbitre arrête le combat, remet les tireurs à distance et donne le commandement de « allez »

13/ Lorsqu'un tireur dépasse complètement son adversaire, mais reste sur la piste :

- L'arbitre arrête le combat et remet les adversaires à la place qu'ils occupaient avant le dépassement
- L'arbitre arrête le combat et remet les adversaires en garde à leurs lignes de mise en garde
- Le tireur qui a subi le dépassement se met où il veut et son adversaire se replace à la distance

14/ Une équipe est considérée complète lorsque :

- Au moins trois tireurs de l'équipe sont présents à l'appel de l'arbitre
- Au moins deux tireurs de l'équipe sont présents à l'appel de l'arbitre
- Au moins un tireur de l'équipe est présent à l'appel de l'arbitre

## Entraîne-Toi pour le QCM, encore !

15/ Dans une rencontre par équipe, les relais s'effectuent, selon le règlement FIE :

- A chaque étape de 5 touches et/ou au temps maximum de 3 minutes
- A chaque étape de 10 touches et/ou au temps maximum de 10 minutes
- A chaque étape de 4 touches et/ou au temps maximum de 5 minutes

16/ A toutes les armes, en poule, l'arbitre doit vérifier le matériel des tireurs :

- Cette vérification doit être effectuée avant chaque match de la poule
- Cette vérification doit être effectuée au moment de l'appel des tireurs
- Cette vérification doit être effectuée seulement dans le tableau

17/ L'arbitre a l'obligation de faire respecter l'ordre au cours d'un match et de sanctionner :

- Une personne qui donne des conseils répétés en fond de piste
- Une personne qui encourage sans donner de conseils depuis les tribunes
- Une personne qui intervient auprès d'un tireur blessé

18/ Lorsqu'un tireur a déjà un carton jaune et qu'il tourne le dos à son adversaire pendant le même match

- Il reçoit un carton jaune
- Il reçoit un carton rouge
- Il reçoit un carton noir

19/ En cas de blessure ou crampe pendant un match, l'arbitre :

- N'a aucune obligation
- Doit le signaler au directoire technique seulement
- Doit, sur la feuille de match, mentionner l'interruption avec les détails concernant la blessure

20/ Lorsque l'arbitre sanctionne une bousculade ou un jeu désordonné, il donne un carton jaune et :

- La touche éventuellement portée est accordée
- La touche éventuellement portée est annulée
- L'arbitre demande l'autorisation au Directoire Technique avant d'annuler la touche

21/ La partie du terrain destinée au combat s'appelle

- La surface de combat
- La piste
- L'aire de combat

22/ Le salut est obligatoire

- Uniquement avant le début de l'assaut
- Uniquement à la fin de l'assaut
- Avant le début et à la fin de l'assaut

23/ Lorsqu'une attaque est exécutée en seul mouvement, c'est :

- Une action simple
- Une action composée
- un dégagement

24/ A refuse d'obéir à l'arbitre qui lui demande de se mettre en garde :

- A reçoit un carton jaune
- A reçoit un carton rouge
- A reçoit un carton noir

25/ Un carton rouge donné, en poule, à un tireur pour une faute de combat :

- Est valable pour le match
- Est valable pour toute la poule
- est valable pour toute la compétition

26/ Si un tireur tourne le dos à son adversaire :

- L'arbitre dit "halte" et remet les tireurs aux lignes de mise en garde.
- L'arbitre lui donne un carton jaune.
- L'arbitre lui donne un carton rouge

27/ Le tireur appelé en premier doit se placer :

- Du côté qu'il veut
- A gauche de l'arbitre
- A droite de l'arbitre

28/ Durant l'assaut, lorsqu'il n'y a pas de touche, la mise en garde se fait de telle sorte que :

- Les tireurs se placent à 4 mètres l'un de l'autre au cours du combat
- La distance entre les deux tireurs doit être telle que, dans la position "pointe en ligne", les pointes ne puissent être en contact
- Si un tireur a déjà un pied au-delà de la ligne arrière, il recule quand même.

29/ Un tireur se blesse sur la piste :

- Il a le droit à 10 minutes d'arrêt, décomptées à partir de l'avis du médecin
- Il a le droit à 5 minutes d'arrêt, décomptées à partir de l'avis du médecin
- Il a le droit à 5 minutes d'arrêt, décomptées à partir du moment où il se blesse

30/ Avant chaque match, l'arbitre doit contrôler :

- Les armes, l'habillement et le matériel des tireurs
- Les armes et le fonctionnement de l'appareil
- Les armes des tireurs

31/ Qu'appelle-t-on une parade ?

- L'action de toucher l'adversaire pendant ses déplacements
- L'action offensive du tireur qui a paré l'attaque
- L'action défensive faite avec l'arme pour empêcher l'offensive de toucher

32/ La surface valable au fleuret :

- Comprend la tête et le tronc
- Comprend le bras armé et le tronc
- exclut les membres et la tête et est limitée au tronc

33/ Une touche qui arrive en surface non valable :

- N'arrête pas la phrase d'arme
- N'est pas compté comme touche valable, mais arrête la phrase d'arme et annule toute touche subséquente
- N'est pas comptée valable, mais a pour conséquence de remettre les tireurs en garde à leur ligne

34/ Aucune pénalité n'a été donnée. Le tireur A est touché à la main qui recouvrait sa surface valable :

- L'arbitre accorde une touche à l'adversaire et donne un carton jaune au tireur A
- L'arbitre annule la touche car l'appareil signale non valable
- L'arbitre donne un carton rouge au tireur A

35/ Pour annuler un touche, l'arbitre doit constater la défaillance :

- Après l'action, même si le combat a repris.
- Immédiatement après l'action et avant la reprise du combat
- Immédiatement après l'action, même si le tireur s'est débranché

36/ L'attaque est correctement exécutée quand :

- l'allongement du bras, la pointe menaçant la surface valable, précède le déclenchement de la fente
- Le tireur marche le bras raccourci, fait une fente et touche en allongeant le bras
- Le tireur en faisant sa fente, dépasse son adversaire et touche en se retournant

37/ Si en cherchant le fer adverse pour l'écarter, l'attaquant ne le trouve pas :

- Il garde la priorité
- La priorité passe à l'adversaire
- Il garde la priorité s'il fait une fente en même temps qu'il cherche le fer

38/ La parade donne droit à :

- L'attaque composée
- La riposte
- L'attaque

39/ Dans une attaque composée, l'adversaire a droit à la riposte :

- S'il trouve le fer dans une des feintes
- S'il pare la phase finale de l'attaque uniquement
- S'il fait tomber l'attaque dans le vide en reculant

40/ L'attaqué seul est touché :

- S'il fait un coup d'arrêt sur une attaque composée avec l'avantage d'un temps d'escrime
- S'il dérobe la recherche de fer de l'attaquant
- Q'il fait un coup d'arrêt sur une attaque simple

41/ Pierre fait une attaque et Jean une contre attaque. Pas de lampe, ensuite, deux remises simultanées :

- L'arbitre dit : touches simultanées, pas de touche
- L'arbitre accorde la touche à Jean
- L'arbitre accorde la touche à Pierre

42/ Les fautes et leurs sanctions sont classées suivants : :

- 3 groupes
- 4 groupes
- 5 groupes

# 11 Entraîne-Toi pour le QCM, encore et encore et toujours !

43/ Une riposte peut être :

- Immédiate ou à temps-perdu
- Simple ou complexe
- Franche ou simulée

44/ Le combat rapproché :

- Est autorisé tant que l'arbitre peut continuer à suivre l'action
- N'est pas autorisé et est sanctionné d'un carton jaune
- N'existe pas dans le règlement technique

45/ La pointe d'un fleuret doit repousser un poids de :

- 250 g
- 500 g
- 750 g

46/ Pendant le combat, un tireur se protège avec son bras non armé :

- L'arbitre le sanctionne d'un carton jaune
- L'arbitre le sanctionne d'un carton rouge
- L'arbitre le fait reculer d'un mètre, et lui donne un carton jaune

47/ Le tireur A effectue une passe-avant et le tireur B effectue au même moment une attaque simple.

Les deux tireurs touchent :

- Le tireur A est déclaré touché
- Le tireur B est déclaré touché
- L'arbitre remet en garde

48/ Le tireur A attaque et le tireur B contre-attaque. Les 2 tireurs sont touchés mais le tireur A n'allume pas sa lampe. L'arbitre reste l'arme avant la reprise effective du combat et sans que rien n'ait changé. Il constate que l'arme du tireur A est défectueuse :

- Le tireur A est déclaré touché et il devra changer son arme
- Le tireur B est déclaré touché et le tireur A devra changer son arme
- L'arbitre annule la touche du tireur B et A devra changer son arme

49/ La courbure de la lame au fleuret doit être régulière et la flèche :

- Inférieure à 1 cm
- Inférieure à 2 cm
- Inférieure à 4 cm

50/ Le tireur X sort des deux pieds derrière la ligne de limite arrière et touche son adversaire avec une parade riposte :

- Touche accordée
- Touche annulée et touche de pénalité au tireur X
- Laisser l'appréciation de l'arbitre

51/ Dans une compétition M15, le tireur A flèche, dépasse et touche son adversaire :

- Touche accordée
- Touche annulée
- Laisser à l'appréciation de l'adversaire

52/ Dans une compétition M13, l'un des deux tireurs à une arme n°0 :

- L'arbitre fait changer l'arme et donne un carton jaune
- Laisse tirer avec cette arme
- L'arbitre change l'arme de son adversaire

53/ Un tireur touche son adversaire en tombant :

- Touche accordée
- Touche annulée
- Laisser à l'appréciation de l'arbitre

54/ Le contre-temps est :

- Une action exécutée sur une contre-attaque
- Une action exécutée sur une attaque
- Une action exécutée sur une riposte

55/ La pince crocodile du fil électrique doit être accrochée au dos de la veste conductrice :

- Au centre du dos
- Du côté du bras non armé
- Du côté du bras armé



J'ai commencé l'escrime à l'âge de 4 ans. Très tôt, j'ai découvert non seulement la passion pour ce sport, mais aussi pour tout ce qui l'entoure, y compris l'arbitrage. C'est vers 8 ou 9 ans que j'ai fait mes premiers pas comme arbitre grâce aux enseignements de ma Maître d'Armes Annick Bouquin, un peu par curiosité au début, puis pas passion en découvrant ce rôle essentiel dans notre sport.

**A**rbitrer, ce n'est pas juste appliquer des règles. C'est aussi comprendre l'esprit du jeu l'équité et la justice sur la piste. Au fil des années avant, avec de petits gestes et des décisions qui m'ont mené là où je suis aujourd'hui, et se poursuit désormais avec l'objectif des J-O de Los Angeles en 2028 !

**S**i j'ai un conseil à donner à tous les jeunes qui souhaitent se lancer dans l'arbitrage, ce serait d'abord d'aimer ce qu'ils font. L'arbitrage, tout comme l'escrime, demande rigueur, concentration et passion. Mais il ne faut jamais oublier que c'est aussi une aventure incroyable où l'on apprend énormément, que ce soit sur soi-même ou sur les autres.

**L'**arbitrage te permet de voir le sport sous un angle unique, de contribuer à la réussite des compétitions, et de vivre des moments intenses par des rencontres et des voyages. Chaque match que tu arbitres est une nouvelle leçon. Les erreurs que tu feras ne doivent pas te décourager, elles te rendront plus fort et plus juste.

**N'**aie pas peur de te lancer, même jeune. L'arbitrage est un voyage qui peut te mener plus loin que tu l'imagines. Avec du travail, de la patience et de la persévérance, tu pourras vivre des moments inoubliables, tout en ayant la satisfaction de contribuer à la beauté de ce sport.

Je t'encourage à croire en toi et à toujours chercher à progresser, quel que soit ton niveau actuel. N'oublie pas, chaque grand arbitre a commencé un jour, tout comme toi. Sois passionné, sois curieux et, surtout, amuse-toi sur ce chemin exceptionnel.

Bonne chance, et peut-être que tu me succéderas sur la piste des Jeux-Olympiques !







Où trouver les informations ?



Site du Comité Départemental



Site de la Fédération Française



Escrime infos : QCM



Entraînement QCM et documents

