

Fédération canadienne d'escrime



Comité d'arbitrage

Janvier 2005

Table des matières

Introduction
Comment devenir juge
Code d'éthique des juges
Niveaux des juges
Tenue des juges
Séminaires
Licences de juges de la FIE
Responsabilités générales des juges
Application du règlement
Analyse de la phrase d'armes
La ligne
L'attaque
Le battement ou la parade
Mots et gestes
Tâches administratives des juges
Sanctions
Début ou reprise et arrêt du combat
Placement du juge

Note du traducteur : Dans ce texte, pour alléger le style, le masculin générique comprend le féminin.

INTRODUCTION

Il est reconnu qu'en sport la performance sportive est liée de près à l'arbitrage. Pour bien performer, les athlètes doivent avoir confiance de bénéficier d'un arbitrage de haut niveau. Et ceci est particulièrement vrai en escrime où les juges se tiennent très près de l'action, où ils doivent prendre des décisions immédiates à propos des actions qu'ils observent et ce, en utilisant une large gamme de règlements très techniques (et qui changent tout le temps). C'est la raison pour laquelle les officiels doivent avoir une formation très stricte, tout comme le développement des athlètes.

Le comité d'arbitrage de la Fédération canadienne d'escrime a élaboré le présent livret pour expliquer certaines de ses politiques et de ses pratiques. On explique comment on progresse dans l'échelle des niveaux d'arbitrage. On y donne des conseils d'orientation pour la formation des juges. Et on y expose un débat portant sur certaines questions techniques. La FCE tentera de tenir ce document à jour, par conséquent, nous incitons les lecteurs à formuler leurs suggestions et commentaires. N'hésitez donc pas à communiquer avec les membres du comité, par l'entremise du directeur technique, au cas où vous auriez des recommandations au sujet de l'inclusion de tout renseignement pertinent.

Nous espérons que ce livret contribuera à l'application uniforme du règlement. Le comité s'attend en effet à ce que tous les juges et entraîneurs (qui suivent les programmes de formation de la FCE) suivent ces directives.

COMMENT DEVENIR JUGE EN ESCRIME

Le comité d'arbitrage tient à encourager tous les participants à devenir des juges qualifiés. Voici quelques directives à cet égard :

- Pour devenir un bon juge, il faut acquérir de la confiance. Cette confiance est à la fois une confiance **en soi-même**, et une confiance **des autres** envers vous, que les jugements que vous faites sont bons. Pour y parvenir, il faut du temps, des efforts et beaucoup de pratique. Vous devez donc profiter de toutes les occasions qui se présentent à vous d'arbitrer à des compétitions de haut niveau.
- À titre de juge, vous devez non seulement connaître les règles, mais aussi les appliquer. Vous devez les appliquer dans toutes les situations, et ce, peu importe le niveau de la compétition.
- Les règlements doivent être appliqués de manière positive. Il n'y a pas de place pour une application «négative» ou «punitif» des règles.
- Les juges doivent polir leurs compétences en les pratiquant. Tout comme les compétiteurs s'entraînent pour parfaire leur technique, les juges doivent aussi s'entraîner. Un juge de haut niveau doit arbitrer souvent.
- Les juges doivent **étudier** le règlement. Le lire ne suffit pas. Ils doivent appliquer les règles, mais c'est en maîtrisant leur application qu'ils prennent confiance, et cela contribue à convaincre les autres de leur compétence.
- Les juges doivent participer aux séminaires approuvés d'arbitres. Cela aidera à leur développement et ce, tout au long de leur carrière.

- Notre sport est en constante évolution, par conséquent un bon juge doit se tenir au courant des derniers développements. Le fait d'avoir arbitré la finale d'une épreuve de la Coupe du monde il y a plusieurs années ne garantit nullement que vous êtes encore compétent à l'heure actuelle.
- Chaque fois que vous en avez l'occasion, arbitrez le plus possible de compétitions. Arrivez tôt, car c'est pendant les premiers tours que le directoire technique a le plus besoin d'arbitres. En arrivant tôt, cela vous permettra de « progresser » en même temps que la compétition.
- Acquerrez des automatismes qui vous aideront à vous rappeler de ce que vous devriez faire. Par exemple, inspectez toujours le matériel des tireurs dans le même ordre au début d'un tour. Grâce à ce genre de routine, vous aurez beaucoup moins de chances d'oublier quelque chose.
- Portez-vous bénévole pour tenir le score, chronométrer, vérifier les feuilles de poule, aider un juge à arbitrer une longue poule, et ainsi de suite.
- Regardez des matches d'escrime, cela vous donnera l'occasion de « juger » sans pression et vous permettra de comparer vos décisions à celle du juge.
- Parlez aux tireurs les plus expérimentés, et comparez vos jugements avec les leurs. Si vous n'êtes pas d'accord, posez des questions et discutez des points litigieux. Cela vous aidera dans votre développement.
- Proposez vos services de juge chaque fois que vous voyez deux tireurs faire assaut. Les entraîneurs apprécient beaucoup ce genre de service car il est essentiel que les athlètes acquièrent une bonne connaissance de l'arbitrage s'ils veulent progresser sur le plan tactique.

Nous apprenons par l'exemple et par la pratique... Il n'y a pas de meilleur endroit pour cela que la compétition.

CODE D'ÉTHIQUE DES JUGES¹

Du *Code Duello* (qui prônait que seule une juste cause triomphe) jusqu'à la codification des règlements qui régissaient l'émergence de l'escrime de compétition au XIX^e siècle, il est évident que deux notions ont été associées à notre sport : celle d'honneur et celle de droit.

Ces deux notions combinées constituent l'esprit essentiel de l'escrime : le sentiment que justice sera rendue pour les deux combattants.

Le présent code d'éthique a pour objet d'établir un guide à l'intention des juges d'escrime pour qu'ils exercent les notions d'honneur et de droit. Ce code aborde quatre domaines : l'intégrité, la compétence, la responsabilité et la dignité.

Intégrité

- Le règlement d'escrime attribue au juge des pouvoirs très étendus, ainsi que des pouvoirs importants aux officiels mineurs. Il serait impossible de respecter ces lois à la lettre en l'absence du sentiment d'incorruptibilité qui est associé à la notion d'intégrité.

¹ Adapté du code d'éthique des juges de l'USFA

- D'après la règle t.34 : «Le fait d'accepter une désignation en tant qu'arbitre ou assesseur implique l'engagement d'honneur de la personne désignée de respecter et de faire respecter les règlements, ainsi que de remplir ses fonctions avec la plus scrupuleuse impartialité et l'attention la plus soutenue.
Les arbitres ne peuvent cumuler leurs fonctions avec aucune autre activité dans le tournoi, telle que membre du Directoire Technique, capitaine d'équipe, délégué officiel de leur fédération nationale, entraîneur, etc. »
- C'est la raison pour laquelle les juges doivent faire preuve d'une neutralité absolue et la promouvoir.
- Les juges et officiels ne devraient accepter d'arbitrer que s'ils ne sont pas en conflit d'intérêts.
- Même dans les situations qui risquent seulement de suggérer qu'il y a peut-être conflit d'intérêts, le juge doit immédiatement le laisser savoir à ceux qui lui confient le match. Par exemple, quand un des athlètes est un de ses élèves ou un ancien élève, quand il vient du même club, ou autres motifs de ce genre.
- Les juges sont les représentants de l'organisme qui organise la compétition. Par conséquent, pendant la compétition, ils ne doivent pas se considérer associés avec un quelconque pays, club ou individu.
- Les juges sont présents à la compétition dans le seul but d'arbitrer, et il n'est donc pas approprié pour eux d'entraîner ou de conseiller des athlètes pendant la compétition.
- Les juges doivent respecter au plus haut point les autres juges. Il n'est pas correct de manifester publiquement un désaccord avec les décisions des autres juges ou avec les gestes qu'ils posent.

Compétence

- Les juges doivent connaître le règlement.
- Les juges doivent appliquer le règlement.
- Les juges doivent se tenir à jour à propos de l'interprétation des règles.
- Les juges doivent participer aux séminaires prévus d'arbitrage.
- Les juges doivent signaler au comité d'arbitrage les règles qui, selon eux, ne parviennent pas à atteindre l'objectif pour lesquelles elles ont été élaborées, et expliquer pourquoi.

Responsabilité

- Les juges doivent être disponibles pour arbitrer, depuis le moment où ils doivent se faire pointer jusqu'au moment où les organisateurs leur indiquent qu'ils n'ont plus besoin d'eux.
- Les juges ne doivent rien faire qui risque de nuire à leur capacité mentale et physique de bien arbitrer.
- Les juges doivent vérifier auprès des organisateurs à quel moment ils doivent venir se faire pointer, et ils doivent arriver au moins une demi-heure avant le début du tour correspondant.
- Les juges doivent demeurer assez près de la compétition pour pouvoir entendre toutes les annonces effectuées concernant les arbitres, à moins d'avoir été officiellement autorisés à quitter la salle de compétition.

- Les juges doivent connaître à fond toutes les tâches indiquées à l'article t.35 du règlement et ils doivent les appliquer scrupuleusement.
- Les juges doivent s'assurer que les feuilles de marque sont exactes et signées par les athlètes, et qu'elles sont remises au directoire technique immédiatement après la fin d'un match, d'un tour ou d'une rencontre.

Dignité

- Les juges doivent porter en tous temps une tenue adéquate.
- Les juges ne doivent pas participer aux chamailleries ou autres types de démonstrations exhibitionnistes qui se produisent parfois pendant les pauses.
- Les juges doivent exercer leur autorité tout en évitant d'inciter les participants à mal se conduire.
- Les juges doivent tenter de se conduire si bien qu'ils se méritent le respect des autres.
- Les juges doivent spontanément demander d'être démis de leurs fonctions quand ils ne sont plus en état de continuer à arbitrer correctement.

Le présent Code vise à énoncer les principes généraux servant à guider les juges, et selon lesquels le comité d'arbitrage les évaluera.

NIVEAUX DES JUGES

La FCE reconnaît deux niveaux nationaux (non internationaux) pour les juges, à savoir le niveau provincial («P») et le niveau national («N»). Mais cela n'empêche pas les associations provinciales de reconnaître d'autres niveaux. Pour de plus amples informations à ce sujet, prière de communiquer avec votre association provinciale.

Niveau provincial :

Il s'agit du niveau d'entrée (premier échelon), et c'est le niveau le plus bas de reconnaissance des arbitres pour les épreuves du circuit de sélection. Pour atteindre ce niveau, les candidats doivent obtenir 80 p. 100 à l'examen écrit et à l'évaluation pratique. Les évaluations pour le niveau «P» peuvent avoir lieu n'importe quand, et elles ressortent de la responsabilité de l'association provinciale. Si une association provinciale le souhaite, la FCE peut offrir un stage donné par un directeur de cours certifié.

Il faut avoir été juge actif au niveau provincial pendant au moins un an avant de pouvoir tenter le pré-examen de niveau national.

Niveau national :

Les juges de ce niveau peuvent arbitrer les finales des épreuves du circuit de sélection. Pour atteindre ce niveau, les candidats doivent obtenir 90 p. 100 à l'examen écrit et à l'évaluation pratique. Les évaluations au niveau «N» auront lieu exclusivement à l'occasion du Championnat canadien. Une fois que le candidat ou la candidate a réussi l'examen, il ou elle doit arbitrer pendant un an sous la surveillance d'un mentor. Il ou elle doit arbitrer au circuit de sélection de la saison suivante (en étant observé(e) par un directeur de cours certifié). À la fin de cette période, les candidats doivent réussir leur évaluation pratique finale.

Quand un(e) candidat(e), ou le comité d'arbitrage, pense être prêt(e) pour se présenter à l'examen international, il ou elle peut en faire la demande et un programme personnalisé sera alors conçu à son intention.

Si vous souhaitez devenir juge, nous vous suggérons de commencer par apprendre le règlement. Nous vous suggérons de télécharger une copie du guide d'étude, disponible sur le site web de la FCE (www.fencig.ca). Les questions exposées dans ce guide sont structurées dans le même ordre que dans le livre de règlement. Vous devriez trouver toutes les réponses aux questions dans le livre de règlement (Règlement pour les épreuves de la FIE).

Vous devez ensuite participer à un séminaire d'arbitrage, correspondant au niveau que vous visez. Personne n'est autorisé à passer l'examen écrit ou pratique sans avoir d'abord assisté à un séminaire d'arbitrage.

L'examen à proprement dit sera composé à partir des questions figurant dans le guide d'étude. Vous devez obtenir la note minimale requise (80% pour «P» et 90% pour «N») à

la fois à la section générale, et à la section spécifique à l'arme dans laquelle vous voulez être évalué.

La FCE tient à jour la liste de ses instructeurs certifiés d'arbitrage. Il s'agit des seules personnes autorisées à diriger les séminaires d'arbitrage de niveau national. Ils sont également disponibles pour les associations provinciales, pour animer certains de leurs séminaires d'arbitrage de niveau provincial. Les associations provinciales qui souhaitent organiser un séminaire provincial peuvent communiquer avec eux pour obtenir leur aide. Pour organiser un test pratique au niveau «P», il faut une compétition canadienne ouverte (dont les résultats sont pris en compte pour le classement canadien). Tel que précisé ci-dessus, les tests de niveau «N» ne sont organisés qu'au Championnat canadien. À l'occasion du Championnat canadien, la FCE organise des séminaires et des examens d'arbitrage.

Pour pouvoir se tenir à jour des derniers développements, tous les juges (de niveaux «P» et «N») doivent suivre un séminaire de recyclage tous les deux ans. Pour maintenir son niveau, un(e) juge doit non seulement avoir participé à un tel séminaire, mais aussi avoir arbitré activement pendant cette période, sinon il ou elle sera rétrogradé(e) de «P» à non certifié(e), ou de «N» à «P». Chaque juge doit tenir à jour une fiche d'activité et l'envoyer tous les ans au directeur technique. La FCE tiendra à jour sur son site Web la liste des juges actifs, ainsi que leur année d'activité la plus récente à leur niveau de certification.

TENUE DES JUGES

La FCE accepte une norme modifiée par rapport à celle de la FIE pour la tenue de ses juges, à savoir : pour les hommes un complet ou un pantalon et une veste, une chemise et une cravate; et pour les femmes la même tenue ou bien une jupe et une veste avec une blouse. Ces vêtements doivent être propres et bien repassés. Les juges doivent porter des chaussures adéquates aux semelles qui ne font pas de marques sur le sol. Les chaussures de sport ne conviennent pas.

SÉMINAIRES

Le comité d'arbitrage sait bien qu'il est nécessaire que des séminaires d'arbitrage locaux soient organisés. C'est la raison pour laquelle il met à la disposition des associations provinciales des instructeurs certifiés d'arbitrage. Les associations provinciales qui ont besoin d'un instructeur peuvent communiquer avec le directeur technique pour faire les arrangements appropriés. Les frais de participation à ces séminaires sont fixés localement. Des frais de 10,00 dollars seront exigés des participants pour défrayer le coût de la documentation. Les organisateurs du séminaire doivent verser la moitié des frais à la FCE.

Les stages sont essentiels si on veut développer des normes d'arbitrage homogènes. Et un arbitrage normalisé est essentiel au développement de notre sport. La FCE forme de plus

en plus d'instructeurs certifiés en arbitrage. Pour l'instant, la FCE recommande qu'on ait recours seulement à des instructeurs certifiés d'arbitrage pour diriger ces séminaires. Une fois que la FCE aura formé suffisamment d'instructeurs certifiés, il sera obligatoire que tous les séminaires soient dirigés par un instructeur certifié. En cas doute au sujet de la certification d'un instructeur d'arbitrage, il faut communiquer avec le directeur technique.

LICENCES DE JUGES DE LA FIE

La FCE incite les juges de niveau «N» à progresser jusqu'au niveau de la licence de la FIE. Pour pouvoir présenter l'examen international de la FIE, les candidats devront faire preuve d'un bon jugement sous la pression, d'un développement progressif vers la compétition de niveau international (finales des épreuves du circuit de sélection, finales des CNA, compétitions internationales «B» et leurs finales, et éventuellement certaines Coupes du monde junior). De plus, la FIE ayant fixé un âge limite maximal pour les juges internationaux, les candidats doivent respecter ce critère.

Le comité d'arbitrage est la seule autorité habilitée à présenter des candidats à l'examen de la FIE ou à recommander leur radiation de la liste des juges internationaux. Les juges de niveau «N» qui souhaitent passer l'examen de la FIE doivent en faire la demande par écrit au comité d'arbitrage de la FCE. Le comité avisera le(la) candidat(e) si sa demande est approuvée. Si sa demande est rejetée, le comité lui indiquera les domaines dans lesquels il ou elle doit s'améliorer.

RESPONSABILITÉS GÉNÉRALES DES JUGES

Les tâches spécifiques des juges sont énumérées dans le livre de règlement, mais plusieurs de leurs responsabilités d'ordre général ne sont pas décrites explicitement. La première d'entre elles est le maintien de leur dignité et l'inspiration du respect d'autrui quand ils rendent leurs décisions techniques. En outre, les juges doivent :

- contribuer à maintenir le niveau de l'escrime et à promouvoir une escrime orthodoxe;
- se concentrer sur leur tâche (et s'abstenir d'arbitrer quand ils sont fatigués ou hors de forme); et
- contrôler les assauts d'escrime d'un manière ferme et courtoise.

Tous les juges **doivent** comprendre à fond les responsabilités qui leur incombent, et se conduire d'une manière qui fait honneur à leur sport. Quand on leur confie l'arbitrage d'un match pour lequel ils se sentent en conflit d'intérêts, les juges doivent informer les organisateurs de ce fait. Il ne doivent pas espérer que «tout ira bien» et qu'il n'auront pas à prendre de décision délicate. Ils doivent laisser les organisateurs prendre la décision.

Les juges ne doivent pas oublier qu'ils ne doivent pas dire aux tireurs «ce qu'ils pensent d'eux» après un assaut, après la compétition ou même à une date ultérieure. S'ils le font, cela détruit leur crédibilité et leur objectivité.

Les juges ne doivent pas «taquiner» les tireurs. Quand un tireur vient de perdre un match, le juge ne doit formuler aucun commentaire, et se contenter de demander au tireur de signer la feuille de match. Toute tentative de formuler des conseils ou de justifier vos décisions peut, et c'est bien compréhensible, provoquer une réaction impolie de la part de l'escrimeur.

APPLICATION DES RÈGLES

Pour être un juge compétent, un pré-requis consiste à bien connaître le règlement. Mais le travail de l'officiel consiste à **appliquer** le règlement, et cela nécessite beaucoup plus qu'une simple connaissance des règles. Il est primordial que le juge comprenne, sur le plan conceptuel, ce qu'il doit faire. Il peut y parvenir en considérant trois volets de l'application des règles : l'analyse, l'administration et les sanctions.

Analyse de la phrase d'armes

La tâche la plus importante au fleuret et au sabre (sans toutefois l'ignorer à l'épée) consiste à interpréter correctement les règles de priorité (la convention). Le règlement stipule, à l'article t.42, que «Dès l'arrêt du combat, l'arbitre analyse brièvement les actions composant la dernière phrase d'armes. Pour les finales, l'arbitre pourra se servir d'un moniteur de télévision, afin de contrôler sa décision lorsqu'il a un doute.

Après le constat sur la matérialité de la touche l'arbitre décide, par application des règles, quel tireur est touché, s'ils doivent l'être tous les deux (pour l'épée) ou si aucune touche n'est retenue (Cf. t.55 ss, t.64 ss, t.74 ss).

L'arbitre utilisera les gestes suivants:».

Il faut débattre un peu de cet énoncé apparemment «simple» pour bien le comprendre.

Premièrement, les juges doivent reconnaître qu'on leur demande d'analyser les actions d'escrime, et non de décrire les activités des tireurs. Il y a là une différence essentielle. En effet, il y a beaucoup d'activité pendant un assaut (fentes, feintes, marches, et ainsi de suite), mais seulement quelques-unes d'entre elles deviennent des **actions d'escrime** (attaques, ripostes, et ainsi de suite). Étant donné que seules les **actions** entrent en ligne de compte en escrime, le juge ne doit tenir compte que des **actions** pour parvenir à sa décision.

Deuxièmement, le juge doit comprendre le système d'identification de ces **actions** pour pouvoir communiquer clairement aux tireurs la notion qu'il a de la phrase d'armes. Ce système est relativement simple, parce que ces actions ne sont pas nombreuses et que chacune d'entre elles a un nom spécifique. Par ordre de priorité, il s'agit de :

1. la ligne;
2. l'attaque;
3. la riposte;
4. la contre-attaque;
5. les variations d'actions offensives (remise, reprise, reprise d'attaque/redoublement).

Ces actions, et leurs qualificatifs, sont tout ce dont un juge a besoin pour analyser la plupart des phrases d'armes. Par exemple, les mots «de la droite (ou de la gauche)» identifient le tireur dont on parle; «dans la phrase finale» limite le champ des actions analysées; et «sur la préparation» indique que les activités précèdent les actions qui doivent être analysées.

Une fois que le juge a maîtrisé la notion d'«actions» par rapport aux «activités», et qu'il a appris leur système d'identification, il peut rapidement en arriver à des décisions en appliquant les règles qui régissent la convention (priorité) au sabre et au fleuret.

Depuis peu, les juges doivent aussi apprendre les gestes correspondant aux diverses actions (voir détails plus loin).

La ligne

La ligne est le niveau de priorité le plus élevé. Si la ligne est établie correctement, l'adversaire doit l'éviter ou l'enlever, ou bien l'escrimeur qui se trouve en position de ligne doit avoir abandonné cette position.

Il y a ligne quand la position du tireur répond aux critères ci-dessous avant que l'attaque adverse ne se déclenche :

- le bras armé doit être complètement tendu;
- le bras armé, à partir de l'épaule, et la lame jusqu'à la pointe doivent former une ligne droite;
- la pointe doit être dirigée vers la surface valable adverse; et
- il ne doit y avoir aucun mouvement de la lame, sauf les déroboements visant à éviter les contacts de la lame adverse;

Note : le tireur qui est en ligne peut être stationnaire, on bien avancer ou reculer ou se fendre sans perdre le bénéfice de sa ligne.

L'attaque

La description exacte d'une attaque fait l'objet de discussions depuis très longtemps. Apparemment, il y a deux écoles à ce sujet. L'une prétend que le bras doit être complètement **tendu** pour qu'il y ait attaque. Et l'autre prétend avec tout autant de véhémence que quiconque commence à bouger vers l'avant en premier avec l'intention de toucher son adversaire est l'attaquant. En fait, la vérité se situe quelque part entre les deux.

L'article t.7 du Règlement pour les épreuves de la FIE définit l'attaque comme suit : «L'attaque est l'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 (Cf. t.56 ss, t.75 ss). »

Cela suffit-il pour prendre toutes les décisions? Pas vraiment! Pour savoir ce qu'est une attaque, il faut comprendre deux choses importantes :

1. Vous ne trouverez jamais la réponse en consultant le livre de règlement. En effet, étant donné que le Règlement n'a pas de glossaire, on n'y définit nulle part ce que signifie «action offensive» ou «pointe menaçante». La définition d'une attaque provient à la fois du livre de règlement et de la convention, elle est ce que les meilleurs juges du monde appellent une attaque.
2. Ce n'est pas ce qu'**un seul** des tireurs exécute qui fait d'une action une attaque, mais l'attaque est définie par rapport à ce que les **deux** tireurs font en fonction l'un de l'autre. En voici un exemple au fleuret : M et S font assaut. M se fend tout en allongeant le bras. Son bras est complètement tendu juste avant que son pied avant retombe au sol. Quelle est l'action que le tireur M a exécutée?
 - a. Si M est immobile, à distance de fente, en position de garde, alors M a exécuté une attaque;
 - b. Si juste avant que M amorce son mouvement S a exécuté une fente en allongeant le bras, alors M a exécuté une contre-attaque;
 - c. Si S était immobile, au-delà de la distance de fente et en position de garde, M a établi une ligne.

Voici donc un exemple où M exécute le même «mouvement», mais où cela résulte en trois différentes «actions».

Vous verrez aussi souvent la sorte de mouvement suivante : le tireur de gauche avance vers son adversaire, sa coquille près des hanches, puis finalement commence à allonger son bras juste avant son adversaire qui, après avoir désespérément tenté de parer tend son bras en dernier recours. Vous entendrez les juges analyser correctement cette action comme suit : «Halte! Attaque de la gauche. Point pour la gauche.» Alors vous entendrez quelqu'un dire : «On devrait dire à tout le monde qu'«ils» appellent attaque n'importe quel mouvement agressif de la part du tireur», ou toute autre remarque de ce genre. Mais il est important de bien se rendre compte que le juge est censé analyser les **actions**. Dans cet exemple, même s'il y avait beaucoup de «mouvement», le résultat final était une attaque. En effet, les tentatives de parade du tireur de droite ne se résumaient à «rien du tout» car elles ne modifiaient en rien ce qui se produisait du côté gauche. Ce qui fait qu'une action d'un tireur est une attaque, c'est son mouvement par rapport à ce que fait son adversaire. Sachant cela, examinons à nouveau l'article t.7 en attachant une attention toute particulière à certains mots clés :

«L'attaque est l'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 (Cf. t.56 ss, t.75 ss).»

Initiale : c'est-à-dire que l'attaquant doit commencer son action **avant** son adversaire. Mais cela ne signifie toutefois pas celui qui a commencé à bouger en premier.

Offensive : Vous devez aller vers votre adversaire. Une tentative de parade (par définition) ne constitue pas une action offensive.

Allongeant : Le bras n'a **jamais** besoin d'être **tendu** pour que l'attaque soit correctement exécutée. Pour que le bras soit en train de s'allonger, la main doit s'éloigner du corps.

Continuellement : Cela signifie sans arrêt. Vous devez continuer à attaquer sans mouvement d'arrêt. Si vous «cassez» (interrompez) votre attaque, vous n'attaquez

plus et si votre adversaire amorce alors une attaque de son crû, votre continuation à vous peut alors devenir une contre-attaque. Votre attaque prend fin soit lorsqu'elle manque la cible, soit lorsqu'elle est parée, soit quand elle tombe trop court. Au sabre, l'attaque prend également fin quand le pied avant retombe au sol dans la fente.

Menaçant : Vous devez présenter un danger pour votre adversaire. En réalité, la définition de ce mot comporte deux parties :

1. La relation de distance entre les tireurs, pour la détermination de qui menace l'autre : si votre adversaire est à une distance de marche et fente ou inférieure, vous pouvez déclencher une attaque. Si votre adversaire est plus loin que la distance de marche et fente, vous ne pouvez pas amorcer une attaque, car même si votre adversaire demeurerait immobile, votre attaque ne commencera pas tant que vous ne serez pas au moins à distance de marche et fente.
2. La pointe (au fleuret) ou la lame (au sabre) doit progresser vers la surface valable de l'adversaire. L'idée par exemple qu'au fleuret pour attaquer il faut que la pointe «vise» la surface valable avant que l'attaque commence est une méprise très courante.

En fait, ce qui se passe réellement en compétition, c'est une combinaison des exécutions tactique et technique des actions. L'exécution tactique tient compte de toutes les composantes susmentionnées de l'attaque et les place dans le contexte adéquat d'un assaut spécifique.

On entend également fréquemment deux autres commentaires à propos des décisions des juges :

- «C'était trop serré pour que le juge ait pris une décision! On ne devrait pas prendre une décision pareille lors de la dernière touche du match!»
- «En fait, c'était simultané. Aucun des deux tireurs n'a vraiment commencé avant l'autre.»

Le premier commentaire est tout simplement faux, car il est basé sur une supposition complètement fautive. Il n'existe pas d'action qui «n'est pas assez bonne pour la touche finale». Le juge doit rendre la dernière décision du match exactement de la même manière qu'il a pris sa première décision. Si une action était exécutée assez correctement pour obtenir la première touche, la même action est tout aussi correcte pour obtenir la dernière touche. Jamais un tireur ne devrait avoir à «n'allumer qu'une lampe» pour marquer la dernière touche d'un match.

La décision «touches simultanées» est prise beaucoup trop souvent. Est-ce qu'il est possible que les deux tireurs aient commencé leur action exactement en même temps? En théorie : oui. Mais en réalité cela se produit très rarement, à moins que, comme cela se produit souvent au sabre, les deux tireurs prennent la décision tactique d'attaquer simultanément, auquel cas ils amorcent tous les deux leur attaque immédiatement après le «allez». Certains des meilleurs juges analyseront parfois une action comme simultanée pour indiquer qu'il ne peuvent pas décider lequel des deux tireurs a commencé, ou bien qu'aucun des deux tireurs n'a exécuté son action correctement. Beaucoup de juges moins

qualifiés utiliseront le jugement «touche simultanées» pour éviter d'avoir à prendre une décision.

C'est la tâche du juge de déterminer qui est l'attaquant. Pour ce faire, il doit traduire en mots et en gestes sa perception des actions que les tireurs ont exécutées. Une attaque est une attaque parce qu'un tireur, par rapport à un autre tireur, a exécuté l'action correctement.

Le battement ou la parade

Au fleuret et au sabre, il est très important que le juge distingue le battement de la parade. À chaque fois qu'il y a rencontre entre les lames, le juge doit décider lequel des tireurs a obtenu la priorité.

Il est tout aussi vrai au fleuret qu'au sabre que l'endroit précis du contact entre les lames est un élément essentiel pour décider si le choc était un battement ou une parade. Si le faible de la lame d'un tireur rencontre le fort de la lame de son adversaire (sans être un simple frôlement des lames), la rencontre des lames est une parade de la part de l'adversaire. Mais si c'est fort sur faible, il s'agit d'un battement.

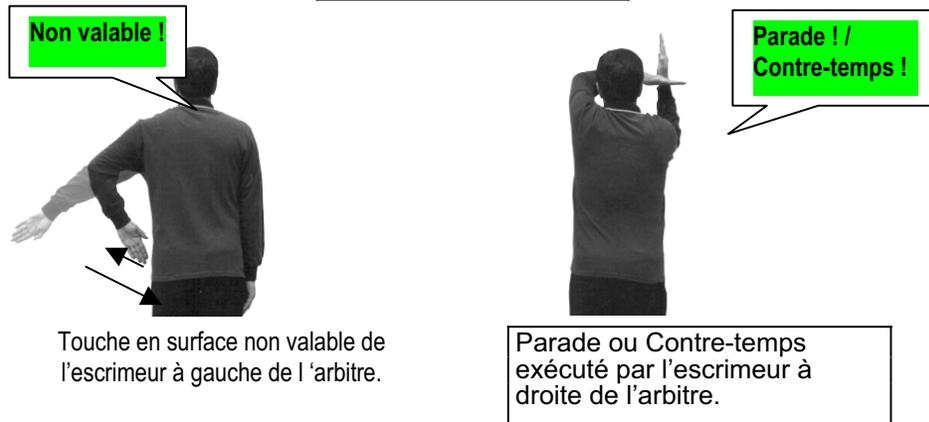
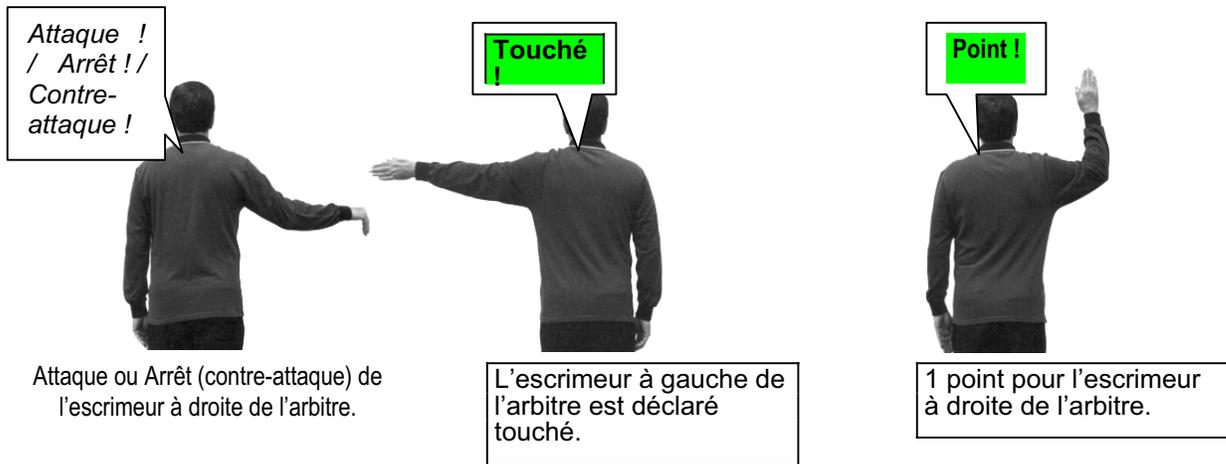
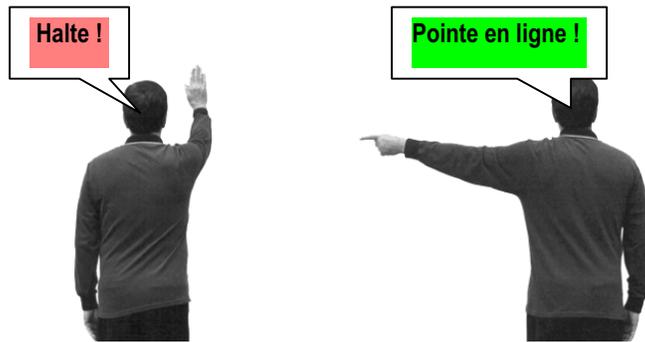
Cette distinction n'est pas aussi facile qu'elle en a l'air. En effet, il faut que le juge ait une grande expérience pour formuler ce type de jugement. C'est particulièrement vrai parce que tous les chocs entre les lames ne sont pas toujours fort sur faible ou inversement. En général, quand il ne peut pas distinguer si l'action était un battement ou une parade, le juge doit accorder la priorité à l'attaquant, à savoir celui qui amorce le contact.

Mots et gestes

Les tireurs, les entraîneurs et les spectateurs doivent savoir quelle a été la décision du juge. L'emploi par le juge de termes exacts et de gestes appropriés permettra à tous de comprendre facilement quelle a été l'analyse de l'action donnée par le juge.

Les termes à utiliser pour l'analyse des actions, accompagnés de brèves descriptions sont les suivants :

- Préparation;
- Ligne;
- Attaque;
- Attaque au fer (p. ex. battement);
- Prise de fer (p. ex. liement);
- Parade;
- Riposte;
- Contre-attaque;
- Remise;
- Reprise;
- Reprise d'attaque (redoublement).





Touchés !

Touches aux 2 tireurs.



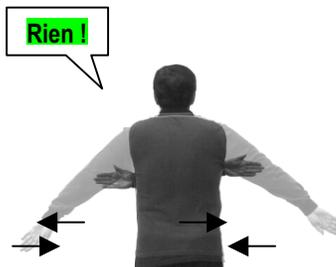
Points !

Un point à chaque tireur.



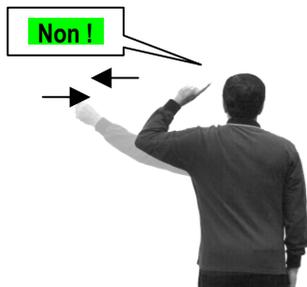
Simultanées !

Attaques simultanées.



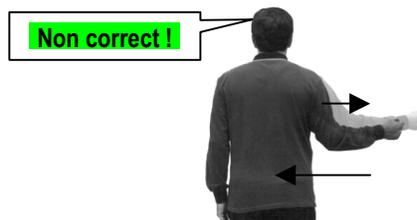
Rien !

Aucun point ou avertissement.



Non !

Offensive de l'escrimeur à droite de l'arbitre : trop courte et qui ne touche pas.



Non correct !

Attaque ou riposte incorrecte de l'escrimeur à droite de l'arbitre.



**Carton jaune: avertissement.
Carton rouge: 1 touche contre.
Carton noir: exclusion.**

Par mimétisme, l'arbitre indique la Faute de l'escrimeur à droite et il présente le Carton correspondant à la Sanction concernée

Remarques:

1^{ère}) L'arbitre analyse et annonce ses décisions par les **mots et les gestes** ci-dessus.

2^{ème}) Suivant la phrase d'armes, l'arbitre emploiera encore les mots suivants sans faire de geste : **"Riposte !"**, **"Contre-riposte !"**, **"Remise !"**, "Reprise !" ou **"Redoublement !"**.

3^{ème}) Les tireurs peuvent demander à l'arbitre, courtoisement, une analyse plus complète d'une phrase d'armes.

4^{ème}) Chaque geste doit avoir une **durée (1 à 2 secondes)**, être expressif et correctement exécuté. Ici ils sont exécutés pour l'escrimeur à droite de l'arbitre.

Tâches administratives des juges

Les juges ne doivent pas négliger leurs tâches administratives et organisationnelles, car elles sont importantes pour contrôler le déroulement sans heurt de la compétition. Des erreurs de chronométrage ou de marquage du score peuvent ruiner un excellent arbitrage. Des protêts peuvent retarder un match et provoquer des critiques à l'endroit du juge.

Nous vous recommandons fortement de suivre les conseils ci-après.

- Respectez le chronométrateur et le marqueur. Ces officiels sont les alliés du juge, et ils feront du bon travail pour le juge si celui-ci s'enquiert de leurs besoins. Avant la poule ou le match, le juge doit déterminer le niveau d'expérience de chacun des officiels mineurs, et leur donner des instructions de manière à avoir confiance en leur travail. Le juge doit s'assurer que le chronométrateur sait qu'il faut crier «Halte!» à haute voix à la fin du temps. Il doit demander au marqueur d'annoncer clairement le score après chaque touche. Dans le cas d'une poule, le juge doit aussi demander au marqueur d'inscrire le nombre de touches portées en cas de défaite (au lieu de «D») et d'inscrire un «V» accompagné du nombre de touches données pour les victoires. Remarquez qu'il est possible dans un match de poule qu'un tireur soit victorieux même s'il y a eu moins de cinq touches données. Dans l'exemple ci-après, la case supérieure gauche indique une victoire dans laquelle cinq touches ont été marquées, et la case supérieure droite indique une victoire dans laquelle trois touches ont été marquées (et où le temps du match a expiré); la case inférieure gauche indique une défaite dans laquelle le perdant a marqué deux touches, et la case inférieure droite indique une victoire pour laquelle le temps a expiré sans qu'aucune touche ne soit marquée (le tireur a obtenu la priorité et aucune touche n'a été attribuée dans la minute supplémentaire).

V5	V3
2	V0

- N'oubliez pas qu'on doit aussi indiquer le score de chaque match dans l'emplacement correspondant au bas de la feuille de poule. N'oubliez pas d'utiliser le bas de la feuille de poule.
- Dans le cas des matches d'élimination directe, le marqueur doit inscrire toutes les touches sur la feuille de match, au fur et à mesure qu'elles sont portées.
- Le juge doit faire l'appel des tireurs et vérifier leur équipement de manière professionnelle. La vérification de l'équipement doit indiquer aux tireurs que le juge connaît le règlement et qu'il est prêt à l'appliquer.
- Il faut confisquer l'équipement qui ne fonctionne pas. S'il n'est pas conforme au règlement au moment de l'inspection, il faut le confisquer et donner le carton approprié. Si l'équipement se casse pendant le match, le juge doit aussi le confisquer. Non seulement le règlement exige que le juge confisque l'équipement, mais c'est aussi pour la protection des tireurs. En effet, ainsi ils ne pourront pas

- recevoir un carton pour avoir présenté au juge, dans la suite du déroulement du match, une pièce d'équipement qu'on sait qui ne fonctionne pas.
- Assurez-vous d'inscrire sur la feuille de match ou de poule tous les cartons jaunes, rouges (ainsi que la catégorie de sanction) ou noirs que vous distribuez.
 - Après chaque match, révisez le score pour vous assurer qu'il est exact. Les vérifications effectuées au fur et à mesure éviteront des désaccords plus tard, et elles permettent de repérer des erreurs avant qu'elles ne deviennent cruciales pour la promotion au tour suivant.
 - Assurez-vous de vérifier l'exactitude des feuilles de marque et des totaux, demandez à tous les tireurs de signer la feuille de poule ou de match d'élimination directe, et finalement signez vous-même la feuille.
 - Remerciez après chaque tour tous les officiels mineurs qui ont travaillé à votre piste. Ils ont contribué au bon déroulement de la compétition et méritent votre reconnaissance.
 - Assurez-vous que toutes les feuilles de marque sont rendues au directoire technique.

Sanctions

L'application appropriée des sanctions est très importante, et elle passe tout de suite après l'analyse exacte de la phrase d'armes. Le traitement adéquat des situations de pénalité est un test crucial pour le jugement de l'arbitre. Les responsabilités du juge sont les suivantes :

- Attribuer un carton jaune, rouge ou noir immédiatement quand une faute se produit. Il ne faut pas attendre que la faute se reproduise. Quand on retarde la sanction, cela pousse les escrimeurs à mal tirer, cela favorise le tireur fautif et cela désavantage son adversaire. De plus, cela peut entraîner des accidents ou des blessures. Le juge doit montrer un seul carton au tireur, et ce, pendant quelques secondes afin que tous les autres tireurs, entraîneurs et spectateurs puissent bien voir quel carton a été décerné.
- Il faut appliquer les sanctions uniformément, que les tireurs soient expérimentés ou non. Il faut résister à l'envie de donner plus de latitude aux tireurs inexpérimentés ou de négliger les fautes qu'ils commettent par inexpérience. Il se peut que l'ignorance du règlement soit très répandue, mais ce n'est pas une excuse pour mal tirer ou pour mal se comporter sur la piste.
- Les juges doivent apprendre à fond le règlement. Les règles ayant trait aux sanctions sont complexes, et les juges hésitent souvent à les appliquer quand ils ne sont pas certains de leur fait. En particulier, les juges doivent maîtriser les règles régissant le corps à corps, la couverture de la surface valable, l'utilisation de la main non armée et l'escrime violente ou désordonnée. Le TABLEAU DES SANCTIONS (qui se trouve dans le livre de règlements) constitue une excellente référence. Mais les juges doivent savoir qu'il ne s'agit que d'un tableau de référence, et qu'il ne peut pas remplacer une connaissance approfondie du règlement.
- Il faut appliquer les sanctions et avertissements d'une manière ferme et courtoise, et sans émotivité, afin d'éviter que les tireurs aient une réaction émotive. Les sanctions ne doivent pas perturber le déroulement du match. Les juges doivent s'assurer de bien noter sur la feuille de match le type de carton qu'ils ont décerné.

- Il faut se montrer philosophe. Il faut comprendre qu'un étudiant qui vient d'apprendre la note qu'il a eue en classe dit : «**J'ai** eu un A». Cependant, il dira : «Le **professeur** m'a donné un F». N'oubliez donc pas que ce sont les fautes du tireur qui **exigent** la sanction et que ce n'est pas **vous** qui pénalisez le tireur.

Voici plusieurs situations courantes dans lesquelles le juge doit donner des cartons :

- **Couverture de la surface valable** : Cette sanction ne s'applique pas à l'épée, et la situation se produit rarement au sabre. Toutefois, elle est fréquente au fleuret. La couverture peut être effectuée avec le bras arrière (y compris la main), avec la tête ou avec les cheveux. En ce qui concerne le bras arrière et la main, il est important de se rappeler que la couverture doit bloquer le chemin de l'adversaire vers la cible. Par exemple, cela signifie que même si la main ou le bras d'un tireur passent devant sa veste électrique pendant qu'il ajuste son masque alors que les deux tireurs sont loin l'un de l'autre, le juge ne devrait pas donner de carton. Au fleuret, il faut signaler la couverture avec la tête quand le tireur baisse la tête si bien que l'arrière de son cou et sa colonne vertébrale deviennent parallèles à la piste. Cependant, on ne devrait pas pénaliser le tireur qui exécute une longue fente basse. La couverture de surface valable, sous toutes ses formes, entraîne l'annulation de la touche marquée par le tireur fautif.
- **Corps à corps** : Il faut toujours dire halte quand il y a corps à corps. (EH OUI! MÊME À L'ÉPÉE!) Au fleuret et au sabre, le juge doit donner un carton au tireur qui a provoqué un contact, même très léger. Et si le contact a bousculé l'adversaire ou si le tireur a provoqué un corps à corps pour éviter une touche, on doit donner un carton à toutes les armes, même à l'épée. Si les deux tireurs ont provoqué le contact non réglementaire, alors les deux tireurs doivent écoper d'un carton. Il est important de réaliser que dans les situations où il y a attaque et contre-attaque, c'est le plus souvent la contre-attaque qui provoque le contact. Si un tireur attaque en flèche ou par une marche et fente rapide, et que son adversaire provoque un contact non réglementaire en marchant sur le chemin de l'attaquant ou en lui coupant la route, l'adversaire doit écoper d'un carton. Et si le tireur qui a provoqué le contact non réglementaire marque une touche, celle-ci doit être annulée.
- **Inversion des épaules** : Cette situation tombe maintenant dans la catégorie de couverture de la surface valable.
- **Tourner le dos** : À toutes les armes, il est interdit de tourner le dos à son adversaire. (Attention, il ne s'agit **pas** de tourner la **tête**. Il ne faut pas donner de carton à un tireur qui tourne la tête pour regarder derrière lui.) On doit donner un avertissement au tireur quand il tourne le dos à son adversaire, le degré de rotation n'est pas calculé par rapport à la piste. Mais il n'y a pas d'avertissement quand un tireur dépasse son adversaire, car le juge doit dire «halte!» au moment du dépassement. Toute touche portée par un tireur qui a tourné le dos à son adversaire est annulée.

Début ou reprise et arrêt du combat

Des situations apparemment simples comme le début, la reprise ou l'arrêt du combat peuvent donner lieu à des problèmes, et même aller jusqu'à la controverse. Mais on peut éviter beaucoup de ces controverses.

Les règles de base concernant le début et l'arrêt du combat sont énoncées à l'article t.18 du livre de règlement. Le premier paragraphe a trait au début du combat :

«Le début du combat est marqué par le commandement "Allez". Aucun coup lancé ou porté avant ce commandement n'est compté.»

Ceci est clair et la plupart des juges n'éprouvent aucune difficulté avec cette situation. Cependant, les juges doivent surveiller les départs prématurés, qui peuvent être évités si on applique strictement la règle de l'article t.17 «Position de garde», qui dit :

«La garde est prise par les tireurs au commandement de "En garde" donné par l'arbitre. Après quoi l'arbitre demande: "Etes-vous prêts?". Sur une réponse affirmative, ou en l'absence d'une réponse négative, il donne le signal du combat : "Allez". Les tireurs doivent se mettre en garde correctement et conserver une immobilité complète jusqu'au commandement "Allez" de l'arbitre. ».

La question concernant la position «correcte» de garde n'est plus ouverte à l'interprétation. Les juges doivent demander aux tireurs de prendre la position qui est indiquée dans le livre de règlement par le dessin montrant la surface valable à chaque arme. Il ne faut pas non plus oublier que : «Au fleuret et au sabre, aucun tireur ne peut se mettre en garde en ligne.» La clé d'un début adéquat du combat est de s'assurer que les tireurs sont **complètement immobiles**. Les tireurs n'ont le droit de discuter avec le juge ni de la position correcte de garde, ni du fait de demeurer immobile jusqu'à ce que le commandement «Allez» soit donné.

Arrêter le combat est beaucoup plus difficile que de le commencer. Par conséquent, davantage de questions se posent au sujet de situations problématiques à ce sujet. Au paragraphe 2 de l'article t.18 il est précisé que :

« Dès le commandement de "Halte", le tireur ne peut entamer de nouvelle action: seul le coup déjà lancé reste valable. Tout ce qui se passe ensuite n'est absolument plus valable (mais Cf. t.32).»

Pour interpréter correctement cette instruction, les juges doivent comprendre ce qui constitue une action, et savoir que le halte se produit au moment même où le juge prononce le mot «halte». Par exemple, deux épéistes entrent en corps à corps sans qu'il y ait de touche portée, puis un des deux fait une remise immédiate qui touche. Dans ce cas, le juge dit «halte» au moment du corps à corps et ne compte pas la remise. Le tireur qui a marqué la touche peut alors dire au juge : «mais vous n'avez pas dit halte avant que j'aie amorcé ma remise, j'ai même entendu la sonnerie de l'appareil avant d'entendre votre halte.» Si c'est le cas, il suffit au juge de répliquer : «j'ai dit halte pour le corps à corps, et la remise est après halte, par conséquent elle n'est pas bonne. Pas de touche». Il n'y a **rien** de plus à dire.

Donc, dans tous les cas, le juge doit décider si l'action cruciale a commencé avant ou après le halte, et il doit annoncer rapidement sa décision. Il faut éviter d'employer les termes «sur le halte» qui peuvent porter à confusion. Soit l'action a commencé «avant» le halte, soit «après» le halte. Le tireur ne peut pas faire appel de cette décision, par conséquent il faut éviter toute tentative de la justifier par une description superflue, qui ne

peut mener qu'à une discussion. **Le juge ne doit pas essayer de justifier sa décision par d'autres arguments.**

À la lumière de la discussion ci-dessus, les juges doivent se rendre compte qu'ils doivent **éviter toute hésitation au moment de dire halte**, afin d'éviter les malentendus.

L'arrêt du combat quand un tireur sort de la piste (soit en franchissant la limite arrière, soit la limite latérale) peut aussi donner des situations pouvant mener à la controverse. En effet, l'attention du juge se divise entre l'observation de l'action et la position des tireurs sur la piste. La tâche primordiale du juge étant l'analyse de l'action, il n'est pas surprenant que les juges doivent interpréter avec latitude la position des tireurs sur la piste.

Il est difficile (sinon impossible) de déterminer précisément à quel moment les pieds d'un tireur franchissent les limites. Le juge doit donc porter son jugement autant par instinct que par observation directe quand une action se produit. On conseille donc aux juges de rendre cette décision sans essayer de décrire la position, l'attitude ou les mouvements exacts des tireurs.

Mais ce conseil n'est pas toujours facile à suivre quand les actions ont lieu au moment même où un tireur franchit les limites. Par exemple, on entend souvent des discussions animées quand un tireur qui est proche des limites saute dans les airs pendant l'action. Là encore, le juge doit décider si un tireur (ou les deux) a quitté la piste ou se trouvait dessus, et il doit éviter de décrire la position du tireur à quelque moment que ce soit. Si une touche est portée, cette décision affectera l'octroi éventuel de la touche ou son annulation. S'il n'y a aucune touche de portée, la décision peut affecter l'endroit où les tireurs sont remis en garde. Le jugement de l'arbitre est donc essentiel dans ce type de situation. Les arguments relatifs au fait qu'un tireur était sur la piste ou hors de la piste pendant son saut et pendant l'action sont complètement superflus. La piste est un volume et non une surface. Si un tireur saute dans les airs au-dessus de la piste, il est encore «sur» la piste.

Il est important de ne pas oublier que lorsqu'un tireur quitte la piste des deux pieds, l'adversaire **avance** d'un mètre à partir de l'endroit où le juge replace les tireurs en garde. Et quand le tireur qui est sorti de la piste est remplacé derrière la limite arrière de la piste après l'application de cette règle, il est donc considéré comme touché. La distance correcte entre les deux tireurs en position de garde (mis à part le cas où ils sont tous les deux à leur ligne de mise en garde) est établie comme suit : les deux tireurs sont en position de garde, le bras armé tendu et les pointes ne se croisent pas.

On conseille aux juges de se montrer très stricts avec les tireurs qui ont tendance à tirer sur le bord de la piste, et de les dissuader d'avoir recours à ce type de tactique en annulant les touches portées par les tireurs ayant les deux pieds hors de la piste et en pénalisant ces tireurs, et ce, qu'il aient marqué une touche ou non. D'un autre côté, il est important de se rappeler que les tireurs ont le droit d'utiliser toute la surface de la piste, et qu'ils ne devraient pas être pénalisés quand ils le font.

Les décisions relatives au moment de dire halte sont importantes pour le rythme de l'assaut. Le juge doit autoriser les tireurs à continuer à tirer, surtout dans les cas de combat rapproché. D'un autre côté, le juge doit être prêt à dire halte immédiatement quand un tireur ne peut plus manier son arme correctement, quand un tireur sort de la piste, quand il y a lieu à une sanction, ou quand il y a risque de blessure. Il est particulièrement important de dire halte à chaque fois qu'il y a corps à corps, et surtout à l'épée, où un tireur peut marquer une touche en se touchant lui-même. Il est tout aussi incorrect de dire halte trop tard que trop tôt.

En outre, les juges doivent faire preuve de cohérence dans leur manière d'arrêter le combat, afin que les tireurs ne s'arrêtent pas prématurément en attendant un commandement qui n'est pas donné, et éventuellement se fassent toucher à cause de cela. Les juges acquièrent le sentiment du «bon moment» où il doivent dire halte par expérience, ainsi que grâce à l'observation des juges expérimentés.

Dans toutes ces situations, le juge doit faire preuve de jugement. Il se peut que les tireurs, les entraîneurs, les spectateurs, les autres officiels ou d'autres personnes soient en désaccord avec la décision d'un juge au sujet de la position des tireurs sur la piste ou du moment du halte, mais tant que le juge s'abstient de décrire les positions, les emplacements des pieds, ou autres détails superflus, ainsi que les motifs pour lesquels le tireur est sorti de la piste ou est resté sur la piste à un moment donné, son jugement est exécutoire et nul ne peut faire appel.

- On conseille aux tireurs d'accepter ce type de jugement parce que, dans la plupart des cas, ils sont moins importants que l'analyse de l'action, qui doit demeurer la priorité numéro un du juge.
- Les juges doivent savoir que la plupart des protestations proviennent d'hésitations ou d'explications trop volubiles de la part du juge. Par conséquent, n'oubliez pas de décrire les actions avec précision, en ayant uniquement recours à de la terminologie d'escrime. Et ne vous «faites pas prendre» à décrire les activités des tireurs.

Placement du juge

Après avoir vérifié que la piste est en bon état (pas de trous) et qu'il y a suffisamment d'espace autour, vous devez savoir où vous placer. En effet, votre placement est très important pour que vous puissiez prendre de bonnes décisions.

Les juges devraient toujours se placer entre les tireurs, de manière à voir les deux aussi bien. Si le juge se place d'un côté des tireurs, cela influencera et faussera souvent sa décision en matière de priorité.

Il est également très important que le juge puisse voir les lampes de l'appareil. Même si le juge doit accorder la plus grande partie de son attention aux actions des tireurs, il est tout aussi essentiel qu'il puisse voir à quel moment les lampes s'allument. Lors d'une phrase d'armes comprenant une attaque, une riposte et une remise, si les deux lampes sont

allumées, le juge doit savoir si c'est l'attaque ou si c'est la remise qui a touché. Ceci est impossible si le juge ne peut pas voir l'appareil. Et ceci est tout aussi impossible si le juge ne se déplace pas avec les tireurs.

Les juges doivent se ménager assez d'espace pour travailler. Ils devraient se placer environ (au minimum, si l'espace ne le permet) à trois mètres du bord de la piste pour bénéficier d'une vision adéquate pour observer tout ce qu'ils ont à observer.