

# TITRE PREMIER : REGLEMENT TECHNIQUE

## GENERALITES ET REGLES COMMUNES AUX TROIS ARMES

### *Chapitre 1*

#### **APPLICABILITE DES REGLES**

- t.1** Les dispositions du présent Règlement sont obligatoires **ne varietur** pour les "épreuves officielles de la F.I.E.", c'est-à-dire :
- les Championnats du Monde de toutes les catégories,
  - les épreuves d'escrime des Jeux Olympiques,
  - les compétitions de la Coupe du Monde,
  - les Championnats de zone.

### *Chapitre 2*

#### **TERMINOLOGIE**

##### **COMPETITIONS**

###### ***Assaut et match***

- t.2** Le **combat courtois** entre deux escrimeurs (ou tireurs) est un "**assaut**"; lorsque l'on tient compte du résultat de ce combat (**compétition**) on l'appelle "**match**".

###### ***Rencontre***

- t.3** L'ensemble des matches entre tireurs de **deux équipes** différentes s'appelle "**rencontre**".

###### ***Epreuve***

- t.4**
- 1 C'est l'**ensemble des matches** (épreuves individuelles) ou des **rencontres** (épreuves par équipes) nécessaires pour désigner le vainqueur de la compétition.
  - 2 Les épreuves **se différencient** par les armes, par le sexe des compétiteurs, par leur âge, et par le fait qu'elles se tirent individuellement ou par équipes.

###### ***Championnat***

- t.5** Nom donné à une épreuve **destinée à désigner le meilleur tireur ou la meilleure équipe** dans chaque arme, pour une fédération, une région, le monde et **pour une durée déterminée**.

## EXPLICATION DE QUELQUES TERMES TECHNIQUES EMPLOYÉS LE PLUS SOUVENT DANS LES JUGEMENTS D'ESCRIME (1)

### *Temps*

- t.6** Le **temps d'escrime** est la durée d'exécution d'une action simple.

### *Actions offensives et défensives*

**t.7** **Définition:**

- 1 Les différentes actions **offensives** sont l'attaque, la riposte et la contre-riposte.
  - 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**).
  - La **riposte** est l'action offensive du tireur qui a paré l'attaque.
  - La **contre-riposte** est l'action offensive du tireur qui a paré la riposte.
- 2 Les différentes actions **défensives** sont les parades.
  - La **parade** est l'action défensive faite avec l'arme pour empêcher une action offensive de toucher.

### *Explication:*

**t.8**

#### **Actions offensives :**

**1 Attaque**

L'action est **simple** lorsqu'elle est exécutée en un seul mouvement:

- soit **directe** (dans la même ligne),
- soit **indirecte** (dans une autre ligne).

L'action est **composée** quand elle est exécutée en plusieurs mouvements.

**2 Riposte**

La riposte peut être **immédiate** ou à **temps perdu**, c'est une question de fait et de rapidité d'exécution. Les ripostes sont :

**a) Simples directes :**

- Riposte **droite** : riposte qui touche l'adversaire sans avoir quitté la ligne où la parade a été faite.
- Riposte **sur le fer** : riposte qui touche l'adversaire en glissant sur le fer après la parade.

**b) Simples indirectes :**

- Riposte **par dégagement** : riposte qui touche l'adversaire dans la ligne opposée à celle où la parade a été faite (en passant par-dessous son fer, si la parade a eu lieu en ligne haute, et par-dessus le fer, si la parade a eu lieu en ligne basse).
- Riposte **par coupé** : riposte qui touche l'adversaire dans la ligne opposée à celle où la parade a été faite (en passant, dans tous les cas, le fer en avant de la pointe adverse).

**c) Composées :**

- Riposte **en doublant** : riposte qui touche l'adversaire dans la ligne opposée à celle où la parade a été faite, mais après avoir décrit autour du fer adverse une circonférence complète.
- Riposte **par une-deux** : riposte qui touche l'adversaire dans la ligne où la parade a été faite, mais après avoir été d'abord dans la ligne opposée, en passant par-dessous son fer.

**3 Contre-attaque**

Les **contre-attaques** sont des actions offensives ou défensives-offensives exécutées pendant l'offensive adverse :

---

<sup>1</sup> Il est précisé que ce chapitre ne remplace pas un traité d'escrime et qu'il n'est placé ici qu'en vue de faciliter la compréhension du Règlement.

- a) **Arrêt** : contre-attaque portée sur une attaque.
- b) **Arrêt par opposition**: contre-attaque exécutée en fermant la ligne où doit se terminer l'attaque (**Cf. t.56 ss, t.64 ss et t.76 ss**).
- c) **Arrêt avec temps d'escrime** (**Cf. t.59, t.79**).

#### 4 Autres actions offensives

##### a) Remise

Action **offensive simple immédiate** qui suit une première action, **sans retrait de bras**, après une parade ou une retraite de l'adversaire, soit que celui-ci ait abandonné le fer sans riposter, soit qu'il riposte tardivement, ou indirectement ou en composant.

##### b) Redoublement

**Nouvelle action**, simple ou composée, sur un adversaire qui a paré sans riposter, ou qui a simplement évité la première action par une retraite ou esquive.

##### c) Reprise d'attaque

**Nouvelle attaque** exécutée immédiatement **après retour en garde**.

##### d) Contre-temps

Toute action exercée par l'attaquant **sur un arrêt** de son adversaire.

#### *Actions défensives*

**t.9**

Les **parades** sont **simples**, directes, quand elles sont faites dans la même ligne que l'attaque. Elles sont **circulaires** (en contre) quand elles sont exécutées dans la ligne opposée à celle de l'attaque

#### *Position "pointe en ligne"*

**t.10**

La **pointe en ligne** est une 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. (**Cf. t.56.3.a/b/c; t.60.4.e;t.60.5.a; t.76; t.80.3.e;t.80.4.a/b**).

## **Chapitre 3**

### **TERRAIN**

**t.11**

Le **terrain** doit représenter une surface plane et horizontale. Il ne peut avantager ni désavantager l'un ou l'autre des deux adversaires, surtout en ce qui concerne la lumière.

**t.12**

1 La partie du terrain destinée au combat s'appelle **la piste**.

2 Les épreuves **aux trois armes** sont disputées sur les mêmes pistes.

**t.13**

1 La **largeur** de la piste est de 1,50 à 2 mètres.

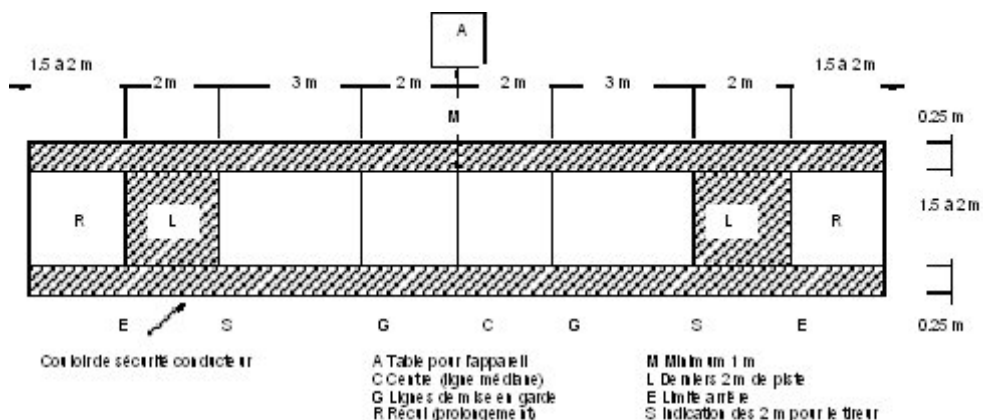
2 La **longueur** de la piste est de 14 mètres, de telle sorte que chaque tireur, étant placé à 2 mètres de la ligne médiane, ait à sa disposition, pour rompre sans franchir la limite arrière des deux pieds, une longueur totale de 5 mètres.

**t.14**

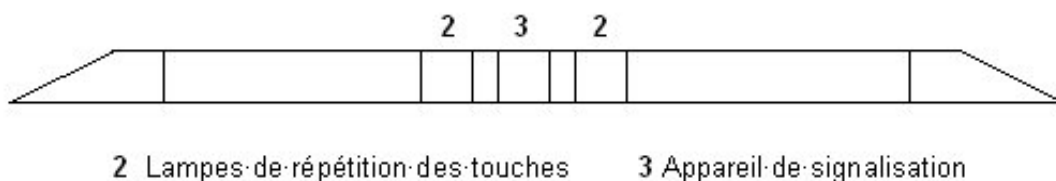
Il est tracé, sur la piste, de manière bien visible, **cinq lignes** perpendiculaires à la longueur de la piste, à savoir :

- a) **1 ligne médiane** qui doit être tracée en ligne discontinue sur toute la largeur de la piste.
- b) **2 lignes de mise en garde**, à deux mètres de chaque côté de la ligne médiane (et qui doivent être tracées à travers toute la piste);
- c) **2 lignes de limite arrière**, qui doivent être tracées à travers toute la piste, à une distance de la ligne médiane de sept mètres.
- d) En outre, **les deux derniers mètres** précédant ces lignes de limite arrière doivent être clairement distingués - si possible par une couleur de piste différente -, de façon que les tireurs puissent repérer facilement leur position sur la piste (Cf. schéma).

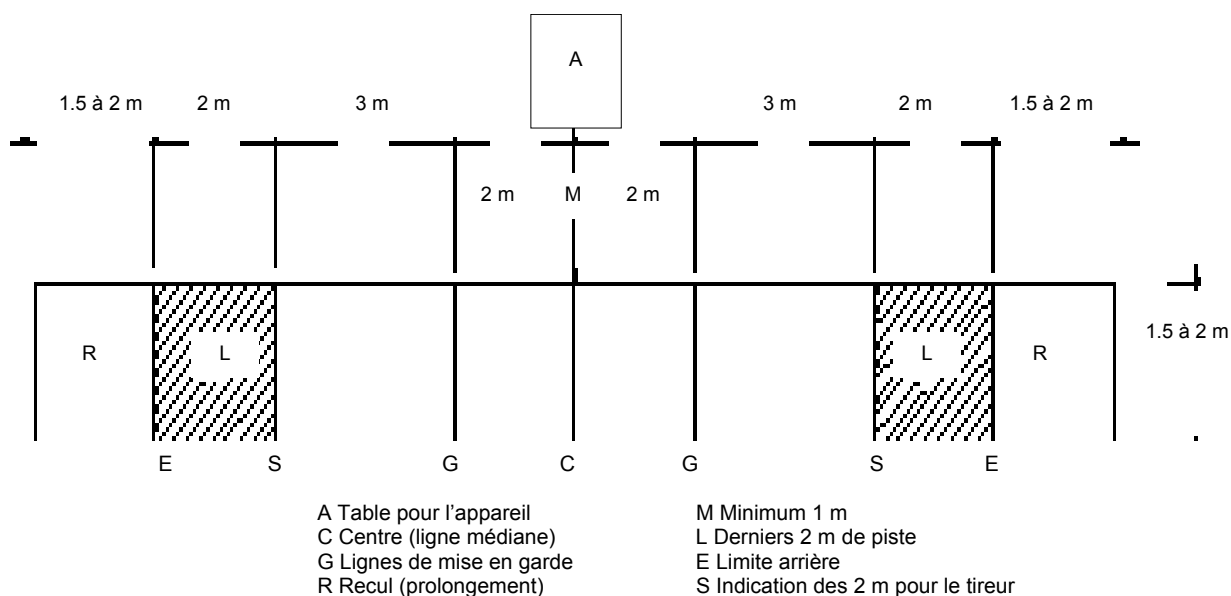
**PISTE POUR DEMI-FINALES ET FINALES (hauteur de la piste maximum 50 cm)**



Pour le fleuret et l'épée, le tapis conducteur doit couvrir toute la largeur de la piste et toute sa longueur y compris les prolongements et les couloirs de sécurité.



**PISTES NORMALES AUX TROIS ARMES**



Pour le fleuret et l'épée, le tapis conducteur doit recouvrir toute la largeur de la piste et toute sa longueur y compris les prolongements et les couloirs de sécurité.

## Chapitre 4

### **MATERIEL DES TIREURS (Armement - Equipement - Habillement)**

#### t.15

- 1 Les tireurs s'arment, s'équipent, s'habillent et combattent sous **leur propre responsabilité** et à **leurs risques et périls**.
- 2 Tout athlète qui s'échauffe ou s'entraîne avec un autre athlète sur le lieu d'une compétition officielle de la FIE (y inclus dans les salles d'entraînement liées à la compétition) doit obligatoirement porter la **tenue et le matériel** règlementaires FIE.  
Toute personne qui donne la leçon doit obligatoirement porter au minimum le plastron de Maître d'armes, un gant d'escrime et un masque règlementaires.  
Tout athlète qui prend la leçon doit obligatoirement porter un masque et un gant.  
*Le superviseur de la compétition ou un membre du Directoire technique sanctionnera d'un carton jaune la personne qui ne respecte pas cette règle, suivi d'un carton noir en cas de récidive*
- 3 Les **mesures de sécurité** fixées dans le Règlement et dans les normes annexées, de même que celles de contrôle, édictées par le présent Règlement (Cf. Règlement du Matériel), ne sont destinées qu'à **renforcer** la sécurité des tireurs, **sans** pouvoir la **garantir** et ne peuvent, en conséquence - quelle que soit la manière dont elles sont appliquées - entraîner la responsabilité ni de la F.I.E., ni des organisateurs d'épreuves, ni des officiels ni du personnel chargés de leur réalisation, ni des auteurs d'un éventuel accident.

## Chapitre 5

### **COMBAT**

#### **Manière de tenir l'arme**

#### t.16

- 1 Aux trois armes, **l'action défensive** s'exerce exclusivement à l'aide de la lame et de la coquille employées soit séparément, soit conjointement.
- 2 En absence d'un dispositif spécial ou d'une attache ou d'une forme spéciale (orthopédique), le tireur est libre de **tenir la poignée** comme il veut et il peut aussi, au cours d'un match, modifier la position de sa main. Toutefois, l'arme ne peut - d'une façon permanente ou temporaire, apparente ou déguisée - être transformée en **arme de jet**; elle doit être maniée sans que la main quitte la poignée et, au cours d'une action offensive, sans glisser sur la poignée, d'avant en arrière.
- 3 Lorsqu'un **dispositif spécial**, ou une **attache**, ou une **forme spéciale** (orthopédique) existe, la poignée doit être tenue de telle sorte que la face supérieure du pouce soit orientée dans la même direction que la gorge de la lame (du fleuret ou de l'épée), ou perpendiculairement au plan de la flexibilité de la lame du sabre.
- 4 L'arme est maniée par **une seule main** ; le tireur ne peut changer de main avant la fin du match, à moins d'y être autorisé par l'arbitre, en cas de blessure à la main ou au bras.

#### **Mise en garde**

#### t.17

- 1 Le tireur **appelé le premier** doit se placer **à la droite** de l'arbitre, sauf dans le cas du match entre un droitier et un gaucher, si le premier appelé est le gaucher.
- 2 L'arbitre fait **placer** chacun des deux combattants de telle sorte que le pied avant soit à 2 mètres de la ligne médiane de la piste (donc derrière la ligne de "mise en garde").

- 3 La mise en garde au début et les remises en garde se font toujours **au milieu de la largeur** de la piste.
- 4 Lors de la mise en garde, au cours du combat, la distance entre les tireurs doit être telle que, dans la position pointe en ligne, les **pointes ne puissent pas être en contact**.
- 5 Après **chaque touche** comptée comme **valable**, les tireurs sont remis en garde **au milieu** du terrain.
- 6 Si la **touche n'a pas été admise**, ils sont remis en garde à la place qu'ils occupaient à l'interruption du combat.
- 7 La mise en garde au commencement de **chaque période** et de la **minute supplémentaire** éventuelle doit se faire au milieu du terrain.
- 8 La **remise en garde, à la distance**, ne peut avoir pour effet de placer au-delà de la ligne arrière, le combattant qui se trouvait en deçà de cette ligne au moment de la suspension du match. S'il a déjà un pied au-delà de la ligne arrière, il reste à sa place.
- 9 La remise en garde, à la distance, pour **sortie latérale**, peut placer le combattant fautif au-delà de la ligne arrière et entraîner une touche.
- 10 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**".
- 11 Les tireurs doivent se mettre **en garde correctement** et conserver une **immobilité** complète jusqu'au commandement "Allez" de l'arbitre.
- 12 Au fleuret et au sabre, la garde ne peut être prise dans **la position en ligne**.

### ***Début, arrêt et reprise du combat***

#### **t.18**

1. Le **début du combat** est marqué par le commandement "Allez". Aucun coup lancé ou porté avant ce commandement n'est compté.
2. La **fin du combat** est marquée par le commandement de: "Halte", sauf dans les cas de faits qui modifient les conditions régulières et normales du combat (Cf. aussi **t.32.1/2**).
- 3 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.32.1/2**).
- 4 Si l'un des tireurs **s'arrête** avant le commandement de "Halte" et qu'il est touché, la touche est valable.
- 5 Le commandement de "Halte" est aussi donné si le jeu des tireurs est **dangereux, confus** ou **contraire au Règlement**, si l'un des tireurs est **désarmé**, si l'un des tireurs **sort de la piste**, ou si, en rompant, il se rapproche du public ou de l'arbitre (Cf. **t.26, t.54.5 ; t.73.4.j**).
- 6 Sauf cas exceptionnel, l'arbitre ne peut autoriser un tireur à **quitter la piste**. Si celui-ci le faisait sans autorisation, il serait passible des sanctions prévues aux articles **t.114, t.116, t.120**.

### ***Combat rapproché***

#### **t.19**

Le **combat rapproché** est autorisé aussi longtemps que les tireurs peuvent se servir normalement de leur arme et que l'arbitre peut, au fleuret et au sabre, continuer à suivre l'action.

### **Corps à corps**

#### **t.20**

- 1 Le **corps à corps** existe lorsque les deux adversaires sont en contact; dans ce cas, le combat est arrêté par l'arbitre (Cf. **t.25**; **t.63.1/2/3**).
- 2 **Aux trois armes**, il est interdit d'occasionner le **corps à corps volontaire** pour éviter une touche, ou de bousculer son adversaire. Dans le cas d'une telle faute, l'arbitre infligera au tireur fautif les sanctions prévues par les articles **t.114**, **t.116**, **t.120**, et la touche éventuelle portée par le tireur fautif sera annulée.

### **Esquives - Déplacements et dépassements**

#### **t.21**

- 1 Les **déplacements** et **esquives** sont permis, même ceux où la main non armée **ou le genou de la jambe arrière peuvent** venir en contact avec le sol.
- 2 Il est interdit pendant le combat de **tourner le dos** à l'adversaire. Dans le cas d'une telle faute, l'arbitre infligera au tireur fautif les sanctions prévues par les articles **t.114**, **t.116**, **t.120**, et la touche éventuelle portée par le tireur fautif sera annulée.
- 3 Au cours du combat, quand un tireur **dépasse complètement** son adversaire, l'arbitre doit donner immédiatement le commandement "Halte" et remettre les tireurs à la place qu'ils occupaient avant le dépassement.
- 4 En cas d'échange de touches **au cours du dépassement**, la touche portée immédiatement est valable; la touche portée après le dépassement est annulée, mais celle immédiatement portée, même en se retournant, par le tireur qui a subi l'action offensive est valable.
- 5 Quand, au cours d'un match, un tireur ayant fait une flèche est signalé comme touché et qu'il dépasse l'extrémité de la piste d'une distance suffisamment longue pour provoquer **l'arrachement de l'enrouleur** ou du fil de piste de celui-ci, la touche qu'il a reçue ne sera pas annulée (Cf. **t.103**).

### **Substitution et utilisation du bras et de la main non armés**

#### **t.22**

- 1 L'utilisation de la **main** et du **bras non armés** est interdite pour exercer soit une action offensive, soit une action défensive (cf. **t.114**, **t.117**, **t.120**). Dans le cas d'une telle faute, la touche portée par le tireur fautif sera annulée et ce dernier recevra les sanctions prévues pour les fautes du 2<sup>ème</sup> groupe (carton rouge).
- 2 Au fleuret et au sabre, il est interdit de **protéger** ou de **substituer** une surface valable par une autre partie du corps, **en la couvrant** (Cf. **t.114**, **t.116**, **t.120**) : la touche éventuellement portée par le tireur fautif sera annulée.
  - a) Si, pendant la phrase d'armes, il y a protection ou substitution d'une surface valable, le tireur fautif recevra les sanctions prévues pour les fautes du 1<sup>er</sup> groupe (cf. aussi **t.49.1**, **t.72.2**).
  - b) Si, pendant la phrase d'armes, par suite de protection ou substitution d'une surface valable, une touche correctement portée a été enregistrée non valable, le tireur fautif recevra les sanctions prévues pour les fautes du 1<sup>er</sup> groupe (cf. aussi **t.49.1**, **t.72.2**) et la touche sera accordée par l'arbitre.
- 3 Pendant la durée du combat, la main non armée du tireur ne doit en aucun cas **saisir une partie quelconque de l'équipement électrique** (Cf. **t.114**, **t.116**, **t.120**) : la touche éventuellement portée par le tireur fautif sera annulée.



**t.23**

- 1 Dans le cas où l'arbitre s'aperçoit qu'au cours d'un match, un des tireurs fait usage du bras ou (et) de la main non-armés, ou protège ou couvre la surface valable par une partie non valable, il peut demander l'assistance de deux **assesseurs neutres**, qui seront désignés par le Directoire technique.
- 2 Ces assesseurs, placés de part et d'autre de la piste, suivent **l'ensemble du combat** et signalent, en levant la main ou sur l'interrogation de l'arbitre, l'utilisation du bras ou de la main non armés, ou la protection ou la couverture de la surface valable par une partie non valable (Cf. **t.49, t.72, t.114, t.116, t.120**).
- 3 L'arbitre peut également **faire changer de place** les deux tireurs de façon que celui qui commet cette irrégularité ne lui tourne pas le dos.

**Terrain gagné ou perdu**

**t.24**

Au commandement de "Halte" **le terrain gagné** reste acquis jusqu'à ce qu'une touche ait été accordée. Lors des remises en garde, chaque tireur devra reculer d'une distance égale pour reprendre la distance de mise en garde (Cf. **t.17.3/4**).

**t.25**

Cependant lorsque le match aura été suspendu en raison de **corps à corps**, les tireurs seront replacés en garde, de telle façon que celui qui a supporté le corps à corps se retrouve à l'endroit où il était; il en est de même si son adversaire lui a porté **une flèche**, même sans corps à corps.

**Franchissement des limites**

**Arrêt du combat**

**t.26**

- 1 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"**.
- 2 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.
- 3 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 ! ».
- 4 Quand **un des deux tireurs** sort de la piste avec **deux pieds**, seul peut être compté dans ces conditions le coup porté par le tireur qui est resté sur la piste avec au moins un pied, même s'il y a coup double.

**Limites arrières**

**t.27**

Lorsqu'un tireur franchit complètement, avec les deux pieds, la **limite arrière** de la piste, il est déclaré touché.

**Limites latérales**

**t.28**

- 1 Si un tireur franchit une limite latérale 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 (mais cf t.29).

- 2 Si, **suite à l'application de cette sanction**, un des tireurs a les deux pieds en dehors de la limite arrière, il est déclaré touché.
- 3 Le tireur qui, **pour éviter d'être touché**, franchit l'une des limites latérales des deux pieds - notamment en faisant une flèche - recevra les sanctions prévues par les articles **t.114, t.116, t.120**.

#### **Sortie accidentelle**

##### **t.29**

Le tireur qui franchit **involontairement** l'une des limites par suite de tout cas fortuit (telle qu'une bousculade), n'est passible d'aucune pénalisation.

#### **Durée du combat**

##### **t.30**

- 1 Par durée du combat, il faut entendre la **durée effective**, c'est-à-dire la somme des temps écoulés entre "Allez" et "Halte".
- 2 La durée du combat est **contrôlée** par l'arbitre ou par un chronométrateur. Pour les finales des épreuves officielles de la F.I.E. comme pour tous les matches qui comportent un chronomètre visible pour les spectateurs, le chronomètre doit être placé de telle façon qu'il soit visible pour les deux tireurs en piste et pour l'arbitre.
- 3 La **durée** du combat effectif est :
  - **en poules** : 5 touches, maximum 3 minutes
  - **en élimination directe** : 15 touches, maximum 9 minutes divisées en 3 périodes de 3 minutes, avec une minute de pause entre deux périodes.
  - **par équipes** : 3 minutes pour chaque relais.

##### **t.31**

- 1 Le **temps** peut être **demandé** par l'escrimeur chaque fois que le match est interrompu.
- 2 Si un tireur cherche abusivement à **provoquer** ou à **prolonger** des interruptions de combat, l'arbitre lui infligera les sanctions prévues par les articles **t.114, t.116, t.120**.

##### **t.32**

- 1 A l'**expiration du temps** réglementaire, si le chronomètre est couplé avec l'appareil (norme obligatoire pour toutes les finales des épreuves officielles de la F.I.E.), il doit actionner automatiquement un signal sonore et puissant et couper automatiquement le fonctionnement de l'appareil, mais les signaux enregistrés avant le blocage de l'appareil, doivent rester fixés sur celui-ci. Dès la perception du signal sonore le combat est arrêté.
- 2 Si le **chronomètre n'est pas couplé avec l'appareil**, le chronométrateur doit crier "Halte" ou actionner un signal sonore, ce qui arrête le combat et même le coup lancé n'est pas valable.
- 3 En cas de **défaillance du chronomètre** ou de **faute du chronométrateur**, l'arbitre devra évaluer lui-même le temps restant à tirer.
- 4 **Lorsqu'un appareil sans fil est utilisé, aucune touche enregistrée après la fin du temps ne doit être attribuée, même si une lampe est allumée sur l'appareil sans fil.**

#### **Accident - Retrait d'un tireur**

##### **t.33**

#### **Traumatisme ou crampe, retrait d'un tireur**

- 1 Pour **traumatisme ou crampe** survenus au cours du combat et dûment constatés par le délégué de la Commission Médicale ou le médecin de service, un arrêt de 10 minutes maximum, décomptées à partir de l'avis du médecin et strictement réservées aux soins **du traumatisme ou de la crampe**

pour lesquels le match a été interrompu pourra être accordé. Avant ou à l'expiration de cet arrêt de 10 minutes, si le médecin constate l'incapacité du tireur à reprendre le match, il décide le retrait de ce tireur dans les épreuves individuelles et/ou son remplacement, si possible, dans les épreuves par équipes (Cf.o.44.11.a/b).

- 2 Dans la **suite de la même journée** un nouvel arrêt ne pourra être accordé que s'il est consécutif à un traumatisme **ou une crampe** autres que le précédent.
- 3 En cas de **demande d'arrêt injustifiée**, dûment constatée par le Délégué de la Commission Médicale ou le médecin de service, l'arbitre infligera au tireur fautif les sanctions prévues par les articles **t.114, t.117, t.120**.
- 4 Dans les **épreuves par équipes**, le tireur, jugé par le médecin de service incapable de reprendre un match, pourra néanmoins, après décision de ce même médecin, disputer dans la même journée les rencontres suivantes.
- 5 Le Directoire technique peut **modifier l'ordre des matches** des poules pour assurer le bon déroulement de la compétition (Cf. **o.16.1**).

## Chapitre 6

### ARBITRAGE ET JUGEMENT DES TOUCHES

#### t.34

- 1 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.
- 2 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.

#### Arbitres

#### t.35

- 1 Tout match d'escrime dans les compétitions officielles de la FIE est dirigé par un arbitre titulaire d'une licence d'arbitre de la FIE valide pour la saison en cours. Pour des raisons pratiques, les arbitres de catégorie nationale candidats qui ont payé et annoncé leur candidature aux examens d'arbitrage de la FIE sont autorisés à arbitrer les compétitions satellites.
- 2 Les **fonctions de l'arbitre** sont multiples :
  - a) il fait l'**appel** des tireurs (Cf. **t.86.1 ; t.86.5/6**);
  - b) il a la **direction** du match;
  - c) avant chaque match, l'arbitre doit **contrôler** les armes, l'habillement et le matériel des tireurs, selon les dispositions ci-dessous.
  - d) il **surveille** le fonctionnement régulier de l'appareil. De sa propre initiative, ou sur réclamation d'un capitaine d'équipe ou d'un tireur, il fait procéder aux essais de vérification et de localisation du défaut éventuellement manifesté. Il empêche les tireurs de contrarier les recherches en débranchant ou changeant intempestivement leur matériel.
  - e) il **dirige** les assesseurs, chronométreurs, marqueurs, etc...
  - f) il doit se placer et se déplacer de façon à pouvoir **suivre le match**, tout en pouvant constater l'allumage des lampes;
  - g) il **sanctionne** les fautes (Cf. **t.96.2**);
  - h) il **octroie** les touches (Cf. **t.40 ss**).
  - i) il **maintient** l'ordre (Cf. **t.96.1/2/3/4**);

j) chaque fois que l'arbitre le juge opportun, il doit **consulter** les experts en matière de signalisation électrique (Cf. **o.7**).

### **Assesseurs**

#### **t.36**

- 1 L'arbitre accomplit sa mission à l'aide d'un appareil de contrôle automatique des touches avec, éventuellement, l'assistance de **deux assesseurs** surveillant l'utilisation du bras ou de la main non armés, la substitution de surfaces valables, les touches portées au sol à l'épée, les sorties latérales et arrières de la piste, ou toute autre faute définie dans le Règlement (Cf. **t.120**).
- 2 Cette mesure est **obligatoire** pour toutes les **finale**s (4) individuelles et pour **la finale** (2) par équipes .
- 3 Les assesseurs sont placés de chaque côté de l'arbitre, de part et d'autre de la piste; ils **suivent l'ensemble du combat**.
- 4 Les assesseurs doivent **changer de côté** au milieu du match, après chaque période et après chaque relais d'une rencontre par équipe, de façon à ne pas toujours observer le même tireur.

### **Désignation des arbitres et des consultants-vidéo**

#### **Jeux Olympiques et Championnats du Monde**

#### **t.37**

Chaque fois que l'on utilise la vidéo-arbitrage, des consultants désignés seront chargés d'observer le match directement, éventuellement ensuite sur l'écran vidéo, et d'interagir avec les arbitres comme indiqué à l'article t.42.3.

Le consultant-vidéo doit :

- a) être un arbitre titulaire d'une licence FIE valide pour la saison en cours ;
- b) avoir été formé à l'assistance par la vidéo ;
- c) être d'une nationalité différente de celle des tireurs en piste ;
- d) être d'une nationalité différente de celle de l'arbitre principal.

#### **Epreuves individuelles**

- 1 Pour le tour de poules et le tableau d'élimination directe, les **délégués à l'arbitrage** désigneront les arbitres par tirage au sort.
- 2 **Pour les poules**, l'arbitre doit être d'une nationalité différente de celle de chacun des tireurs de la poule.
- 3 Pour les **tableaux d'élimination directe de chaque arme**, les délégués à l'arbitrage établiront, parmi les arbitres présents, une liste des meilleurs arbitres à chaque arme (selon les notes qu'ils ont obtenues durant la saison).

Afin d'arbitrer les matches dans l'ordre du tableau, 4 arbitres seront désignés par tirage au sort, parmi **une liste de 4 à 5** arbitres au moins, pour chaque quart du tableau. Ils doivent être d'une nationalité différente de celle de tous les tireurs participant au quart de tableau. **Ensuite, les 4**

**consultants-vidéo seront désignés par un tirage au sort parmi une liste de 4 à 5 arbitres au moins.**

Au fur et à mesure de la progression du tableau, les arbitres seront inter-changés selon un ordre qui aura été établi au préalable.

**4** A l'issue de chaque tour, les délégués à l'arbitrage peuvent **retirer un ou plusieurs arbitres** dont la prestation n'aurait pas été satisfaisante. Cette décision doit être prise à la majorité des délégués à l'arbitrage présents. Par contre, un arbitre ne sera pas changé en cours de match, sauf cas exceptionnel. Dans ce cas, la décision motivée sera prise à la majorité des délégués à l'arbitrage présents (règle applicable également pour les épreuves par équipes).

**5** Pour **la finale de 4**, les délégués à l'arbitrage, dès la fin des tableaux d'élimination directe, tireront au sort 4 arbitres parmi **une liste de 4 à 5** arbitres au moins qui devront être d'une nationalité différente de celle de chacun des tireurs.

**15** minutes avant la finale, les délégués à l'arbitrage tireront au sort l'arbitre de chaque match **des deux demi-finales** dans l'ordre suivant : 1ère demi-finale et 2ème demi-finale.

Dès que les deux demi-finales seront terminées, les délégués à l'arbitrage établiront une liste de 4-5 arbitres et tireront au sort l'arbitre et le consultant-vidéo de la finale, et (aux JO) l'arbitre et le consultant vidéo du match pour la 3ème place.

**6** Les tirages au sort seront effectués avec l'aide d'un ordinateur, et ce pendant toute la compétition y compris la finale. Le logiciel doit enregistrer tous les tirages afin qu'il soit possible de savoir quels arbitres ont été présentés pour chaque tirage. Le logiciel doit également pouvoir indiquer par la suite si le tirage d'un tour quelconque a été refait.

**7** Conformément aux articles t.37.2 et t.37.3, la désignation des consultants-vidéo doit être effectuée par tirage au sort à l'aide d'un logiciel informatique. Le nom et la nationalité du consultant-vidéo doivent être également inscrits sur la feuille de poule ou de match, à côté de ceux de l'arbitre.

### **Epreuves par équipes**

#### **t.38**

Les mêmes règles que celles de l'article t.37 3), 4), 5) et 6) et 7) s'appliquent pour les épreuves par équipes, avec deux arbitres par rencontre.

### **Epreuves de la Coupe du Monde**

#### **t.39**

Les règles des articles t.37 et t.38 précédents sont appliquées par le Directoire technique, assisté pour les finales par le délégué à l'arbitrage officiel de la FIE.

## **Jugement des touches**

### **Matérialité de la touche**

**t.40**

- 1 La **matérialité de la touche** est constatée d'après les indications de l'appareil, éventuellement avec consultation des assesseurs (Cf. **t.36**).
- 2 Seule l'**indication de l'appareil signalisateur**, manifestée dans ses propres lampes ou dans les lampes de répétition, fait foi pour juger les coups. En aucun cas, l'arbitre ne peut déclarer un tireur touché sans que l'appareil ait régulièrement signalé la touche (sauf pour les cas prévus par le Règlement, Cf. **t.49.1**, et pour les touches de pénalisation).

**t.41**

Par contre, l'arbitre devra, dans les cas énumérés à chaque arme, **annuler** une touche signalée par l'appareil (Cf. **t.53 ss, t.66 ss, t.73**).

### **Validité ou priorité de la touche**

**t.42**

- 1 Dès l'arrêt du combat, l'arbitre **analyse** brièvement les actions composant la dernière phrase d'armes.
- 2 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**).

### **3 Arbitrage-vidéo**

a) L'arbitrage-vidéo est obligatoire aux 3 armes aux compétitions **Grand Prix**, compétitions de **Coupe du Monde senior individuelles et par équipes**, **Championnats du monde et JO**, **Championnats de zone** et aux **épreuves de qualification pour les JO**. Il est facultatif aux **Championnats du Monde vétérans**.

i) Pour les compétitions de Coupe du Monde individuelles, les Grands Prix, les Championnats de zone et les épreuves de qualification pour les JO, l'arbitrage-vidéo doit être utilisé dès que l'horaire permet le déroulement de la compétition uniquement sur 4 pistes, et en tout état de cause **dès le tableau de 64**.

ii) Pour les compétitions de Coupe du Monde par équipes, l'arbitrage-vidéo est obligatoire dès que l'horaire permet le déroulement de la compétition uniquement sur 4 pistes y inclus les matchs pour la 3-ème place, à l'exception des autres matchs de classement.

iii) Pour les épreuves individuelles et par équipes des Championnats du Monde seniors, l'arbitrage-vidéo est obligatoire dès que l'horaire permet le déroulement de la compétition sur maximum 8 pistes, toutes équipées pour l'arbitrage-vidéo.

iv) Pour les épreuves individuelles des Championnats du Monde juniors et cadets, l'arbitrage-vidéo est obligatoire dès que l'horaire permet le déroulement de la compétition sur maximum 4 pistes, toutes équipées pour l'arbitrage-vidéo.

Pour les épreuves par équipes des armes conventionnelles, l'arbitrage-vidéo est obligatoire à partir du tableau de 16. A l'épée, l'arbitrage-vidéo est obligatoire à partir du tableau de 8.

v) Pour les épreuves individuelles et par équipes des Jeux Olympiques, l'arbitrage-vidéo est obligatoire aux trois armes, à toutes les phases de la compétition.

### **b) Recours**

En individuel et par équipes, seul le tireur en piste a le droit de demander un recours à la vidéo-arbitrage.

**i) En individuel**, le tireur dispose :

- dans les **poules**, d'une seule possibilité de recours à chaque match ;
- dans les matchs en **élimination directe**, de deux possibilités de recours à l'arbitrage-vidéo.

Si l'**arbitre donne raison au tireur** qui a demandé l'arbitrage-vidéo, ce dernier récupère sa possibilité de recours.

**ii) En équipes**, les tireurs disposent d'un recours à l'arbitrage-vidéo par relais et ils récupèrent ce recours si l'arbitre leur donne raison.

**iii)** Lorsqu'il y a recours à l'arbitrage-vidéo, l'arbitre se déplacera auprès du consultant-vidéo, ils reverront ensemble la vidéo et après analyse de l'action, l'arbitre rendra sa décision finale.

**c)** Le nombre de répétitions de l'action est limité à 4. L'arbitre a le choix entre le temps réel et/ou le ralenti, à quelque vitesse que ce soit.

**d)** A toutes les armes et à tout moment, l'arbitre peut consulter son moniteur, avant de prendre sa décision.

**e)** En **fin de match** et si les 2 tireurs sont à **égalité**, pour la touché décisive, l'arbitre doit obligatoirement recourir à l'arbitrage-vidéo, avant même de donner sa décision, sauf dans le cas spécifié à l'article t.42.3 d).

**f)** A tout moment, le consultant-vidéo a la possibilité de demander à l'arbitre de recourir à l'arbitrage-vidéo.

**g)** Après l'analyse de l'action effectuée par l'arbitre avec le consultant-vidéo, que ce soit :

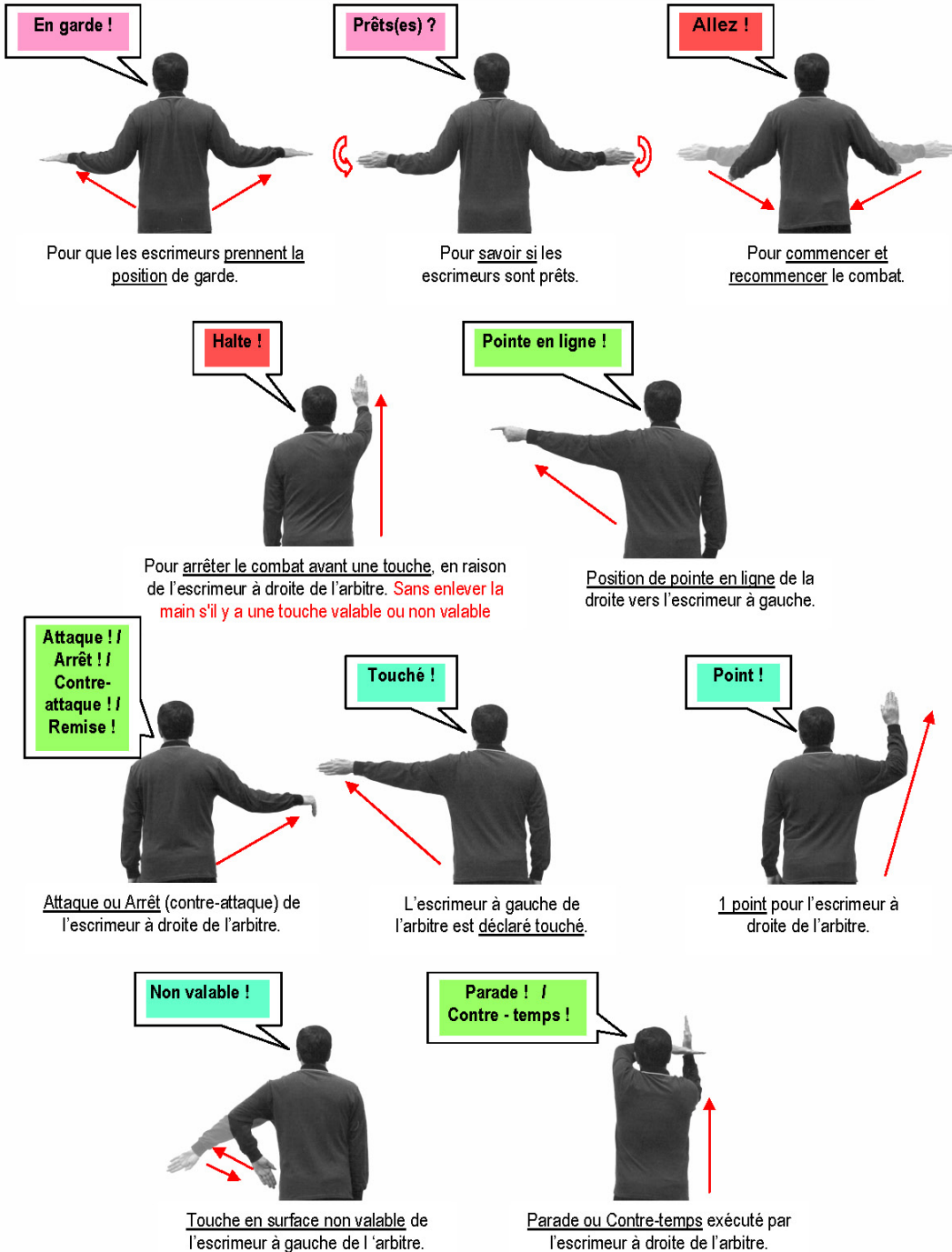
- à l'initiative de l'arbitre
- à la demande des athlètes
- en cas d'égalité avant la touche décisive
- à la demande du consultant-vidéo

la décision rendue par l'arbitre est définitive et aucune autre vérification de la même action ne peut être demandée.

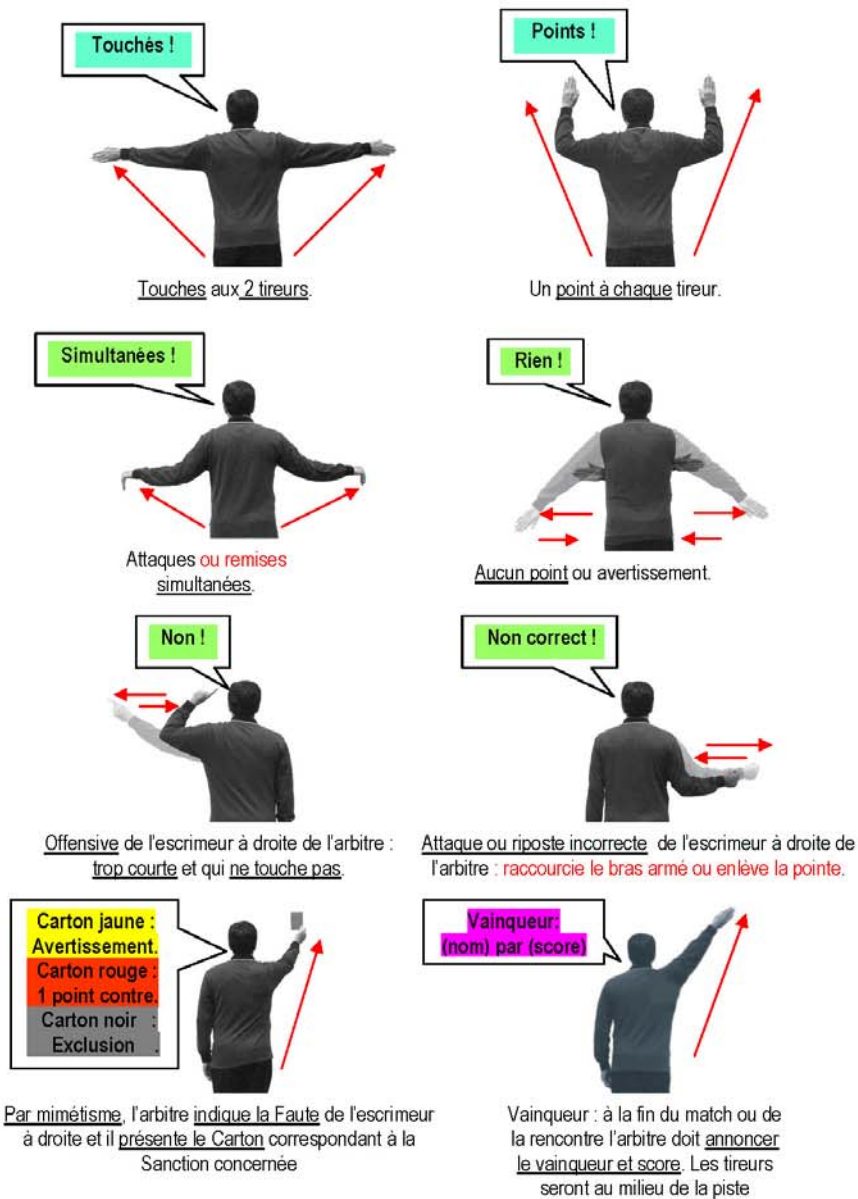
**4** L'arbitre utilisera les **gestes** suivants:

PARTIE 1 – GENERALITES ET REGLES COMMUNES AUX TROIS ARMES

LES GESTES ET LES MOTS DE L'ARBITRAGE D'ESCRIME







**Remarques:**

1<sup>ère</sup>) L'arbitre annonce ses **décisions** par les **mots et les gestes** ci-dessus.

2<sup>ème</sup>) Suivant la phrase d'armes, l'arbitre emploiera encore les mots suivants sans faire de geste : **"Riposte !"**, **"Contre-riposte !"**.

Le geste « Attaque » sera utilisé aussi pour les actions de **"Remise !"**, **"Reprise !"** ou **"Redoublement !"**.

3<sup>ème</sup>) Les tireurs peuvent demander à l'arbitre, courtoisement, une **analyse plus complète** d'une phrase d'armes.

4<sup>ème</sup>) 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.

## **Matériel réglementaire et contrôle du matériel par l'arbitre**

### **t.43**

- 1 **Avant le début** de chaque poule, de chaque rencontre, ou de chaque match d'élimination directe, l'arbitre doit réunir les tireurs afin de vérifier : (Cf **t.35.2.c**)
  - a) A toutes les armes, que le matériel des tireurs comporte les **labels réglementaires FIE** (tenue, masque).
  - b) Au fleuret, que la **veste conductrice** soit bien conforme à l'article **m.28** dans les différentes positions debout, en garde et de fente.
  - c) A l'épée, que chacun porte bien **une veste réglementaire** et que les matières qui constituent son habillement ne présentent pas une surface trop lisse.
  - d) Au sabre, que **la veste conductrice** soit bien conforme à l'article **m.34** dans les différentes positions debout, en garde et de fente.
  - e) Aux trois armes, que chacun ait bien revêtu, sous sa veste, un **plastron protecteur** réglementaire résistant à 800 Newton.
  - f) Aux trois armes, que le tireur ne soit pas muni **d'équipement de communication électronique** permettant à une personne en dehors de la piste de communiquer avec le tireur au cours du combat. En poules, cette vérification doit être effectuée au moment de l'appel des tireurs. Pour les matches en élimination directe et les finales, cette vérification doit être effectuée dans la chambre d'appel. L'organisateur de toute compétition officielle de la FIE (juniors et seniors) doit prévoir dans ses installations une chambre d'appel.
- 2 Pour les **matches en élimination directe** et les **finale des Championnats du Monde et des Jeux Olympiques**, et pour les **finale des compétitions de la Coupe du Monde**, les deux tireurs de chaque match se rendront, **30 minutes avant** leur entrée en piste, à la zone de contrôle du matériel, située à proximité de la piste. Leur matériel sera vérifié sous la responsabilité de la SEMI (ou de l'expert désigné pour les finales de la Coupe du Monde). Si une anomalie est constatée, le matériel défectueux sera immédiatement changé, sans sanction. Le délégué de la SEMI remettra les fils de corps, les masques et les armes contrôlés à l'arbitre du match. **10 minutes avant** l'entrée en piste, les tireurs se présenteront à l'arbitre désigné pour leur match. L'arbitre remettra, dans la zone d'entrée, un fil de corps à chaque tireur. Il vérifiera que les tireurs portent les sous-protections réglementaires.
- 3 Jusqu'au moment d'entrer en piste, l'arbitre et les tireurs doivent **rester ensemble**, dans la zone d'entrée. **Une minute** avant l'entrée en piste, l'arbitre remettra une arme à chaque tireur, pour brancher le fil de corps dans la fiche. Aucun contrôle préalable ne sera effectué sur la piste.
- 4 Les organisateurs des compétitions prévoient un **espace d'attente où l'échauffement** des tireurs est possible pendant cette procédure de contrôle.

### **t.44**

- 1 **Outre les mesures de contrôle ci-dessus** mentionnées, l'arbitre d'un match pourra à tout moment, de son propre chef ou à la demande d'un tireur ou d'un capitaine d'équipe, soit procéder lui-même à ce contrôle, soit vérifier les mesures de contrôle déjà effectuées, soit même procéder ou faire procéder à de nouvelles mesures de contrôle (Cf. **t.35**).
- 2 Il constatera en tout cas, avant chaque match, la présence du **label de garantie** sur la tenue, sur la lame et sur le masque du tireur, **l'isolation des fils conducteurs** à l'intérieur de la coquille et la **pression du ressort de la pointe** au fleuret et à l'épée. Le contrôle de l'isolation des fils et de la pression du ressort sera répété à chaque changement d'arme. Aux trois armes, il vérifiera que le tireur ne soit pas muni **d'équipement de communication électronique** permettant à une personne en dehors de la piste de communiquer avec le tireur au cours du combat.
- 3 Pour l'épée, il vérifiera **la course totale et la course résiduelle** de la pointe d'arrêt:

- La **course totale** en introduisant entre l'embase de la pointe d'arrêt et le bouton une lamelle de 1,5 mm d'épaisseur. Cette lamelle, fournie par le Comité organisateur, peut avoir une tolérance de + ou - 0,05 mm. Ex : 1,45 mm - 1,55 mm.
  - La **course résiduelle** en introduisant entre l'embase de la pointe d'arrêt et le bouton une lamelle de 0,50 mm d'épaisseur, la pression sur la pointe d'arrêt ne devant pas provoquer le déclenchement de l'appareil. Cette lamelle fournie par le Comité organisateur peut avoir une tolérance de + ou - 0,05 mm. Ex : 0,45 mm - 0,55 mm.
- 4 Pour le **poids** servant au contrôle, Cf. **m.11.3, m.19.3, m.42.2.d.**
  - 5 Le **matériel de réserve contrôlé** sera déposé par l'arbitre, au début du match, près de la piste, du côté du tireur en piste.

### **Matériel non réglementaire**

#### **t.45**

Quelles que soient les circonstances dans lesquelles un tireur se trouve sur la piste muni de **matériel non conforme au Règlement** (Cf **m.8, m.9, m.12, m.13, m.16, m.17, m.23**) ou **défectueux**, ledit matériel sera immédiatement saisi et confié pour examen aux experts en service. Le matériel en question ne sera remis à son propriétaire qu'après la prise des mesures auxquelles donne lieu cet examen et, le cas échéant, moyennant paiement des frais occasionnés par les réparations. Avant la réutilisation, le matériel sera contrôlé à nouveau.

- 1 Lorsqu'un tireur se présente sur la piste (Cf. **t.86.1/2**):
  - soit avec **une seule arme** réglementaire,
  - soit avec **un seul fil de corps** réglementaire,
  - **soit avec un seul fil de masque réglementaire**,
  - soit avec une **arme ou un fil de corps ne fonctionnant pas**, ou **non conformes** aux articles du Règlement,
  - soit sans **plastron protecteur** (Cf. **t.43.1.e**),
  - soit avec une **veste conductrice** ne recouvrant pas complètement la surface valable,
  - soit avec une **tenue** non conforme aux règlements.

l'arbitre lui infligera les sanctions prévues par les articles **t.114, t.116, t.120 (1er groupe)**.
- 2 Lorsque, au cours d'un match, on constate une irrégularité dans le matériel pouvant provenir des **conditions de combat** :

Exemples :

  - veste conductrice présentant des trous où les touches ne sont pas signalées valables,
  - fil de corps ou arme ne fonctionnant plus,
  - pression du ressort devenue insuffisante,
  - courses de la pointe d'arrêt n'étant plus conformes,

l'arbitre n'infligera **ni avertissement, ni sanction** et la touche valablement portée avec l'arme devenue défectueuse sera accordée.

Par contre, même en cours de match, un tireur dont l'arme, au moment où il se déclare prêt à tirer, ne respecte pas les normes de la **flèche de la lame** (Cf. **m.8.6, m.16.2, m.23.4**) commet une faute du 1<sup>er</sup> groupe et sera sanctionné selon les articles **t.114, t.116 et t.120**.
- 3
  - a) Si, au moment de la présentation sur la piste ou au cours d'un match, on constate que le matériel utilisé par le tireur :
    - i) ne porte pas les **marques du contrôle** préalable, l'arbitre
      - annulera la dernière touche éventuellement portée par le tireur fautif,
      - lui infligera les sanctions prévues par les articles **t.114, t.117, t.120**;
    - ii) n'est pas réglementaire sur un **point non passible du contrôle préalable**, l'arbitre infligera au tireur fautif les sanctions prévues par les articles **t.114, t.116, t.120**

- iii) a été approuvé par le contrôle préalable, **mais est frauduleux.**
- iv) porte des **marques** d'acceptation du contrôle préalable qui ont été **imitées ou déplacées.**
- v) a été modifié volontairement (à savoir autrement qu'accidentellement ou que durant l'assaut) de telle manière qu'il n'aurait pas passé le contrôle préalable;
- vi) a été aménagé de façon à **permettre à volonté l'enregistrement** des touches ou le non fonctionnement de l'appareil.
- vii) est muni **d'équipement de communication électronique** permettant à une personne en dehors de la piste de communiquer avec le tireur au cours du combat,

Dans l'un ou l'autre de ces cas iii), v), vi) et vii), l'arbitre doit immédiatement saisir le matériel (arme, fil de corps, éventuellement la veste conductrice, masque, sous-plastron, veste, pantalon, etc.) et le faire examiner par l'expert en service.

b) Après avoir pris **l'avis de l'expert** (un membre de la Commission S.E.M.I. pour les épreuves d'escrime des Jeux Olympiques et pour les Championnats du Monde) ayant fait les constatations (Cf. m.33 ss), l'arbitre appliquera les **sanctions** suivantes sans préjudice de l'application de l'article **t.96.2/4** :

- pour les cas **iii, v), vi) et vii)**, l'arbitre infligera au tireur fautif les sanctions prévues **pour les fautes du 4ème groupe** (cf. articles **t.114, t.119, t.120**).

c) En **attendant la décision** de l'arbitre, le match est arrêté, mais les autres matches de la poule peuvent continuer.

#### **4 Tout tireur doit se présenter sur la piste avec une tenue réglementaire de la manière suivante:**

a) Nom et nationalité réglementaire au dos de la veste (application toutes les compétitions officielles de la FIE, à tous les stades de ces compétitions)

b) Port de la tenue nationale (cf. m.25.3) application comme suit :

i) Championnats du Monde et Championnats du Monde Juniors/Cadets, tous les matches, en poule, en élimination directe et en rencontre par équipe ;

ii) Compétitions de la Coupe du Monde Senior individuelles, tous les matches de l'élimination directe dès le tableau de 64 ;

iii) Compétitions de la Coupe du Monde par équipes, tous les matches dans toutes les rencontres;

En cas de violation des points ci-dessus :

Pour les compétitions mentionnées dans les points i) et iii) ci-dessus, l'arbitre éliminera le tireur fautif qui ne pourra plus participer à l'épreuve.

Pour les compétitions mentionnées dans le point ii) ci-dessus, l'arbitre sanctionnera le tireur fautif d'un carton rouge (Articles t.114, t.117, t.120, 2ème groupe). Par contre le tireur fautif a le droit de rester en piste et de tirer le match concerné.

La même sanction est également applicable pour absence de nom et de nationalité réglementaire sur le dos de la veste dans les compétitions de la Coupe du monde Juniors et dans les compétitions de la Coupe du Monde Seniors individuelles avant le tableau de 64, et dans les Championnats de zone.

- 5 En cas de non-conformité des vestes conductrices, le tireur devra revêtir une veste de rechange réglementaire. Si cette veste ne comporte pas les nom et nationalité du tireur sur le dos, le tireur aura jusqu'au stade suivant de la compétition (des poules au tableau de 64, tableau de 32, etc.) pour les faire imprimer. A défaut et sauf cas de force majeure, l'arbitre éliminera le tireur fautif qui ne pourra plus participer à l'épreuve.

## FLEURET CONVENTIONS DU COMBAT

### MANIERE DE PORTER LES TOUCHES

#### t.46

- 1 Le fleuret est une arme **d'estoc** seulement. L'action offensive de cette arme s'exerce donc par la pointe et par la pointe seule.
- 2 Il est formellement interdit, durant le combat (entre « Allez » et « Halte »), d'**appuyer** ou de **trainer** la pointe de l'arme sur la piste conductrice. Il est également interdit, en tout temps, de poser l'arme sur la piste pour la **redresser**. Toute infraction sera sanctionnée selon les articles **t.114, t.116, t.120**.

### SURFACE VALABLE

#### *Limitation de la surface valable*

#### t.47

- 1 Ne sont comptées que les touches portées en **surface dite valable**.
- 2 La **surface valable** exclut les membres et la tête. Elle est limitée au tronc, en s'arrêtant, vers le haut, au sommet du col, jusqu'à six centimètres au-dessus du sommet des clavicules; sur le côté, aux coutures des manches, qui devront passer par la pointe de l'humérus; vers le bas, suivant une ligne qui passe horizontalement dans le dos, par les sommets des hanches et qui rejoint de là, par une ligne droite, le point de jonction des plis des aines (Cf. schéma **ci-dessous à modifier**). **Elle comprend aussi la partie de la bavette en dessous d'une ligne horizontale entre 1,5 et 2 cm au-dessous du menton qui, en tout cas, ne peut pas être plus bas que la ligne des épaules.**

#### *Surface non valable*

#### t.48

Une touche qui arrive en **surface non valable** (que ce soit directement ou par l'effet de la parade), n'est pas comptée comme touche valable, mais arrête la phrase d'armes et annule donc toute touche subséquente (Cf. **t.49**).

#### *Extension de la surface valable*

#### t.49

- 1 Cependant les coups arrivés sur une partie du corps dite non valable sont comptés valables lorsque, par une **position anormale**, le tireur a substitué cette surface non valable à la surface valable.
- 2 L'arbitre peut questionner les assesseurs, mais il doit **seul** décider si la touche est valable ou non.

### JUGEMENT DE LA TOUCHE

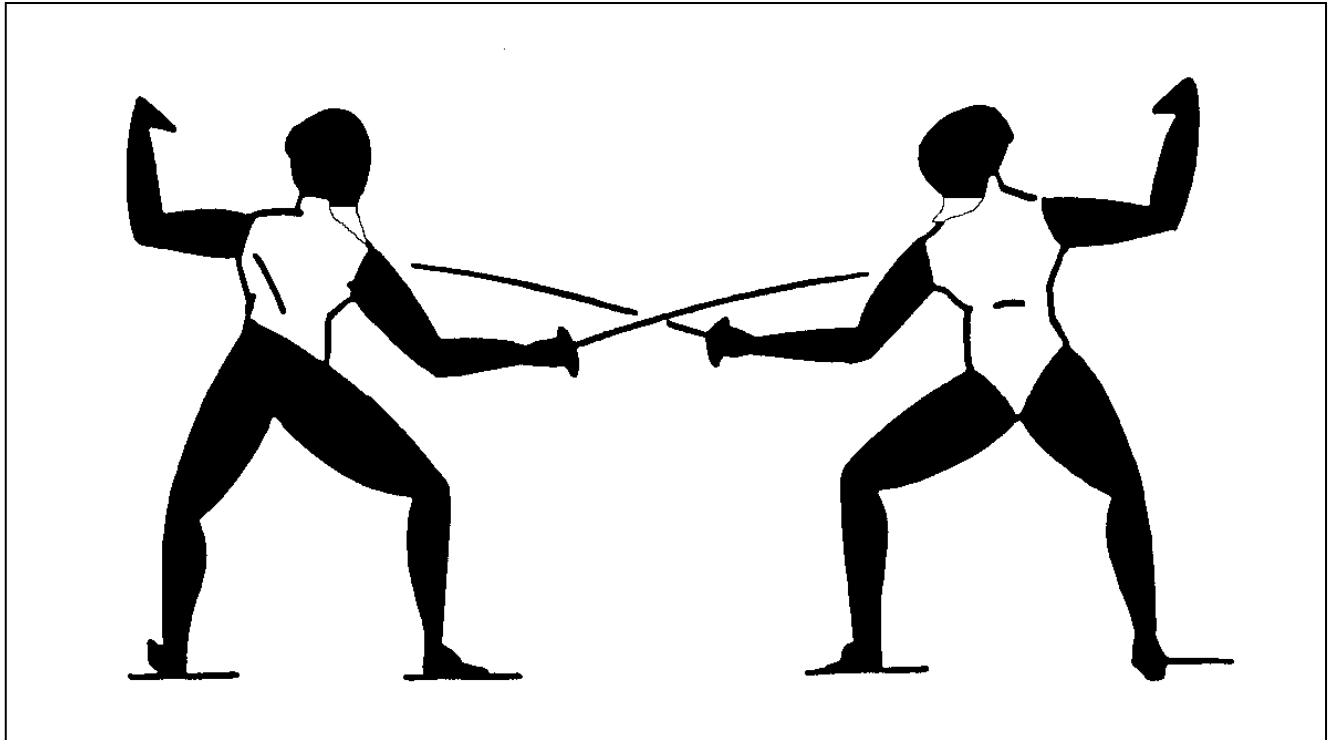
#### t.50

Les épreuves sont jugées à l'aide d'un **appareil électrique** enregistreur de touches.

### MATERIALITE DE LA TOUCHE

#### t.51

Pour **juger de la matérialité de la touche**, seule l'indication de l'appareil enregistreur fait foi. L'arbitre ne peut déclarer un tireur touché, sans que l'appareil ait régulièrement enregistré la touche (sauf pour les cas prévus par le Règlement, cf. **t.49.1**, et pour les touches de pénalisation).



### Surface valable au fleuret

La présente figure n'est fournie qu'à titre indicatif. En cas de doute, le libellé du texte pertinent aura préséance.

#### t.52

A noter pour l'utilisation de l'appareil que :

- a) Si une **touche non valable** a été portée, l'appareil n'enregistrera pas une éventuelle touche valable portée du même côté.
- b) L'appareil n'indique pas s'il y a eu **priorité chronométrique** entre deux ou plusieurs des touches qu'il signale simultanément.

### ANNULATION DE LA TOUCHE

#### t.53

1. L'arbitre **ne tiendra pas compte** des signaux résultant de coups:

- lancés **avant le "Allez"** ou **après le "Halte"** (Cf. **t.18.1/3**),
- ou touchant des objets quels qu'il soient en **dehors de l'adversaire** ou son matériel (Cf. **t.41**).

2 Le tireur qui, **volontairement**, provoquera un signal en plaçant sa pointe sur le sol ou sur une surface quelconque **en dehors de son adversaire**, recevra les sanctions prévues par les articles **t.114**, **t.117**, **t.120**.

- 3 Il est interdit au tireur de mettre une **partie non isolée** de son arme en contact avec sa veste conductrice dans l'intention de provoquer le blocage de l'appareil et éviter ainsi d'être touché .  
Si une telle faute est commise, l'arbitre infligera au tireur fautif les sanctions prévues par les articles **t.114, t.116, t.120**. La touche éventuellement portée par le tireur fautif sera annulée.

**t.54**

- 1 L'arbitre aura par contre à tenir compte des **défaillances possibles du matériel électrique**, notamment :

- a) Il doit **annuler la touche qu'il vient d'accorder**, à la suite de l'apparition d'un signal de touche en surface valable (lampe colorée), s'il constate, par des essais effectués sous sa surveillance attentive, avant toute reprise effective du combat (commandement "Allez") et sans que rien n'ait été changé au matériel en présence (Cf. **t.35.2.d**)
- soit qu'un **signal "valable"** sur le tireur déclaré touché se produise sans qu'il y ait effectivement touche valable ;
  - soit qu'une **touche "non valable"** donnée par le tireur déclaré touché n'ait pas été enregistrée par l'appareil;
  - soit qu'une **touche "valable"** donnée par le tireur déclaré touché ne provoque aucun signal, ni "valable", ni "non valable" ;
  - soit que **les signaux provoqués par le tireur déclaré touché** ne restent pas fixés sur l'appareil.
- b) Par contre, lorsque l'arbitre aura accordé la priorité à la touche d'un tireur, il n'y aura **pas lieu à annulation** si on constate aux essais qu'une touche valable portée par le tireur déclaré touché est enregistrée comme non valable ou que l'arme du tireur déclaré touché donne le signal non valable en permanence.

2. L'arbitre doit encore appliquer les règles suivantes :

- a) seule la **dernière touche** précédant la constatation du défaut peut être annulée.
- b) le tireur qui, sans y avoir été invité par l'arbitre, a procédé à des **modifications ou échanges de son matériel**, avant que l'arbitre ait donné sa décision, perd tout droit à annulation (Cf. t.35.2.d);
- c) s'il y a eu **reprise effective du combat** un tireur ne peut plus réclamer l'annulation d'une touche accordée contre lui avant ladite reprise;
- d) **l'emplacement du défaut** trouvé dans l'appareillage (y compris le matériel des tireurs eux-mêmes), est sans conséquence pour cette annulation éventuelle;
- e) il n'est pas nécessaire que la **défaillance constatée se répète à chaque essai**; mais il faut qu'elle ait été constatée sans aucun doute au moins une fois par l'arbitre lui-même, au cours des essais faits par lui ou sous sa direction;
- f) le fait que le tireur signalé comme touché se trouve avoir **cassé sa lame** motive l'annulation de la touche portée sur lui par son adversaire, à moins que le bris de la lame survienne nettement après l'enregistrement de la touche.
- g) l'arbitre doit être extrêmement attentif aux **touches non signalées, ou signalées anormalement** par l'appareil. En cas de répétition de ces défauts, l'arbitre devra faire appel au membre de la Commission SEMI présent, ou à l'expert technique en fonction, afin de vérifier si le matériel est conforme au Règlement.
- h) l'arbitre devra veiller à ce que **rien ne soit modifié ni dans l'équipement** des tireurs, ni dans l'ensemble de l'appareillage électrique avant le contrôle de l'expert.

- 3 Dans tous les cas où la vérification sera rendue impossible par suite d'un cas fortuit, la touche sera considérée **douteuse** et annulée.

- 4 Si des **signaux** sont indiqués simultanément **des deux côtés sur l'appareil** et que l'arbitre ne peut établir avec certitude la priorité, il doit remettre les tireurs en garde .

- 5 En application de la règle générale (Cf. **t.18.5**), même si aucun signal n'est enregistré, l'arbitre doit arrêter le **combat** dès que ce dernier devient **confus** et qu'il ne lui est plus possible d'analyser la phrase d'armes.



- 6 L'arbitre doit également surveiller **l'état de la piste conductrice**; il n'admettra pas que le match se tire ou se continue si le tapis porte des trous susceptibles de troubler l'enregistrement. (Les organisateurs devront prendre les mesures nécessaires pour permettre la réparation ou le remplacement rapide des pistes).

## **VALIDITE OU PRIORITE DE LA TOUCHE**

### **Note préalable**

**t.55**

L'arbitre **seul** doit décider au sujet de la validité ou de la priorité de la touche, en appliquant les principes qui suivent et qui sont les conventions propres au fleuret.

### **Respect de la phrase d'armes**

**t.56**

- 1 Toute **attaque**, c'est-à-dire toute action offensive initiale, correctement exécutée, doit être parée ou complètement esquivée et la phrase doit être suivie c'est-à-dire coordonnée (Cf. **t.7.1**).
- 2 Pour juger de la **correction d'une attaque**, il faut considérer que :
  - a) **L'attaque simple, directe ou indirecte** (Cf. **t.8.1**) est correctement exécutée quand l'allongement du bras, la pointe menaçant la surface valable, précède le déclenchement de la fente ou de la flèche.
  - b) **L'attaque composée** (Cf. **t.8.1**) est correctement exécutée quand le bras s'allongeant dans la présentation de la première feinte, la pointe menace la surface valable sans raccourcir le bras pendant l'exécution des mouvements successifs de l'attaque et le déclenchement de la fente ou de la flèche.
  - c) **L'attaque par marcher-fente ou marcher-flèche** est correctement exécutée quand l'allongement du bras précède la fin de la marche et le déclenchement de la fente ou de la flèche.
  - d) L'action, simple ou composée, la marche ou les feintes **exécutées avec le bras raccourci**, ne sont pas comptées comme une attaque mais comme une préparation, exposant au déclenchement de l'action offensive ou défensive-offensive (Cf. **t.8.1/3**) adverse.
- 3 Pour juger de la **priorité d'une attaque** dans l'analyse de la phrase d'armes, il faut observer que:
  - a) Si l'attaque part quand **l'adversaire n'est pas en position "pointe en ligne"** (Cf. **t.10**), elle peut être portée ou par un coup droit, ou par un dégagement, ou par un coupé, ou bien être précédée d'un battement ou de feintes efficaces obligeant l'adversaire à la parade.
  - b) Si l'attaque part lorsque **l'adversaire est en position "pointe en ligne"** (Cf. **t.10**), l'attaquant doit au préalable, écarter l'arme adverse. Les arbitres doivent être attentifs à ce qu'un simple frôlement ne soit pas considéré comme suffisant pour écarter le fer adverse (Cf. **t.60.5.a**).
  - c) Si, en cherchant le fer adverse pour l'écarter, l'attaquant ne trouve pas le fer (**dérobement**), la priorité passe à l'adversaire.
  - d) La **passé-avant** est une préparation et sur cette préparation toute attaque simple a la priorité.
- 4 **Attaques par battement sur la lame :**
  - a) une attaque par battement sur la lame est correctement exécutée et conserve sa priorité lorsque le battement est effectué sur la partie faible de la lame adverse, à savoir les deux-tiers de la lame située le plus loin de la coquille;
  - b) si lors d'une attaque par battement sur la lame, le battement est effectué sur la partie forte de la lame adverse, à savoir sur le tiers de la lame situé le plus près de la coquille, l'attaque est mal exécutée et cela donne à l'adversaire le droit de riposter immédiatement.

**t.57**

La parade donne droit à la riposte: la **riposte simple** peut être directe ou indirecte, mais pour annuler toute action subséquente de l'attaquant, elle doit être exécutée immédiatement, sans indécision ou temps d'arrêt.

**t.58**

Dans une attaque composée, si l'adversaire **trouve le fer dans une des feintes**, il a droit à la riposte.

**t.59**

Dans les **attaques composées**, l'adversaire a le droit d'**arrêter** mais, pour être valable, l'arrêt doit précéder la finale de l'attaque d'un temps d'escrime, c'est-à-dire que l'arrêt doit toucher avant que l'attaquant ait commencé le dernier mouvement de la finale de l'attaque.

**Jugement****t.60**

- 1 En application de ces conventions fondamentales du fleuret, l'arbitre doit juger comme suit :  
Lorsque, dans une phrase d'armes, les tireurs sont tous deux **touchés simultanément** on a, soit l'action simultanée, soit le coup double.
- 2 **L'action simultanée** est due à la conception et à l'action simultanée d'attaque des deux tireurs ; dans ce cas, les coups donnés sont annulés pour les deux tireurs même si l'un d'eux a touché une surface non valable.
- 3 Le **coup double**, au contraire, est la conséquence d'une action fautive d'un des tireurs. En conséquence, s'il n'y a pas un temps d'escrime entre les deux coups :
- 4 **L'attaqué seul est touché :**
  - a) s'il fait un **coup d'arrêt** sur une attaque simple;
  - b) si, au lieu de parer, il tâche **d'esquiver**, mais sans y réussir;
  - c) si, après une parade réussie, il a un **moment d'arrêt** qui donne à l'adversaire le droit de reprendre son attaque (redoublement, remise ou reprise d'attaque);
  - d) si, sur une attaque composée, il **fait un arrêt** sans avoir l'avantage d'un temps d'escrime;
  - e) si, étant en **position "pointe en ligne"** (Cf. **t.10**), après un battement ou une prise de fer qui écarte son arme, il tire ou remet son fer en position "pointe en ligne" au lieu de parer un coup directement porté par l'attaquant.
- 5 **L'attaquant seul est touché :**
  - a) si, lorsque **l'adversaire est en position "pointe en ligne"** (Cf. **t.10**), l'attaque part sans écarter le fer adverse. Les arbitres doivent être attentifs à ce qu'un simple frôlement ne soit pas considéré comme suffisant pour écarter le fer adverse.
  - b) s'il cherche le fer, ne le trouve pas (parce qu'il **est dérobé**) et continue l'attaque;
  - c) si, dans une attaque composée, au cours de laquelle l'adversaire a **trouvé le fer**, il continue l'attaque pendant que l'adversaire riposte immédiatement;
  - d) si, dans une attaque composée, il a un **moment d'hésitation**, pendant lequel l'adversaire porte un coup d'arrêt et qu'il continue son attaque;
  - e) si, dans une attaque composée, il **est arrêté** avec un temps d'escrime avant sa finale ;
  - f) s'il touche par remise, redoublement ou reprise d'attaque, sur une **parade de l'adversaire, suivie d'une riposte immédiate**, simple, exécutée en un seul temps et sans retrait de bras.
- 6 **Les tireurs sont remis en garde**, chaque fois que l'arbitre, dans un coup double, ne peut pas nettement juger de quel côté est la faute.

Un des cas les plus difficiles à juger se présente lorsqu'il y a un coup d'arrêt qui permet de douter s'il y a un avantage suffisant sur la finale d'une attaque composée.

En général, dans ce cas, le coup double est la conséquence d'une faute simultanée des deux tireurs, qui justifie la remise en garde : faute de l'attaquant, par suite d'indécision, de lenteur ou de feintes insuffisamment efficaces, faute de l'attaqué à cause du retard ou lenteur dans le coup d'arrêt.

## EPEE CONVENTIONS DU COMBAT

### MANIERE DE PORTER LES TOUCHES

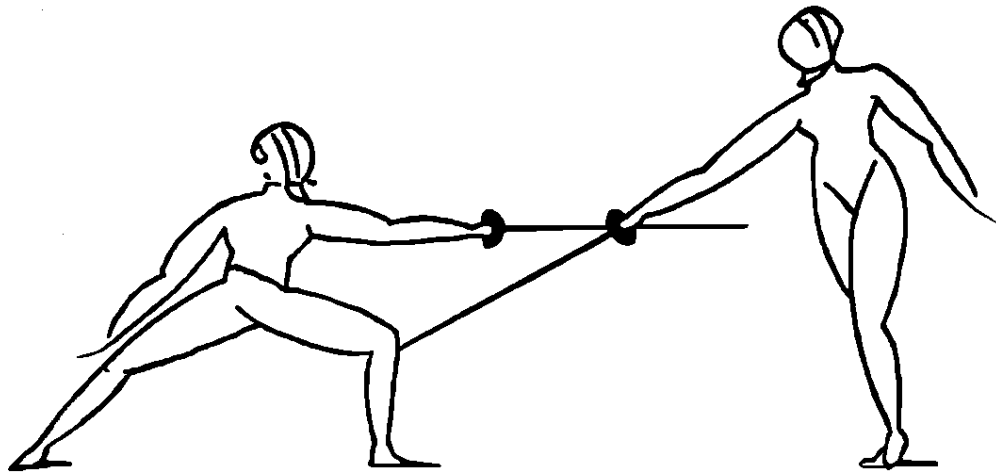
#### t.61

- 1 L'épée est une **arme d'estoc** seulement. L'action offensive de cette arme s'exerce donc par la pointe et par la pointe seule.
- 2 Il est formellement interdit, durant le combat (entre "Allez" et "Halte"), **d'appuyer ou de traîner** la pointe de l'arme sur la piste conductrice. Il est également interdit, en tout temps, de poser l'arme sur la piste pour la **redresser**. Toute infraction sera sanctionnée selon les articles **t.114, t.116, t.120**.

### SURFACE VALABLE

#### t.62

La **surface valable** comprend tout le corps du tireur, y compris ses vêtements et son équipement. Ainsi, toute touche arrivée compte, quelle que soit la partie du corps (tronc, membres ou tête), du vêtement ou de l'équipement, atteinte (Cf. schéma).



#### Surface valable à l'épée

La présente figure n'est fournie qu'à titre indicatif. En cas de doute, le libellé du texte pertinent aura préséance.

### CORPS A CORPS ET FLECHES

#### t.63

- 1 Le combattant qui, soit par flèche, soit en se portant résolument en avant, occasionne, même plusieurs fois de suite, le **corps à corps (sans brutalité ni violence)** ne transgresse pas les conventions fondamentales de l'escrime et ne commet aucune irrégularité (Cf. **t.20.1/3, t.25**).
- 2 Le tireur qui occasionne le **corps à corps volontaire** pour éviter une touche, ou qui bouscule son adversaire, reçoit les sanctions prévues par les articles **t.114, t.116, t.120**.

- 3 Il ne faut pas confondre la "flèche finissant systématiquement en corps à corps" dont il est question dans cet article avec la "flèche se terminant par choc bousculant l'adversaire" qui, aux trois armes, est considérée comme acte de **brutalité volontaire** et sanctionnée comme tel (Cf. **t.87.2, t.120**).
- 4 Par contre, la "**flèche** portée en courant même au-delà de l'adversaire" et **sans corps à corps** n'est pas interdite : l'arbitre ne doit pas crier "Halte" trop tôt, pour ne pas annuler la riposte éventuelle ; si en exécutant cette flèche sans avoir touché son adversaire, le flécheur franchit les limites latérales de la piste, il doit être sanctionné comme il est précisé à l'article **t.28.3**.

## JUGEMENT DE LA TOUCHE

### t.64

- 1 Les épreuves d'épée sont jugées à l'aide d'un **appareil électrique** enregistreur de touches.
- 2 Lorsque les deux tireurs sont touchés, et que l'appareil enregistre valablement ces deux touches, il y aura "**coup double**", c'est-à-dire une touche pour chacun.

### *Règle fondamentale*

### t.65

Pour juger de la matérialité de la touche, **seule l'indication de l'appareil** de contrôle fait foi. L'arbitre ne peut déclarer un tireur touché, sans que l'appareil ait régulièrement enregistré la touche (sauf les touches de pénalisation).

### *Annulation de touches*

### t.66

- 1 Dans son jugement, l'arbitre ne tient pas compte des signaux résultant de coups:
  - lancés avant le "**Allez**" ou après le "**Halte**" (Cf. **t.18.1/3**);
  - provoqués par une **rencontre des pointes** d'épées ou par un coup **touchant le sol non isolé**
  - ou touchant des objets quels qu'ils soient **en dehors de l'adversaire** ou de son équipement (Cf. **t.36.1, t.67.e**).
- 2 Le tireur qui, **volontairement**, provoquera une touche en plaçant sa pointe sur une surface quelconque **en dehors de son adversaire** recevra les sanctions prévues par les articles **t.114, t.117, t.120**.

### t.67

L'arbitre doit tenir compte des **défaillances éventuelles** du matériel électrique et annuler la dernière touche enregistrée dans les cas suivants:

- a) si un coup **porté sur la coquille** du tireur signalé comme touché ou sur le **tapis conducteur** provoque le déclenchement de l'appareil;
- b) si une **touche régulière** exécutée par le tireur signalé comme touché ne provoque pas le déclenchement de l'appareil;
- c) si l'appareil **se déclenche intempestivement** du côté du tireur signalé comme touché, par exemple par suite de battement sur le fer, de mouvements quelconques de l'adversaire, ou par suite de toute cause autre qu'une touche régulière ;
- d) si le signal d'une touche exécutée par le tireur signalé comme touché **se trouve annulé** par une touche adverse ultérieure.
- e) Cas particulier :  
S'il y a coup double par **une touche valable et une touche non valable** (touche en dehors de l'adversaire, Cf. **t.66.1**, touche après avoir quitté la piste Cf. **t.26 ss**), la touche valable est seule retenue.  
S'il y a coup double par **une touche certaine et une touche douteuse** (défaillance dans l'appareillage électrique), le tireur ayant exécuté la touche certaine a le choix d'accepter le coup double ou de le faire annuler.

### t.68

FIE

L'arbitre doit encore appliquer les règles suivantes d'annulation de touches:

- a) Seule, **la dernière touche** précédant la constatation du défaut peut être annulée et seulement si c'est le tireur signalé comme touché qui est désavantagé par ce défaut.
- b) La **défaillance** doit être constatée par des essais effectués immédiatement après l'arrêt du combat, sous la surveillance de l'arbitre et sans changer quoi que ce soit au matériel utilisé.
- c) Par ces essais, on cherche seulement à constater s'il y a **matériellement possibilité** d'une erreur dans le jugement par suite d'un défaut. **L'emplacement de ce défaut** dans l'ensemble de l'appareillage électrique, y compris l'équipement personnel de l'un ou de l'autre des tireurs, est sans importance pour le jugement.
- d) Le tireur qui, sans y être invité par l'arbitre, procède à **des modifications ou échanges** de son matériel, avant que le jugement soit rendu, perd son droit à l'annulation (Cf. **t.35.2.d**). De même, après remise en garde et après reprise effective du combat un tireur ne peut plus réclamer l'annulation d'une touche signalée sur lui avant ladite reprise.
- e) Il n'est pas nécessaire, pour l'annulation d'une touche, que la **défaillance constatée se répète** à chaque coup, mais il faut qu'elle soit constatée sans aucun doute, au moins une fois par l'arbitre.
- f) Si les incidents signalés à l'article **t.67** se produisent par suite du **décrochage des fiches** de contact du fil de corps du tireur (soit près de la main, soit au dos du tireur), ils ne peuvent pas motiver l'annulation de la touche signalée.  
Toutefois, si le dispositif de sécurité prescrit par l'article **m.55.4** ne fonctionne pas ou n'existe pas, l'annulation doit être accordée dans le cas de débranchement au dos du tireur.
- g) Le fait que l'épée d'un tireur présente, sur la coquille, sur la lame ou ailleurs, des **tâches isolantes** plus ou moins étendues, formées d'oxyde, de colle, de peinture ou d'une matière quelconque, où des touches adverses peuvent provoquer un signal, de même le **bouton électrique mal fixé** sur le bout de la lame, de façon à permettre de le visser ou de le dévisser à la main, ne peut pas motiver l'annulation de touches signalées sur ce tireur.
- h) Le fait que le tireur signalé comme touché se trouve avoir **cassé sa lame** motive l'annulation de la touche portée sur lui par son adversaire, à moins que le bris de lame survienne nettement après l'enregistrement de la touche.
- i) Dans le cas où, par un coup à terre, un tireur **déchire le tapis conducteur** et qu'en même temps le signal s'allume de son côté, la touche doit être annulée.
- j) Dans tous les cas où la vérification sera rendue impossible par suite d'un cas fortuit, la touche sera considérée **douteuse** et annulée (mais Cf. **t.67.e**).
- k) L'arbitre doit être extrêmement attentif aux touches **non signalées ou signalées anormalement** par l'appareil. En cas de répétition de ces défauts, l'arbitre devra faire appel aux membres de la Commission SEMI présents ou à un expert technique en fonction, afin de vérifier si le matériel est conforme au Règlement.  
L'arbitre devra veiller à ce que **rien ne soit modifié** ni dans l'équipement du tireur, ni dans l'appareillage électrique avant le contrôle de l'expert.

#### t.69

L'arbitre aura d'autre part à surveiller **l'état du tapis conducteur**; il n'admettra pas que le match se tire ou continue si le tapis porte des trous susceptibles de troubler l'enregistrement ou de provoquer des accidents. (Les organisateurs devront prendre les mesures nécessaires pour permettre la réparation ou le remplacement rapide des tapis conducteurs).

## SABRE CONVENTIONS DU COMBAT

### MANIERE DE PORTER LES TOUCHES

#### t.70

- 1 Le sabre est une **arme d'estoc, de taille et de contre-taille**.
- 2 Tous les coups portés par le **tranchant**, le **plat** ou le **dos** de la lame sont comptés comme touche (coups de taille et de contre-taille).
- 3 Il est interdit de porter des **touches avec la coquille**. Toute touche provoquée avec la coquille doit être annulée et le tireur portant cette touche recevra les sanctions prévues par les articles **t.114, t.116, t.120**.
- 4 Les coups **à travers le fer**, c'est-à-dire qui touchent en même temps le sabre de l'adversaire et la partie vulnérable, sont valables toutes les fois qu'ils arrivent nettement sur la surface valable.
- 5 Il est interdit, en tout temps, de **poser l'arme sur la piste pour la redresser**. Toute infraction sera sanctionnée selon les articles **t.114, t.116, t.120**.

### SURFACE VALABLE

#### t.71

Ne sont comptées que les touches portées en surface dite valable.  
La **surface valable** comporte toute la partie du corps située au-dessus de la ligne horizontale passant **autour du corps du tireur à la hauteur de la crête iliaque**.

#### t.72

- 1 Une touche qui arrive **en dehors de la surface valable** n'est pas comptée comme touche; elle n'arrête pas la phrase d'armes et n'annule pas les touches subséquentes.
- 2 Si le tireur **remplace une surface valable par une surface non valable**, soit par une couverture, soit par un mouvement anormal, l'arbitre lui infligera les sanctions prévues par les articles **t.114, t.116, t.120** et la touche éventuelle portée par le tireur fautif sera annulée.

### JUGEMENT DE LA TOUCHE

#### MATERIALITE ET ANNULATION DE LA TOUCHE

#### t.73

Les épreuves au sabre sont jugées à l'aide d'un appareil électrique enregistreur de touches.

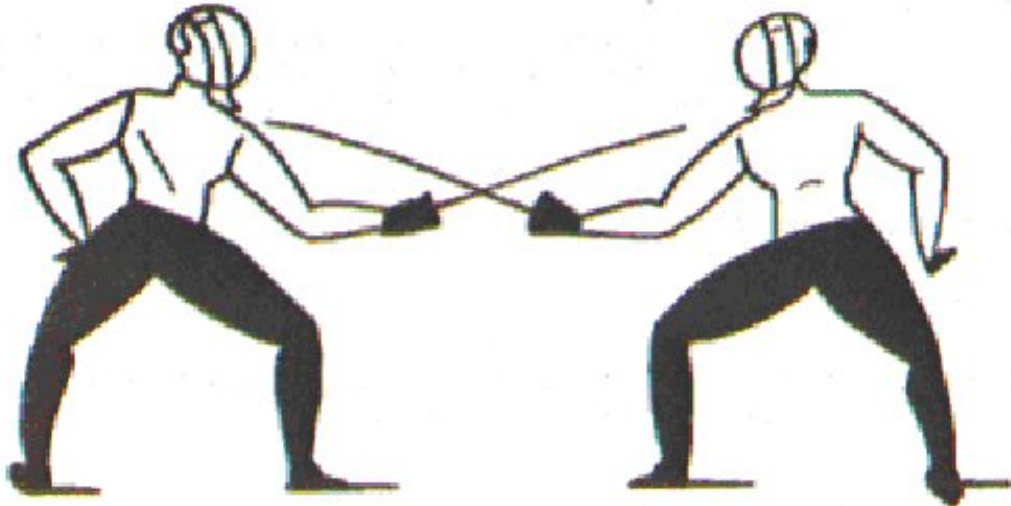
- 1 **Pour juger** de la matérialité de la touche seule l'indication de l'appareil **enregistreur** fait foi. L'arbitre ne peut déclarer un tireur touché, sans que l'appareil ait régulièrement enregistré la touche **à l'exception** des touches de pénalisation. Il ne tiendra pas compte des coups lancés avant le "Allez" ni après le "Halte" (Cf. **t.18.1/3**).
- 2 L'arbitre doit tenir compte de **défaillances possibles** du matériel électrique, notamment il doit **annuler la touche** qu'il vient d'accorder, à la suite d'un signal de touche de l'appareil, s'il constate,

par des essais effectués sous sa surveillance attentive, avant toute **reprise effective** du combat et sans que rien n'ait été changé au matériel en présence (Cf. **t.35.2.d**),

- soit qu'une **touche donnée** par le tireur déclaré touché ne provoque pas un signal "touche",
- soit que le **signal provoqué** par le tireur déclaré touché ne reste pas fixé sur l'appareil,
- soit qu'un **signal "touche"** sur le tireur déclaré touché se produise sans qu'il y ait effectivement une touche, ou que ce signal se déclenche par une touche sur l'arme ou sur une surface non valable.

**3** Si le **sabre** du tireur déclaré touché **n'est pas conforme** à l'article **m.24.6/7/8**, (isolation de l'intérieur et de l'extérieur de la coquille, de la poignée et du pommeau) il n'y aura pas d'annulation, même si une touche sur l'arme provoque le signal.

**4** L'arbitre doit encore appliquer les règles suivantes:



#### **Surface valable au sabre**

**La présente figure n'est fournie qu'à titre indicatif. En cas de doute, le libellé du texte pertinent aura préséance.**

- a) seule la **dernière touche** précédant la constatation du défaut peut être annulée;
- b) le tireur, qui sans y avoir été invité par l'arbitre, a procédé à des **modifications ou échanges** de son matériel, avant que l'arbitre ait donné sa décision, perd tout droit à annulation (Cf. **t.35.2.d**);
- c) s'il y a eu **reprise effective** du combat un tireur ne peut plus réclamer l'annulation d'une touche accordée contre lui avant ladite reprise du combat;
- d) **l'emplacement du défaut** trouvé dans l'appareillage (y compris le matériel des tireurs eux-mêmes), est sans conséquence pour cette annulation éventuelle;
- e) il n'est pas nécessaire que la défaillance constatée **se répète à chaque essai**; mais il faut qu'elle ait été constatée sans aucun doute au moins une fois par l'arbitre lui-même, au cours des essais faits par lui ou sous sa direction;
- f) le fait que le tireur signalé comme touché se trouve avoir **cassé sa lame** motive l'annulation de la touche portée sur lui par son adversaire, à moins que le bris de la lame survienne nettement après l'enregistrement de la touche.
- g) l'arbitre doit être extrêmement attentif aux **touches non signalées, ou signalées anormalement** par l'appareil. En cas de répétition de ces défauts, l'arbitre devra faire appel au Membre de la Commission SEMI présent, ou à l'expert technique en fonction, afin de vérifier si le matériel est conforme au Règlement.
- h) Dans tous les cas où la vérification sera rendue impossible par suite d'un cas fortuit, la touche sera considérée **douteuse** et, donc, annulée.
- i) S'il y a des **signaux des deux côtés de l'appareil**, l'arbitre appliquera les règles de l'article **t.80**.
- j) En application de la règle générale (Cf. **t.18.5**), même si aucun signal n'est enregistré, l'arbitre doit arrêter le **combat** dès que ce dernier devient **confus** et qu'il ne lui est plus possible d'analyser la phrase d'armes.

## VALIDITE OU PRIORITE DE LA TOUCHE

### *Note préalable*

#### **t.74**

L'arbitre **seul** doit décider au sujet de la validité ou de la priorité de la touche, en appliquant les principes qui suivent et qui sont les conventions propres au sabre.

### *Respect de la phrase d'armes*

#### **t.75**

- 1 Toute **attaque correctement exécutée** (Cf. **t.7**) doit être parée, ou complètement esquivée, et la phrase d'armes doit être suivie.
- 2 L'attaque est **correctement exécutée** quand l'allongement du bras, menaçant continuellement de la pointe ou de la taille la surface valable, précède le déclenchement de la fente.
- 3 **L'attaque par fente est correctement exécutée :**
  - a) pour une "**attaque simple**" (Cf. **t.8.1**) **quand le début de l'allongement du bras précède le déclenchement** de la fente et que le coup arrive au plus tard quand le pied avant touche la piste;
  - b) pour une "**attaque composée**" (Cf. **t.8.1**) **quand le début de l'allongement du bras, lors de la première feinte (Cf. t.77.1), précède le déclenchement de la fente et que le coup arrive au plus tard quand le pied avant touche la piste.**
- 4 **L'attaque par marcher-fente est correctement exécutée:**
  - a) pour une "**attaque simple**" (Cf. **t.8.1**) **quand le début de l'allongement du bras précède la marche et que le coup arrive au plus tard quand le pied avant touche la piste.**
  - b) pour une "**attaque composée**" (Cf. **t.8.1**) **quand le début de l'allongement du bras lors de la première feinte (Cf. t.77.1) est suivi par la marche, puis par la fente et que le coup arrive au plus tard lorsque le pied avant touche la piste.**



- 5 La **passé avant**, la **flèche** et tout mouvement **vers l'avant du pied arrière qui dépasse complètement le pied avant est interdit**. Toute infraction entraînera les sanctions prévues **pour les fautes du 1<sup>er</sup> groupe (cf. t.114, t.116 et t.120)**. La touche éventuellement portée par le tireur fautif sera annulée. Par contre, la touche portée correctement par l'adversaire sera comptée.

#### t.76

Pour juger de la correction d'une attaque il faut considérer:

- a) Si l'attaque part lorsque **l'adversaire est en position "pointe en ligne"** (Cf. t.10), l'attaquant doit au préalable écarter l'arme de l'adversaire. Les arbitres doivent être attentifs à ce qu'un simple frôlement de fer ne soit pas considéré comme suffisant pour écarter le fer adverse.
- b) Si, en cherchant le fer adverse pour l'écarter, le fer n'est pas trouvé (**dérochement**) le droit à l'action passe à l'adversaire.
- c) Si l'attaque part lorsque **l'adversaire n'est pas en position "pointe en ligne"**, l'attaque peut être portée par un coup droit ou par un dégagement, ou par un coupé ou bien être précédée de feintes (Cf. t.77.1) obligeant l'adversaire à la parade.

#### t.77

- 1 Dans les **attaques composées**, les feintes doivent être présentées correctement, c'est-à-dire:
  - a) la **feinte du coup de pointe**, le bras allongé, la pointe menaçant continuellement la surface valable;
  - b) la **feinte du coup de taille**, le bras allongé, la lame et le bras faisant un angle obtus de 135° environ, le tranchant menaçant une surface valable.
- 2 Dans une attaque composée, si l'adversaire **trouve le fer dans une des feintes**, il a droit à la riposte.
- 3 Dans une attaque composée, l'adversaire a le droit d'arrêter; mais pour être valable, l'arrêt doit précéder la finale de l'attaque d'un temps d'escrime, c'est-à-dire que **l'arrêt** doit toucher avant que l'attaquant ait commencé le dernier mouvement de la finale de l'attaque.

#### t.78

**Attaque au fer par battement:**

- a) dans une attaque au fer par battement, cette attaque est correctement exécutée et conserve sa priorité quand le battement est fait sur **le faible de la lame adverse**, c'est-à-dire sur les 2/3 supérieurs de celle-ci;
- b) dans une attaque au fer par battement, quand le battement est fait sur **le fort de la lame adverse**, c'est-à-dire sur le 1/3 inférieur de celle-ci, cette attaque est mal exécutée et le battement déclenche la priorité de la riposte immédiate de l'adversaire.

#### t.79

- 1 La parade donne le droit à **la riposte**; la riposte simple peut être directe ou indirecte, mais pour annuler toute action subséquente de l'attaquant, elle doit être exécutée immédiatement, sans indécision ou temps d'arrêt.
- 2 Contre les **coups de taille, contre-taille et plat**, la parade a pour but d'interdire l'accès de la surface valable vers laquelle les coups adverses sont dirigés, donc:
  - a) la parade est **correctement exécutée** quand, avant la finale de l'action offensive, elle s'oppose à l'arrivée du coup adverse en fermant la ligne dans laquelle cette action offensive doit se terminer;
  - b) lorsqu'une parade est correctement exécutée, l'action offensive de l'adversaire doit être déclarée parée et jugée comme telle par l'arbitre même si, **par suite de sa flexibilité**, l'extrémité de la lame offensive atteint la cible visée.

## Jugement

### t.80

En application de ces conventions fondamentales du sabre, l'arbitre doit juger comme suit:

- 1 Lorsque, dans une phrase d'armes, les tireurs sont tous deux touchés simultanément on a, soit **l'action simultanée**, soit le **coup double**.

La première est due à la conception et à l'action simultanées d'attaque des deux tireurs; dans ce cas, les coups donnés sont annulés pour les deux tireurs.

- 2 Le coup double, au contraire, est la conséquence d'une action nettement fautive d'un des tireurs. En conséquence, s'il n'y a pas un temps d'escrime entre les deux coups:

3 **L'attaqué seul est touché:**

- a) s'il fait un **coup d'arrêt** sur une attaque simple;
- b) si, au lieu de parer, il tâche **d'esquiver** mais sans y réussir;
- c) si, après une parade réussie, il a un **moment d'arrêt** (riposte à temps perdu) qui donne à l'adversaire le droit de reprendre son attaque (redoublement, remise ou reprise);
- d) si, sur une attaque composée, il fait un **arrêt** sans avoir l'avantage d'un temps d'escrime;
- e) si, étant en position "**pointe en ligne**" (Cf. t.10), après un battement ou une prise de fer qui écarte son arme, il tire ou remet son fer en position "pointe en ligne" au lieu de parer un coup directement porté par l'attaquant.

4 **L'attaquant seul est touché:**

- a) si l'attaque part lorsque **l'adversaire est en position "pointe en ligne"** (Cf. t.10) sans écarter le fer adverse. Les arbitres doivent être attentifs à ce qu'un simple frôlement de fer ne soit pas considéré comme suffisant pour écarter le fer adverse.
- b) s'il cherche le fer, ne le trouve pas (parce qu'il est **dérobé**) et continue l'attaque;
- c) si, dans une attaque composée, au cours de laquelle l'adversaire a **trouvé le fer**, il continue l'attaque pendant que l'adversaire riposte immédiatement;
- d) si, dans une attaque composée, il y a un **raccourcissement du bras**, ou un **moment d'hésitation** pendant lequel l'adversaire porte un coup d'arrêt ou une attaque et qu'il continue lui-même son action;
- e) si, dans une attaque composée, il **est arrêté** avec un temps d'escrime avant sa finale;
- f) s'il touche par remise, redoublement ou reprise d'attaque sur une **parade de l'adversaire**, suivie d'une riposte immédiate, simple, exécutée en un seul temps et sans retrait de bras;

- 5 **Les tireurs sont remis en garde**, chaque fois que l'arbitre, dans un coup double, ne peut pas nettement juger de quel côté est la faute.

Un des cas les plus difficiles à juger se présente lorsqu'il y a un coup d'arrêt qui permet de douter s'il y a un avantage suffisant sur la finale d'une attaque composée. En général, dans ce cas, le coup double est la conséquence d'une faute simultanée des deux tireurs, qui justifie la remise en garde : Faute de l'attaquant par suite d'indécision, de lenteur, ou de feintes insuffisamment efficaces, faute de l'attaqué à cause de retard ou lenteur dans le coup d'arrêt.

# CODE DISCIPLINAIRE DES EPREUVES

## *Chapitre 1* **CHAMP D'APPLICATION**

### **Ceux qui y sont soumis**

#### **t.81**

- 1 Les prescriptions du présent Titre sont applicables à **toutes les personnes** qui participent ou assistent à une **épreuve d'escrime, y compris les spectateurs**.
- 2 Toutes ces personnes sont dénommées "**escrimeurs**" dans les articles ci-après.

### **Ordre et discipline**

#### **t.82**

- 1 Les escrimeurs auront à **appliquer scrupuleusement et loyalement** le Règlement et les Statuts de la F.I.E., les règles particulières des épreuves en cours, les règles traditionnelles de courtoisie et de loyauté et les injonctions des officiels.
- 2 Ils se soumettront, notamment, avec **ordre, discipline et esprit sportif** aux prescriptions qui suivent, toute infraction à ces règles pouvant entraîner des sanctions prises par les autorités disciplinaires compétentes, après ou même sans avertissement, suivant les cas et les circonstances (Cf. **t.113 à t.120**).
- 3 **a)** Toutes les personnes qui participent ou assistent à une épreuve d'escrime, doivent **respecter l'ordre et rester sans troubler le bon déroulement** de l'épreuve. Au cours des matches, personne n'est autorisé à **aller près de la piste, à donner des conseils aux tireurs, à critiquer l'arbitre** ou les assesseurs, ou à les importuner de quelque façon que ce soit. Même **le capitaine d'équipe** doit rester à la place qui lui est désigné et il ne peut intervenir que dans les cas et de la façon prévus dans l'article **t.90** du Règlement. L'arbitre a l'obligation d'arrêter immédiatement tout acte troublant le bon déroulement du match (Cf. **t.96.1/3**).  
**b)** Toute personne qui, pour quelque raison que ce soit, menace ou injurie un officiel, commet une faute du groupe 4 et est sanctionné selon l'article t.119.
- 4 Il est interdit de **fumer** dans les salles de compétition. Le fait de fumer sera considéré comme troublant l'ordre de l'épreuve (Cf. **t.83**). Toute infraction sera sanctionnée selon les articles **t.114, t.118, t.120**.

#### **t.83**

L'arbitre et (ou) le Directoire technique, d'office ou sur demande d'un délégué officiel de la F.I.E. ou du Comité organisateur, décident de **l'expulsion du lieu de l'épreuve**, avec ou sans avertissement, de toute personne qui, par gestes, attitudes ou paroles troublerait l'ordre ou le bon déroulement de l'épreuve.

### **Les tireurs**

#### **Engagement d'honneur**

#### **t.84**

Par le seul fait qu'ils s'engagent dans une épreuve d'escrime, les tireurs prennent **l'engagement d'honneur** de respecter le Règlement et les décisions des officiels, d'être déférents envers les arbitres et les assesseurs et d'obéir scrupuleusement aux ordres et commandements de l'arbitre (Cf. **t.114, t.116, t.120**).

#### Refus de rencontrer un adversaire

##### t.85

- 1 Aucun tireur (individuel ou équipes) d'une Fédération Nationale affiliée ne peut participer aux épreuves officielles s'il refuse de rencontrer n'importe quel tireur (individuel ou équipes), régulièrement engagé. **La violation de cette règle entraîne les sanctions prévues pour les fautes du 4<sup>ème</sup> groupe (cf. t.114, t.119, t.120).**
- 2 **La FIE** examinera s'il y a lieu, et dans quelle mesure, de prendre une sanction contre la Fédération Nationale à laquelle appartient le tireur disqualifié, conformément aux dispositions des Statuts de la F.I.E., cf. 1.2.4. (Cf. **t.120**).

#### Présentation à l'heure

##### t.86

- 1 Les tireurs, complètement équipés d'un matériel conforme au Règlement (Cf. **t.43 à t.45**) et prêts à tirer, auront à **se présenter à l'heure et au lieu** fixés pour le début de chaque poule, rencontre ou match, ou à l'heure indiquée pour la vérification du matériel avant leur match (Cf. **t.43.1/2/3**), ainsi qu'en cours d'épreuve à chaque injonction de l'arbitre.
- 2 Au moment de la présentation pour tirer un match, le tireur se présentera sur la piste **complètement prêt à tirer** : tenue réglementaire, veste fermée, gant et arme tenus par la main armée, le fil de corps connecté à la fiche de branchement à l'intérieur de la coquille. Unique exception pour le masque qui doit être tenu par la main non armée.

Avant le début du match, les cheveux des tireurs(euses) doivent être attachés et placés sous la tenue et/ou le masque de manière adéquate afin :

- de ne pas couvrir une surface valable (et donc empêcher une touche de marquer) ;
- de ne pas masquer le nom et la nationalité du tireur ;
- de ne pas devoir être remis en place pendant le match, provoquant ainsi une interruption du combat.

En cas d'infraction, l'arbitre infligera les sanctions prévues pour les fautes du 1<sup>er</sup> groupe (t.114, t.116 et t.120).

- 3 En aucun cas, **l'habillement et déshabillage** n'auront lieu en public, sauf en cas d'accident déterminé par le médecin de service ou par le délégué de la Commission Médicale. (Cf. **t.87.8, t.114, t.116, t.120**).
- 4 Les tireurs doivent se présenter sur la piste, pour disputer leurs matches, avec **deux armes** (une de rechange) et **deux fils de corps** (un de rechange) réglementaires et en parfait état de fonctionnement (Cf. **t.45.1, t.114, t.116, t.120**).
- 5 **Avant le début de la poule, de la rencontre par équipes ou des matches en élimination directe (individuelle ou par équipes) :**
  - i) 10 minutes avant l'entrée en piste à l'heure indiquée pour le début de la poule ou de la rencontre par équipes ou pour le début des matches en élimination directe (cf. article **t.43.2**), lorsqu'un tireur ou l'équipe complète **ne se présente pas au premier appel** de l'arbitre, le tireur ou l'équipe sera **éliminé(e)**.

ii) **Une équipe** est considérée complète lorsqu'au moins trois tireurs sont présents.

iii) A la rencontre pourront participer seulement les équipiers (les tireurs, le capitaine d'équipe et un entraîneur, cf. article **t.92.4**) qui sont **présents au premier appel** de l'arbitre, 10 minutes avant l'heure indiquée pour le début de cette rencontre.

## 6 Au cours de l'épreuve individuelle ou par équipes :

Au cours de l'épreuve (individuelle ou par équipes), lorsque le tireur **ne se présente pas**, dès l'injonction de l'arbitre, sur la piste, prêt à tirer :

- le tireur ou l'équipier non-présent est sanctionné par **un carton jaune** ;
- un deuxième appel est effectué, à une minute d'intervalle du premier appel, suivi **d'un carton rouge** pour le tireur ou l'équipier non-présent ;
- un troisième et dernier appel est effectué, à une minute d'intervalle du deuxième appel, suivi **de l'élimination de l'épreuve** pour le tireur non-présent dans la compétition individuelle ou pour toute l'équipe dans la compétition par équipes ;

7 Si un tireur **abandonne un match** en quittant la piste (Cf. **t.18.6**), il sera pénalisé selon les sanctions prévues par les articles **t.114, t.116, t.120**.

### Manière de combattre

#### t.87

- 1 Les tireurs combattront **loyalement** et strictement **suivant les règles** du présent Règlement, toute infraction à ces règles les entraînant aux sanctions prévues ci-après (Cf. **t.114 à t.120**).
- 2 Tout match doit conserver un **caractère courtois et loyal**. Tout **acte anormal** (flèche qui se termine par un choc bousculant l'adversaire, jeu désordonné, déplacements anormaux, coups portés brutalement, **coups portés avec la coquille**, touche portée **pendant ou après une chute**) ou **comportement antisportif** sont formellement interdits (Cf. **t.114 à t.120**). Dans le cas d'une telle faute, la touche éventuellement portée par le tireur fautif sera annulée.
- 3 **a)** Avant le commencement du match, les deux tireurs doivent effectuer **le salut de l'escrimeur au tireur adverse**, à l'arbitre et au public. De même, lorsque la dernière touche a été portée, le match n'est terminé que lorsque les deux tireurs ont salué leur adversaire, l'arbitre et le public : ils doivent, à cet effet, être immobiles pendant la décision de l'arbitre, **se placer sur la ligne de mise en garde** et procéder au salut de l'escrimeur et serrer **la main** de l'adversaire dès que la décision est donnée. Si l'un ou les deux tireurs refusent de se conformer à cette règle, l'arbitre lui/leur infligera **les sanctions prévues pour les fautes du 4<sup>ème</sup> groupe** (cf. **t.114, t.119, t.120**).  
**b)** Pendant ou à la fin de l'assaut, même si le tireur est déjà sorti de la piste, tout acte contre l'esprit sportif, tel que lancer violemment ou de manière dangereuse son masque (ou tout autre partie de son équipement) sera sanctionné comme spécifié dans l'article t.119 (cf t.82.1, 2 et 3).
- 4 Lorsque les deux tireurs font preuve de **non-combativité**, l'arbitre donnera immédiatement le commandement de « Halte ! ».

### Non-combativité

Si un des deux des critères ci-dessous est présent, il y a non-combativité :

1. critère de temps : environ une minute de combat sans touche
2. distance excessive (supérieure à la distance d'un marché-fente) pendant au moins 15 secondes

## 5 Epreuve individuelle

- a) Si lors des deux premières manches, les deux tireurs font preuve de non-combativité au cours d'un match en élimination directe, l'arbitre passera à la manche suivante, sans la minute de repos.

- b) Lorsque les deux tireurs font preuve de non-combativité au cours de la **troisième manche** d'un match en élimination directe, l'arbitre procédera d'office à une dernière minute de combat. Cette dernière minute\*, qui sera tirée entièrement, sera décisive et sera précédée d'un tirage au sort pour déterminer le vainqueur en cas d'égalité de score à la fin de la minute.

## 6 Epreuve par équipes

- a) Lorsque les deux équipes font preuve de **non-combativité** au cours d'une rencontre par équipes, l'arbitre passera au relais suivant.
- b) Lorsque les deux équipes font preuve de non-combativité lors **du dernier relais**, l'arbitre procédera d'office à une dernière minute de combat. Cette dernière minute\*, qui sera tirée entièrement, sera décisive et sera précédée d'un tirage au sort pour déterminer le vainqueur en cas d'égalité de score à la fin de la minute.
- 7 Le tireur sur ou hors piste doit **conserver son masque** jusqu'au commandement de "Halte" donné par l'arbitre. Il ne peut en aucun cas intervenir auprès de l'arbitre avant sa décision (Cf. **t.114, t.116, t.120**).
- 8 Les tireurs ne pourront en aucun cas **se déshabiller** sur la piste, même pour changer leur fil de corps (Cf. **t.114, t.116, t.120**).
- 9 L'arbitre, à la fin d'un assaut, réunit les deux tireurs afin de leur signaler clairement le score qu'il va transmettre au directoire technique. Il doit annoncer clairement : « Monsieur X a gagné sur Monsieur Y par le score de.... »

### Défendre sa chance

**t.88**

Les tireurs doivent **défendre leurs chances** personnelles sportivement jusqu'au bout des épreuves afin d'obtenir le meilleur classement possible, sans donner ou demander une touche à qui que ce soit (Cf. **t.114, t.119, t.120**).

### Le chef de délégation

**t.89**

Dans chaque épreuve, les tireurs d'une même nationalité sont dirigés par **un chef de délégation** (tireur ou non), responsable vis-à-vis du Directoire technique et du Comité organisateur de la discipline, de la conduite et de l'attitude sportive des tireurs de sa délégation.

### Le capitaine d'équipe

**t.90**

- 1 Dans les épreuves par équipes, seul **le capitaine d'équipe** a le droit d'intervenir auprès **de l'arbitre et/ou** du Directoire technique, pour régler avec **lui/elle** toutes les questions d'ordre technique, formuler des réclamations. **La procédure pour les réclamations est régie par les articles t.122 et t.123.**
- 2 Les équipiers qui se seront **strictement conformés à ses décisions**, pourront ne pas être tenus pour responsables vis-à-vis des pouvoirs compétents. Toutefois, ils **resteront personnellement responsables** de tous les actes commis par eux en dehors de l'intervention de leur capitaine et de toutes les infractions commises par eux en violation des dispositions du présent Règlement.

### Les arbitres et les assesseurs

**t.91**

Ils doivent remplir leurs fonctions, non seulement avec une **impartialité absolue**, mais aussi avec la plus **scrupuleuse attention** (Cf. **t.34.1**).

### ***Les entraîneurs, soigneurs et techniciens***

#### **t.92**

- 1 Au cours de l'élimination directe des épreuves individuelles, **l'entraîneur des tireurs, les soigneurs et les techniciens**, ne sont pas autorisés à se placer auprès des tireurs ; **les entraîneurs ont le droit de se placer à l'intérieur de la zone de compétition à l'endroit indiqué par les organisateurs.**
- 2 L'arbitre peut autoriser, chaque fois qu'il l'estime nécessaire, une personne à **porter momentanément assistance** à un tireur.
- 3 Chaque nation dont un tireur participe effectivement au tour en cours peut désigner au total **deux personnes** qui ont le droit de se placer à proximité et à l'extérieur de l'enceinte des pistes, près d'un accès. Les organisateurs doivent prévoir l'emplacement nécessaire pour ces personnes.
- 4 Pendant les épreuves par équipe, il doit y avoir un lieu réservé aux équipiers. Seuls le capitaine d'équipe et un entraîneur ont le droit de se placer avec les tireurs de l'équipe à l'intérieur de la **zone des équipiers**, qui doit être bien délimitée, avec une ligne jaune par terre ou par un autre système. Elle doit avoir 9 m<sup>2</sup> minimum et être située à une distance entre 2 et 6 m à chaque extrémité et en dehors de la zone de piste, laquelle mesure 18x8 m.
- 5 Pendant les rencontres, les membres de l'équipe qui ne tirent pas doivent **rester à l'intérieur** de la zone des équipiers réservée à leur équipe.
- 6 Lors des épreuves par équipe, personne n'a le droit **d'entrer dans la zone de piste** sans l'autorisation de l'arbitre. Dans le cas d'une telle faute, l'arbitre infligera à l'équipe fautive les sanctions prévues dans les articles **t.114, t.116 et t.120**. L'avertissement infligé à l'équipe est valable pour tous les relais de la rencontre : si un tireur commet, pendant la même rencontre, une autre faute du 1er groupe, l'arbitre le sanctionne chaque fois d'un carton rouge.

### ***Les spectateurs***

#### **t.93**

Les spectateurs sont tenus de ne pas **troubler le bon ordre** des épreuves, de ne rien faire qui puisse tendre à influencer les tireurs ou l'arbitre, et de respecter les décisions de celui-ci, alors même qu'ils ne les approuvent pas. Ils doivent obéir aux indications que l'arbitre estime nécessaire de donner (Cf. **t.82.3/4, t.118, t.120**).

## ***Chapitre 2***

### ***LES AUTORITES DISCIPLINAIRES ET LEUR COMPETENCE***

Les présents dispositions ne règlent que la discipline sur les lieux de compétition. En fonction de la gravité des infractions constatées, elles n'excluent pas l'application du règlement disciplinaire de la FIE (Chapitre VII des Statuts de la FIE), qui complète ou, le cas échéant, prévaut sur ces dispositions.

### ***Organismes de juridiction***

#### **t.94**

**Les autorités disciplinaires compétentes sont les suivantes :**

- l'arbitre (Cf. **t.96**),
- le Directoire technique (Cf. **t.97, o.56 à o.62**),
- le(s) délégué(s) de la Commission d'Arbitrage, ou le superviseur s'il n'y a pas un délégué,
- la Commission exécutive du C.I.O. aux Jeux Olympiques (Cf. **t.98**)
- le Bureau de la F.I.E. (Cf. **t.99.1/4, t.127.h, o.63**)
- le Comité Exécutif de la F.I.E. (Cf. **t.99.5**).
- la Commission Disciplinaire de la FIE et son Tribunal,
- la Cour Arbitrale du Sport et le Tribunal Arbitral du Sport.

Voir aussi le Règlement Disciplinaire de la FIE (Chapitre VII des Statuts de la FIE).

### **Principe de juridiction**

#### **t.95**

- 1 Quel que soit l'organisme de juridiction qui ait pris une décision, celle-ci sera susceptible d'un « **pourvoi** » éventuel devant une juridiction supérieure, mais d'un pourvoi seulement.
- 2 Aucune décision ne peut être réformée lorsqu'elle a été prise "**en fait**" (Cf. **t.122.1/2**).
- 3 Un appel contre une décision n'est **suspensif** qu'à condition de pouvoir être jugé sans délai.

### **Arbitre**

#### **t.96**

- 1 L'arbitre a non seulement dans sa compétence la direction du match, le jugement des touches et le contrôle du matériel, il est également chargé de **faire respecter l'ordre** au cours des matches qu'il arbitre (Cf. **t.35.2.i**).
- 2 En tant que directeur du combat et juge des touches, il peut, en conformité avec le Règlement, **pénaliser** les tireurs, soit en refusant de leur accorder une touche réellement portée sur leur adversaire, soit en leur infligeant une touche non effectivement reçue par eux, soit en les excluant de l'épreuve qu'il arbitre, le tout, suivant les cas, après ou sans avertissement. En cette matière, et s'il a **jugé en fait**, ses décisions sont irrévocables (Cf. **t.122.1/2**).
- 3 En vertu du droit de juridiction qu'il possède sur tous les escrimeurs participant ou assistant à l'épreuve qu'il arbitre, il peut également **proposer** au Directoire technique **l'expulsion du lieu** où la compétition se déroule, des spectateurs, soigneurs, entraîneurs et autres accompagnateurs des tireurs (Cf. **t.114, t.118, t.120**).
- 4 Il peut enfin **proposer** au Directoire technique, toute autre sanction qu'il croit méritée (exclusion de toute la compétition, suspension ou disqualification) (Cf. **t.97.3**).
- 5 Le Délégué de la Commission d'Arbitrage ou le Superviseur (s'il n'y a pas de Délégué) **est l'organisme d'appel des décisions de l'arbitre**.

### **Le Directoire technique aux compétitions officielles de la FIE (Cf. o.56 à o.62)**

#### **t.97**

- 1 Le **Directoire technique** a juridiction sur tous les escrimeurs qui prennent part ou assistent à la compétition qu'il dirige.
- 2 En cas de nécessité, il peut **intervenir spontanément** dans tous les conflits.
- 3 Il doit également faire respecter l'ordre et la discipline au cours de la compétition et pourra sanctionner selon le règlement.



- 4 Il **transmet** en outre directement **au siège de la F.I.E.** l'indication des sanctions disciplinaires prononcées pendant les épreuves ainsi que les demandes éventuelles de blâme, de suspension, d'extension de pénalité, de radiation et les recours en cassation.
- 5 Le Directoire technique **rend exécutoires** toutes sanctions prononcées en dernier ressort, ou non suspensives (Cf. **t.95**).
- 6 Les décisions du Directoire technique prises spontanément ou d'office (première instance) sont **susceptibles d'appel** auprès de la Commission Disciplinaire.
- 7 Toutes les décisions du Directoire technique sont **exécutoires immédiatement**; aucun appel ne rend suspensive la décision pendant la compétition.

### ***La Commission Exécutive du C.I.O. aux Jeux Olympiques***

**t.98**

La **Commission Exécutive du C.I.O.** tranche, en dernier ressort, tout litige se produisant au cours des Jeux Olympiques et n'ayant pas un caractère technique. Elle y intervient soit d'office, soit à la requête d'un Comité National Olympique, de la F.I.E., ou du Comité organisateur.

### ***FIE – Bureau, Commission Disciplinaire, Comité Exécutif, le Tribunal Arbitral du Sport.***

**t.99**

- 1 Toutes affaires disciplinaires envoyées à la FIE par une Fédération Nationale, un Directoire Technique ou tout organisme compétent à l'occasion d'une compétition officielle de la FIE sont adressées au **Bureau de la FIE**. Celui-ci les transmet à l'organisme compétent.
- 2 **La Commission Disciplinaire de la FIE** est l'organisme de juridiction de la FIE qui, dans la limite des territoires régis par la FIE, tranche toutes affaires disciplinaires renvoyées à la FIE et juge tout appel contre les décisions du Directoire technique, du délégué de la Commission d'Arbitrage ou du superviseur (s'il n'y a pas de délégué).
- 3 Le **Tribunal Arbitral du Sport ('TAS')** juge tout appel contre une décision d'un Tribunal de la Commission Disciplinaire.
- 4 En cas d'urgence, le **Bureau de la FIE** peut prendre des mesures administratives de suspension de la licence du justiciable en conformité avec le Règlement Disciplinaire.
- 5 Le **Comité Exécutif** assure le respect et l'exécution des décisions de la Commission Disciplinaire.

Voir le Règlement Disciplinaire de la FIE (Chapitre VII des Statuts de la FIE).

## **Chapitre 3 LES SANCTIONS**

### ***Catégories***

**t.100**

Il y a des **catégories** distinctes de sanctions s'appliquant aux différents genres de fautes (Cf. t.114 ss).

- 1 Les **sanctions de combat**, s'appliquant à des fautes de combat et qui sont :
  - la perte du terrain,
  - le refus d'homologation d'une touche réellement portée,

- l'attribution d'une touche non effectivement reçue,
- l'exclusion de l'épreuve.

**2 Les sanctions disciplinaires** s'appliquant à des fautes commises contre l'ordre, la discipline ou l'esprit sportif et qui sont:

- l'attribution d'une touche non effectivement reçue,
- l'exclusion de l'épreuve,
- l'exclusion du tournoi,
- l'expulsion du lieu de l'épreuve,
- la disqualification,
- le blâme,
- l'amende,
- la suspension temporaire,
- la radiation.

**t.101**

- 1 Toutes ces sanctions peuvent être **appliquées** par les autorités compétentes à une compétition – l'arbitre et le Directoire Technique – sauf la radiation.
- 2 La **suspension temporaire** peut être appliquée par ces autorités seulement en cas de refus de salut (Cf. **t.87.3**, t.120 ).

Voir le Règlement Disciplinaire de la FIE (Chapitre VII des Statuts de la FIE).

### **Sanctions de combat**

#### **Perte de terrain (Cf. t.28.1)**

**t.102**

Si un tireur franchit une limite latérale 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.

#### **Refus d'homologation d'une touche effectivement portée**

**t.103**

Quoiqu'ayant réellement touché son adversaire en surface valable, un tireur pourra **se voir refuser cette touche**, soit parce qu'elle n'a pas été portée pendant le temps réservé au combat, soit parce qu'il était sorti des limites de la piste, soit par suite de défectuosité dans l'appareillage électrique, soit parce que cette touche s'accompagnait de violences, soit pour toute autre cause prévue par le Règlement (Cf. **t.18.1/3**, **t.20.2/3**, **t.21.2/4**, **t.22**, **t.26.2/4**, **t.32.2**, **t.41.2**, **t.45.3.2**, **t.53.3**, **t.60.2/6**, **t.66.1**, **t.67**, **t.68**, **t.70.3**, **t.73.1/2/4**, **t.80**, **t.87.2**, **t.96.2**, **t.114.2**, **t.120**).

#### **Attribution d'une touche non effectivement reçue**

**t.104**

Un tireur peut **se voir pénaliser d'une touche** qu'il n'a pas effectivement reçue, soit par suite de sortie de la piste par la limite arrière (Cf. **t.27**), soit par suite d'une faute ayant empêché l'adversaire de tirer (flèche bousculante, corps à corps au fleuret et au sabre, intervention de la main non armée, etc.) (Cf. **t.96.2**, **t.114.3.a/b**, **t.116**, **t.117**, **t.118.1**, **t.120**).

#### **Exclusion**

**t.105**

- 1 Le tireur qui commet en combattant certaines **violences ou des actes vindicatifs** à l'égard de son adversaire, de même que celui qui **ne défend pas loyalement sa chance** ou qui **profite d'un accord frauduleux** avec son adversaire, peut se voir exclure de l'épreuve.
- 2 Le **tireur exclu** d'une épreuve ne peut plus continuer à prendre part à cette épreuve, même s'il est qualifié pour la phase suivante; il perd droit à son classement individuel et l'ensemble des tireurs

classés après lui remonte d'une place dans les résultats des compétitions. S'il y a lieu, les deux troisièmes sont départagés suivant leur classement pour la composition du tableau. En tout état de cause, seuls les tireurs ayant obtenu des points lors de la compétition peuvent remonter d'une place dans les résultats de la compétition.

## **Sanctions disciplinaires**

### **Exclusion de l'épreuve**

#### **t.106**

- 1 L'**exclusion d'une épreuve** peut également être prononcée pour une faute disciplinaire (non présentation sur la piste, armes non conformes, attitude répréhensible envers un **officiel**, etc.).
- 2 Les conséquences de cette exclusion pour le tireur sont les mêmes que celles qui ont été fixées par l'article **t.105** ci-dessus.

### **Exclusion du tournoi**

#### **t.107**

- 1 «**Tournoi**» est le nom donné à l'ensemble des épreuves individuelles et par équipes se tirant au même endroit, à la même époque et à la même occasion.
- 2 Un tireur exclu du tournoi ne sera plus admis à prendre part à **aucune épreuve** de ce tournoi, ni dans la même arme, ni dans une autre arme.
- 3 Quand une **sanction est appliquée à une équipe**, le cas de chacun de ses membres doit être examiné individuellement et un membre de cette équipe pourrait être l'objet, selon le cas, de mesures disciplinaires différentes de celles appliquées aux autres (Cf. **t.90.2**).

### **Expulsion du lieu de l'épreuve ou du tournoi**

#### **t.108**

Tous les participants ou assistants non tireurs (entraîneurs, soigneurs, techniciens, accompagnateurs, officiels, spectateurs), peuvent faire l'objet d'une **expulsion**, qui a pour conséquence de leur interdire l'accès du lieu où se déroule l'épreuve ou le tournoi, pendant sa durée (Cf. **t.93**, **t.96.3**, **t.120**). Cette mesure ne peut donner lieu à réparation à qui que ce soit.

### **Disqualification**

#### **t.109**

- 1 La **disqualification** d'un tireur (par exemple parce qu'il ne répond pas aux conditions d'âge, de qualité ou autres de l'épreuve), n'entraîne pas forcément sa suspension ou sa radiation, s'il y a bonne foi; une demande de sanction supplémentaire pour intention frauduleuse pourrait toutefois être introduite contre ce tireur.
- 2 Une **équipe ayant utilisé un tireur disqualifié**, suit forcément le sort de ce tireur et est disqualifiée également.
- 3 Les conséquences de cette disqualification sont les mêmes que pour l'exclusion de l'épreuve (Cf. article **t.105**).

### **Blâme**

#### **t.110**

Dans les cas qui ne justifieraient pas une sanction disciplinaire plus sévère, le tireur ou l'officiel peut être sanctionné par un **blâme**.

### **Suspension temporaire**

#### **t.111**

FIE

- 1 Un **tireur suspendu** ne peut plus prendre part à aucune épreuve officielle de la F.I.E. pendant le temps de sa suspension.
- 2 Toute **autre personne suspendue** ne pourra plus exercer ses fonctions dans les limites de temps et de lieu fixées par cette suspension.

#### Radiation

**t.112**

La **radiation** comporte les mêmes conséquences que la suspension, mais à titre définitif.

#### *Promulgation des sanctions*

**t.113**

- 1 Le Directoire technique est tenu de **communiquer** sans retard au siège de la F.I.E., **les sanctions** prises pendant l'épreuve et leurs motifs (Cf. **t.97.5**).
- 2 Aux **Jeux Olympiques**, le Directoire technique doit aviser le C.I.O., via le Comité organisateur.

## **Chapitre 4** **LES SANCTIONS ET LES JURIDICTIONS COMPETENTES**

#### *Nature des sanctions*

**t.114**

- 1 Il existe **trois sortes de sanctions** applicables dans les cas figurant au tableau de l'article t.120. Lorsqu'un arbitre doit pénaliser un tireur qui commet plusieurs fautes en même temps, il pénalisera d'abord la faute la moins grave.
- 2 Les sanctions sont **cumulables et valables pour le match** à l'exception de celles manifestées par un **CARTON NOIR**, qui signifie une exclusion de l'épreuve, suspension pour le reste du tournoi et les 2 mois suivants de la saison active en cours ou à venir (1<sup>er</sup> octobre – Championnats du Monde pour les juniors et 1<sup>er</sup> janvier – Championnats du Monde pour les seniors). Par contre, une équipe exclue d'un tournoi à cause d'un carton noir infligé à l'un de ses membres n'est pas pour autant exclue en tant qu'équipe des épreuves suivantes mais elle ne peut pas sélectionner le tireur sanctionné. Certaines fautes peuvent entraîner **l'annulation** de la touche portée par le tireur fautif. En cours de combat, ne sont annulées que les touches données en liaison avec la faute (Cf. **t.120**).
- 3 Les **sanctions** sont les suivantes:
  - a) **l'avertissement**, manifesté par un CARTON JAUNE avec lequel l'arbitre désigne le tireur fautif. Le tireur sait alors que toute nouvelle faute de sa part entraînera une touche de pénalisation,
  - b) **la touche de pénalisation**, manifestée par un CARTON ROUGE avec lequel l'arbitre désigne le tireur fautif. Une touche est ajoutée au score de son adversaire et entraîne, s'il s'agit de la dernière touche, la perte du match. De plus, tout CARTON ROUGE ne peut être suivi que d'un autre CARTON ROUGE ou d'un CARTON NOIR selon la nature de la nouvelle faute (Cf. **t.120**).
  - c) l'exclusion de l'épreuve, suspension pour le reste du tournoi et les 2 mois suivants de la saison active en cours ou à venir, **manifestée** par un CARTON NOIR avec lequel l'arbitre désigne le fautif.
  - d) **l'expulsion du lieu de la compétition (toute personne troublant l'ordre)**.

- 4 Tous avertissements (cartons jaunes), touches de pénalisation (cartons rouges) et exclusions (cartons noirs), ainsi que le groupe auquel ils appartiennent, doivent être **mentionnés sur la feuille** de match, de poule ou de rencontre.

### **Compétence**

#### **t.115**

Les **fautes et leurs sanctions**, figurant dans les différents articles du Règlement, sont résumées dans le tableau de l'article **t.120**; elles sont divisées en quatre groupes (Cf. **t.116** à **t.119**). Toutes les sanctions sont de la **compétence de l'arbitre**, l'intervention d'office du Directoire technique étant toujours possible (Cf. **t.97.1/2/3**).

### **Fautes du 1er groupe**

#### **t.116**

Dans le 1er groupe, la première infraction, quelle que soit la faute, est sanctionnée par le **CARTON JAUNE** (avertissement). Si le tireur commet, dans le même match, la même ou une autre faute de ce groupe, l'arbitre le sanctionne, chaque fois, d'un **CARTON ROUGE** (touche de pénalisation). Si le tireur fautif a déjà été pénalisé d'un CARTON ROUGE au titre d'une faute du 2ème ou 3ème groupe, il reçoit un nouveau CARTON ROUGE dès la première infraction relevant du 1er groupe.

### **Fautes du 2ème groupe**

#### **t.117**

Dans le 2ème groupe, chaque faute est sanctionnée, dès la première infraction, par le **CARTON ROUGE** (touche de pénalisation).

### **Fautes du 3ème groupe**

#### **t.118**

- 1 Dans le 3ème groupe, une première infraction est sanctionnée par le **CARTON ROUGE**, c'est-à-dire une touche de pénalisation (cela, même si le tireur fautif a déjà reçu un CARTON ROUGE au titre des fautes du 1er ou 2ème groupe).
- 2 Si le tireur commet, dans le même match, la même faute ou une autre de ce groupe, l'arbitre sanctionne d'un **CARTON NOIR** : exclusion de l'épreuve, suspension pour le reste du tournoi et les 2 mois suivants de la saison active en cours ou à venir (1<sup>er</sup> octobre – Championnats du Monde pour les juniors et 1<sup>er</sup> janvier – Championnats du Monde pour les seniors).
- 3 Pour toute personne **troubant l'ordre hors de la piste** il y a :
  - a) à la **première infraction**, un avertissement manifesté par un **CARTON JAUNE**, valable pour toute la compétition, qui doit être mentionné sur la feuille de match et enregistré par le Directoire technique;
  - b) à la **deuxième infraction** au cours de la même compétition, le **CARTON NOIR**.
- 4 Dans les cas les plus graves concernant les troubles causés sur la piste et hors de la piste, l'arbitre peut exclure ou expulser **immédiatement** le fautif.

### **Fautes du 4ème groupe**

#### **t.119**

Dans le 4ème groupe, la première infraction est sanctionnée par le **CARTON NOIR** : exclusion de l'épreuve ou du tournoi, suspension pour le reste du tournoi et les 2 mois suivants de la saison active en cours ou à venir (1<sup>er</sup> octobre – Championnats du Monde pour les juniors et 1<sup>er</sup> janvier – Championnats du Monde pour les seniors). Par contre, une équipe exclue d'un tournoi à cause d'un

carton noir infligé à l'un de ses membres n'est pas pour autant exclue en tant qu'équipe des épreuves suivantes mais elle ne peut pas sélectionner le tireur sanctionné.

### ***Les fautes et leurs sanctions***

#### **t.120**

Ce tableau est un résumé seulement et ne remplace pas les textes des articles pertinents. En cas de doute, il est nécessaire de consulter le texte officiel de l'article.

t.120 (1 de 2)		Les fautes et leurs sanctions	Règlement technique		
FAUTES	ARTICLES	SANCTIONS			
0.1	Absence de nom sur le dos, absence de tenue nationale quand obligatoire, aux Championnats du Monde et aux Coupes du Monde par équipes	t.45.4 a), b) i et iii	Elimination de la compétition		
0.2	Absence de nom sur le dos suite au changement de veste conductrice non-conforme	t.45.5			
0.3	Non présentation au premier appel de l'arbitre 10 mn avant l'heure indiquée pour l'entrée en piste pour le début de la poule ou de la rencontre par équipes ou pour le début des matches en élimination directe	t.86.5			
0.4	Non présentation sur la piste prêt à tirer à l'injonction de l'arbitre, après trois appels avec une minute d'intervalle	t.86.6	1er appel	2ème appel	3ème appel Elimination
1er groupe			1ère faute	2ème faute	3ème faute et ss
1.1	Abandon de la piste sans autorisation	t.18.6	JAUNE	ROUGE	ROUGE
1.2	Corps à corps pour éviter une touche (*)	t.20.3 ; t.63.2			
1.3	Tourner le dos à l'adversaire (*)	t.21.2			
1.4	Couverture/substitution de la surface valable (*)	t.22.2 ; t. 49.1 ; t.72.2			
1.5	Toucher/saisir le matériel électrique (*)	t.22.3			
1.6	Sortie latérale de la piste pour éviter une touche (*)	t.28.3			
1.7	Interruption abusive du combat	t.31.2			
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	t.45.1/2/3.a)ii ; t.86.4			
1.9	Poser l'arme sur la piste pour la redresser	t.46.2 ; t.61.2 ; t.70.5			
1.10	Au fleuret et à l'épée, appuyer ou traîner la pointe sur le tapis conducteur	t.46.2 ; t.61.2			
1.11	Contact de l'arme avec la veste conductrice (*)	t.53.3			
1.12	Au sabre, touche portée avec la coquille (*) ; passe-avant, flèche et tout mouvement en avant en croisant les jambes ou les pieds (*)	t.70.3 ; t.75.5			
1.13	Refus d'obéissance	t.82.2 ; t.84			
1.14	Cheveux non conformes	t.86.2			
1.15	Bousculade, jeu désordonné (*) ; enlèvement masque avant commandement HALTE ; s'habiller et se déshabiller sur la piste	t.86.3 ; t.87.2/7/8			
1.16	Déplacements anormaux (*) ; Coups portés brutalement ou touche portée pendant et après une chute (*)	t.87.2			
1.17	Réclamation injustifiée	t.122.2/4			
1.18	Pénétrer dans la zone de piste sans l'autorisation de l'arbitre (+)	t.92.6			
2ème groupe			1ère faute	2ème faute	3ème faute et ss
2.1	Utilisation du bras/de la main non armés (*)	t.22.1	ROUGE	ROUGE	ROUGE
2.2	Demande d'un arrêt sous prétexte d'un traumatisme/crampe non reconnu	t.33.3			
2.3	Absence de marque de contrôle (*)	t.45.3.a).i			
2.4	Absence de nom sur le dos, absence de tenue nationale lorsque obligatoire, compétitions de la Coupe du Monde individuelles, championnats de zone	t.45.4 a), b) ii			
2.5	Touche volontairement portée en dehors de l'adversaire (*)	t.53.2 ; t.66.2			
2.6	Acte violent, dangereux ou vindicatif, coup avec la coquille ou le pommeau (*)	t.87.2 ; t.103 ; t.105.1			

t.120 (2 de 2)

## Les fautes et leurs sanctions

## Règlement technique

FAUTES	ARTICLES	SANCTIONS (Cartons)	
--------	----------	---------------------	--

3ème groupe		1ère fois	2ème fois
3.1	Tireur troublant l'ordre sur la piste . Dans les cas les plus graves, l'arbitre peut infliger immédiatement un carton noir (t.118.4).	ROUGE	NOIR
3.2	Combat non loyal (*)	ROUGE	
3.3	Faute concernant la publicité		
3.4	Toute personne troublant l'ordre hors de la piste. Dans les cas les plus graves, l'arbitre peut infliger immédiatement un carton noir (t.118.4).	JAUNE	NOIR
3.5	S'échauffer ou s'entraîner sans porter de tenue ou utiliser d'équipement conformes au Règlement de la FIE		
3.6	Comportement antisportif		

4ème groupe		SANCTIONS (Cartons)	
4.1	Tireur muni d'équipement électronique permettant de recevoir des communications au cours du combat	t. 43.1.f ; t.44.2 ; t.45.3.a).vii	NOIR
4.2	Fraude, marques d'acceptation du contrôle imitées ou déplacées	t.45.3.a) iii) iv) v)	
4.3	Matériel aménagé afin de permettre à volonté l'enregistrement des touches ou le non fonctionnement de l'appareil	t.45.3.a) v)	
4.4	Refus d'un tireur de rencontrer n'importe quel tireur (individuel ou équipes) régulièrement engagé	t.85.1	
4.5	Faute contre l'esprit sportif	t.87.2 ; t.105.1	
4.6	Refus du salut à l'adversaire, l'arbitre et le public avant le commencement du match ou après la dernière touche	t.87.3	
4.7	Favoriser l'adversaire, profiter de la collusion	t.88 ; t.105.1	
4.8	Brutalité intentionnelle	t.105.1	
4.9	Dopage	t.127	

EXPLICATIONS	
(*)	Annulation de la touche portée par le tireur fautif
(+)	<b>CARTON JAUNE spécial</b> pour l'équipe entière et valable pour toute la durée de la rencontre par équipes. Si un tireur commet, pendant la même rencontre, une faute du 1er groupe, l'arbitre sanctionne le tireur d'un <b>CARTON ROUGE</b> à chaque fois.
<b>CARTON JAUNE :</b>	<b>Avertissement</b> valable pour le match. Si un tireur commet une faute du 1er groupe après avoir reçu un <b>CARTON ROUGE</b> - à quelque titre que ce soit - il reçoit à nouveau un <b>CARTON ROUGE</b>
<b>CARTON ROUGE :</b>	<b>Touche de pénalisation</b>
<b>CARTON NOIR :</b>	<b>Exclusion de l'épreuve</b> , suspension pour le reste du tournoi et les 2 mois suivants de la saison active en cours ou à venir (1er octobre – Championnats du Monde pour les juniors et 1er janvier – Championnats du Monde pour les seniors).  Un tireur ne reçoit un <b>CARTON NOIR</b> du 3ème groupe que s'il a commis, auparavant une faute de ce même groupe (sanctionnée par un <b>CARTON ROUGE</b> )



## **Chapitre 5 PROCEDURE**

### **Principe**

**t.121**

Les diverses sanctions sont **prononcées par les organes compétents** qui jugent en équité, en tenant compte de la gravité de la faute et des circonstances dans lesquelles elle a été commise (voir **t.94 ss, t.114 ss, t.124, t.125, t.126**).

### **Réclamations et appels**

#### **Contre une décision de l'arbitre**

**t.122**

- 1 Contre toute décision "en fait" de l'arbitre, il **ne peut être déposé** de réclamation (Cf. **t.95.1/2/4, t.96.2**).
- 2 Si un tireur enfreint ce principe, en **mettant en doute une décision "en fait"** de l'arbitre au cours du match, il sera sanctionné selon les prescriptions du Règlement (Cf. **t.114, t.116, t.120**). Mais si l'arbitre **méconnaît une prescription formelle du Règlement**, ou en fait une application contraire à celui-ci, une réclamation de ce chef est recevable.
- 3 Cette **réclamation** doit être faite :
  - a) par le tireur pour les épreuves **individuelles**,
  - b) par le tireur ou le capitaine d'équipe pour les épreuves **par équipes**, sans aucune formalité, mais courtoisement, et doit être adressée **verbalement** à l'arbitre **immédiatement** et avant toute décision de touche ultérieure.
- 4 Lorsque l'arbitre persiste dans son opinion, le Délégué de la Commission d'Arbitrage ou le Superviseur (s'il n'y a pas un délégué) a qualité pour trancher en appel (Cf. t.97). Si un tel appel est jugé injustifié, le tireur recevra les sanctions prévues par les articles t.114, t.116, t.120.

#### **Autres réclamations et appels**

**t.123**

- 1 Les plaintes et réclamations doivent être formulées, **par écrit, sans délai** ; elles sont adressées au Directoire technique.
- 2 Les réclamations relatives à **la composition du premier tour** aux Championnats du Monde et aux Jeux Olympiques ne sont recevables que jusqu'à **19 h**, la veille de l'épreuve (Cf. **o.10**).

#### **Enquête. Droit de défense**

**t.124**

Une sanction ne peut être prononcée qu'à la suite d'une **enquête** dans laquelle les intéressés sont appelés à fournir leurs explications soit verbalement, soit par écrit, dans un délai convenable, approprié aux circonstances de temps et de lieu. Passé ce délai, la sanction peut être prononcée.

### **Délibération**

**t.125**

Les décisions des organes de juridiction des compétitions sont prises à **la majorité des voix**, la voix du Président étant prépondérante en cas de partage.

### **Récidive**

**t.126**

1 Pour les fautes contre l'esprit sportif, l'ordre ou la discipline, s'il a été précédemment l'objet d'un blâme, d'une exclusion, d'une disqualification ou d'une suspension, il y a **récidive** quand un escrimeur commet une nouvelle faute, autre qu'une infraction aux règles du combat, dans un délai de deux ans.

2 En cas de récidive, **la peine** prononcée sera:

- a) **l'exclusion de l'épreuve** si la peine précédente a été un blâme.
- b) **la disqualification du tournoi**, si la peine précédente a été l'exclusion ou la disqualification d'une épreuve.

Voir aussi le Règlement Disciplinaire de la FIE (Chapitre VII des Statuts de la FIE).

## **Chapitre 6**

### **CONTROLES ANTIDOPAGE**

#### **REGLES GENERALES**

**t.127**

- a) Le **dopage** est interdit par la F.I.E. Tout manquement à cette règle entraîne des sanctions disciplinaires.
- b) Le dopage est défini comme une ou plusieurs violations des règles antidopage telles qu'énoncées de **l'article 2.1 à l'article 2.8 du Règlement antidopage de la FIE.**
- c) La F.I.E. a adhéré au **Code Mondial Antidopage de l'AMA**. Le Règlement antidopage de la FIE est basé sur les 'Modèles de bonnes pratiques' de l'AMA et adopte en totalité 'Les dispositions obligatoires' de ce document. La FIE adopte en totalité le document "Classes de substances et méthodes interdites" de l'AMA.
- d) La F.I.E. se réserve le droit d'effectuer des **contrôles de dopage au cours des compétitions** - c'est à dire, à l'occasion de toute compétition organisée sous son contrôle - aussi bien que **hors compétition**.
- e) Les athlètes qui participent aux compétitions de la FIE s'engagent à respecter le Règlement antidopage de la FIE, n'utiliser ni substance interdite, ni méthode interdite et accepter de se soumettre à tout contrôle en compétition et hors compétition .
- f) Toutes les **modalités** concernant les contrôles de dopage lors des compétitions officielles de la FIE, et hors compétitions, figurent aux articles du Règlement antidopage de la FIE.
- g) Les **sanctions** et conséquences des sanctions, suite à des violations des règles antidopage, sont celles prévues par le Règlement antidopage de la FIE.
- h) Les escrimeurs qui ont transgressé ce Règlement antidopage seront soumis aux **procédures prévues par le Règlement antidopage**. La publication des résultats des contrôles et des décisions quant aux sanctions sera faite par le Bureau de la F.I.E. qui aura seul le droit de les porter à la connaissance de l'ensemble des fédérations.

- i) Les infractions de dopage commises et sanctionnées dans l'une **des fédérations membres** de la F.I.E., sont prises en compte et appliquées dans l'ensemble de tous les pays membres de la F.I.E.
- j) La **modification du règlement antidopage** de la FIE relève de la compétence du Comité Exécutif.

## INDEX ALPHABETIQUE

- Abandon de la piste: t.18, t.86, t.120  
Absence des marques de contrôle du matériel: t.45, t.120  
Abus d'interruption du combat: t.31, t.120  
Accident: t.33 (voir REGLES D'ORGANISATION)  
Accompagnateurs: t.96  
Acte anormal: t.87, t.120  
Acte vindicatif: t.105, t.120  
Acte violent: t.105, t.120  
Action  
- composée: t.8  
- défensive (voir «Parade»): t.7, t.9, t.16  
- directe: t.8  
- indirecte: t.8  
- offensive: t.7, t.8  
- simple: t.6, t.8  
- simultanée: t.60, t.80  
Alcool:(voir REGLEMENT ANTIDOPAGE)  
Amende :  
- catégories : t.101  
- dopage : t.127 (voir REGLEMENT ANTIDOPAGE)  
Analyse des phrases d'armes: t.42  
Annulation d'une touche: voir «Touche»  
Appareil: t.32, t.35, t.36, t.40s, t.50ss, t.64ss, t.73 (voir REGLEMENT DU MATERIEL)  
Appel  
- des tireurs: t.17, t.35, t.86, t.120  
- d'une décision: t.95ss, t.122, t.123  
Appuyer la pointe sur la piste: t.46, t.61, t.120  
Arbitrage-vidéo : t.42  
Arbitre  
- attention: t.91  
- contrôle de la durée du combat: t.30  
- contrôle de l'appareil: t.35, t.54, t.68, t.73  
- contrôle de l'équipement: t.35, t.43ss  
- désignation: t.37ss  
- direction: t.35ss, t.96  
- discipline: t.96  
- emplacement: t.35  
- engagement d'honneur: t.34  
- fonction de jugement: t.40ss, t.51ss, t.65ss, t.73ss, t.96  
- impartialité: t.91  
- juridiction: t.96, t.115, t.122  
- neutralité: t.37s  
- rôle: t.35  
Arme (voir REGLEMENT DU MATERIEL)  
- arme de jet: t.16  
- épée: t.61ss  
- fleuret: t.46ss  
- manière de tenir: t.16  
- rechange: t.45, t.86, t.120  
- sabre: t.70ss  
- sur la piste en bon état: t.45, t.86, t.120  
Arrachement de l'enrouleur (voir REGLEMENT DU MATERIEL): t.21  
Arrêt (coup d'): t.8, t.59, t.60, t.77, t.80  
Arrêt du combat: voir «Interruption»  
Assaut: t.2  
Assesseurs: t.23, t.35, t.36, t.40, t.49, t.82, t.84, t.91  
Attache sur poignée (voir REGLEMENT DU MATERIEL): t.16

**FIE**

## Attaque

- composée: t.8
- définition: t.7
- directe: t.8
- exécution:
  - \* fleuret: t.56ss
  - \* sabre: t.75ss
- indirecte: t.8
- simple: t.7, t.56

Attribution d'une touche: t.104, t.120

Autorisation de quitter la piste: t.18

Autorités disciplinaires: t.94ss

Avertissement (pénalisation): t.114, t.116, t.118, t.120

Blâme: t.110, t.127

Blessure: t.16, t.129

Blocage de l'appareil: t.32, t.53 (voir REGLEMENT DU MATERIEL)

Bousculade: t.87, t.120

Branchement des fiches: t.44, t.68

## Bras

- allongé, s'allongeant: t.7, t.10
- non armé: t.22, t.120

Bris de lame: t.54, t.68, t.73

Brutalité: t.63, t.87, t.120

Bureau de la F.I.E.: t.94, (voir REGLES D'ORGANISATION)

Capitaine d'équipe: t.82, t.90 (voir REGLES D'ORGANISATION)

Carton (jaune, rouge, noir): voir «Sanctions»

Cas fortuit: t.29, t.54, t.68, t.73

Championnat: t.5

Changement de main, t.16

Changement de côté (des assesseurs): t.36

Chronomètre (voir REGLES D'ORGANISATION ET REGLEMENT DU MATERIEL): t.30, t.32

Chronométrateur: t.30, t.32, t.35

C.I.O.: t.98, t.113, t.129ss

Code disciplinaire: t.81ss

Collusion: t.88, t.105, t.120

Combat: t.16ss

- confus: t.18, t.54
- courtois: t.2, t.87
- début, arrêt: t.18
- direction: t.35
- durée (voir durée)
- fin: t.18
- incorrect: t.87, t.120
- interruption: voir «Interruption du combat»
- non loyal: t.87, t.120
- rapproché: t.19
- reprise: t.18
- violent: t.18, t.87, t.120

Comité exécutif: t.99, t.128

Comité organisateur: t.43, t.83, t.89, t.98, t.113,

Commencement du combat: t.18, t.87

Commission Disciplinaire : t.94,t.97, t.99

Commutation de peine: t.128

Confus (jeu): t.18, t.54, t.87

Congrès de la F.I.E.: t.95

Conseils aux tireurs: t.82

Contact (arme et veste conductrice): t.53, t.120 (voir REGLEMENT DU MATERIEL)

- Contre-attaque: t.8
- Contre-riposte: t.7
- Contre-taille: t.70
- Contre-temps: t.8
- Contrôle
  - du matériel par l'arbitre: t.43ss, t.96
  - de antidopage: t.127
- Conventions
  - d'escrime: t.42
  - d'épée: t.61ss
  - du fleuret: t.46ss
  - du sabre: t.70ss
- Coquille (coups avec la coquille au sabre): t.70, t.120
- Corps à corps: t.20
  - avec brutalité: t.20, t.120
  - épée: t.63
  - occasionnel: t.120
  - simple: t.20
  - volontaire: t.20, t.63, t.120
- Coup
  - à travers le fer: t.70
  - brutal: t.87, t.120
  - d'arrêt (voir «Arrêt»)
  - d'estoc (de pointe): t.46, t.61, t.70
  - de contre-taille: t.70
  - de taille: t.70
  - double: t.60, t.64, t.67, t.80
  - lancé
    - \* à la fin: t.32
    - \* après franchissements des limites: t.26
    - \* après halte: t.18, t.53, t.66, t.73
    - \* avant allez: t.18, t.53, t.66, t.73
  - non valable: t.48, t.49, t.53, t.66
  - passé (sabre): t.70
- Coupé: t.8, t.56, t.76
- Course de la pointe (voir REGLEMENT DU MATERIEL): t.43, t.45
- Courtoisie: t.2, t.82, t.87, t.122
- Couverture de la surface valable: t.22, t.23, t.72, t.120
- Critique des juges: t.82
  
- Débranchement de fiche (voir REGLEMENT DU MATERIEL): t.68
- Début du combat: t.18
- Décision prise "en fait": t.122
- Défaillance
  - du chronomètre: t.32
  - du matériel électrique: t.35, t.44, t.45, t.54, t.67, t.68, t.73, t.103
- Défectuosité du matériel (voir défaillance)
- Défendre sa chance: t.88, t.120
- Défense (droit de): t.124
- Dégagement: t.8, t.56, t.76
- Délégués de la Commission Médicale: t.33, t.129
- Délégués de la Commission SEMI: voir «SEMI»
- Délégué à l'Arbitrage: t.37, t.38
- Délégué officiel: t.83
- Délibération: t.125, t.128
- Dépassement de l'adversaire: t.21
- Déplacement anormal (voir «Combat violent»): t.87
- Dépôt de garantie: t.95,
- Dérobage de fer: t.56, t.76
- Désarmement: t.18

Déshabiller (interdiction de se déshabiller sur la piste): t.87  
Désignation des arbitres: voir «Arbitres»  
Dimensions de la piste: voir «Terrain»  
Direction du combat: t.35, t.96  
Directoire Technique: t.23, t.33, t.38, t.39, t.83, t.87, t.96, t.97, t.99, t.113, t.115, t.118, t.122, t.123, (voir REGLES D'ORGANISATION)  
Disciplinaire: voir «Code disciplinaire»  
Discipline: t.82, t.89, t.94, t.100, t.120,  
Dispositif de sécurité: t.68 (voir REGLEMENT DU MATERIEL)  
Disqualification: t.85, t.96, t.100, t.109, t.120, t.126,  
Distance à la mise en garde: t.17  
Dopage: t.120, t.127  
Douteuse (touche): t.54, t.67, t.68, t.73  
Droit de défense: t.124  
Droitier: t.17  
Durée du combat: t.30

Effet suspensif: t.95, t.97  
Emplacement  
- d'entraîneurs, soigneurs et techniciens: t.92  
- d'un défaut: t.54, t.68, t.73  
- des assesseurs: t.23, t.36  
- des tireurs: t.17, t.23  
Engagement d'honneur:  
- des juges (arbitres et assesseurs): t.34  
- des tireurs: t.84  
Enlever le masque avant le "Halte": t.87, t.120  
En ligne: voir «Pointe en ligne»  
Enquête préliminaire: t.124  
Enregistrement des touches: t.51, t.65, t.73 (voir REGLEMENT DU MATERIEL)  
Entraîneur: t.81, t.92, t.96, t.108  
Epée: t.42ss, t.61ss, t.120 (voir REGLEMENT DU MATERIEL)  
Epreuves: t.1, t.4  
Equipe (remplacement d'un tireur): t.33 (voir REGLES D'ORGANISATION)  
Equipement de communication électronique : t.43, t.44, t.45, t.120  
Equipement des tireurs: t.15 (voir REGLEMENT DU MATERIEL)  
Esprit sportif: t.82, t.101, t.120, t.127  
Esquive: t.21, t.60, t.80  
Essais (défaillance du matériel): t.35, t.54, t.68, t.73  
Estoc (armes d'): t.46, t.61, t.70  
Eviter une touche: t.20, t.28, t.63, t.120  
Exclusion d'un tireur: t.86s, t.96, t.100, t.105ss, t.114, t.118ss,  
Experts de matériel électrique: t.35, t.44s, t.68, t.73  
Expiration du temps  
- blocage appareil: t.32  
- chronomètre: t.32  
- coup lancé: t.32  
Expulsion: t.83, t.96, t.100, t.108, t.114, t.118, t.120  
Extension  
- de la surface valable: t.49  
- de la pénalité: t.97  
  
Falsification de matériel: t.45, t.120  
Fautes: t.115ss  
Favoriser un adversaire: t.88, t.120  
Feintes: t.56, t.58, t.60, t.75ss  
Fente: t.7, t.56, t.75  
Fiches de branchement: t.44, t.68 (voir REGLEMENT DU MATERIEL)  
Fil de corps: t.44s, t.68, t.86s, t.120 (voir REGLEMENT DU MATERIEL)

Fin du combat: t.18 (voir «Durée»)

Finales d'épreuves (voir REGLES D'ORGANISATION):

- assesseurs: t.36
- chronomètre: t.30, t.32
- désignation des arbitres: t.37
- moniteur TV pour l'arbitre: t.42
- présentation des tireurs au contrôle: t.44

Flèche: t.7, t.21, t.25, t.56, t.63, t.75, t.87, t.104

- arrachement de l'enrouleur: t.21
- dépassement de l'adversaire: t.21
- interdiction au sabre: t.75, t.120
- pour éviter une touche: t.28, t.120

Fleuret: t.19s, t.22, t.43s, t.46ss, t.104, t.120 (voir REGLEMENT DU MATERIEL)

Fol appel: t.95

Fonctions de l'arbitre: voir «Arbitre»

Franchissement des limites: t.26

- généralités
  - \* annulation de la touche: t.26
  - \* arrêt du combat: t.26
  - \* coup double: t.26
  - \* perte de terrain: t.28
  - \* sortie accidentelle: t.29
- arrière: t.27
  - \* accidentelle: t.29
  - \* touche: t.27
- latérale: t.28
  - \* accidentelle: t.29
  - \* un pied, deux pieds: t.28
  - \* sanctions: t.120
  - \* sortie volontaire: t.28, t.120

Fraude manifeste du matériel: t.45, t.120

Frôlement de fer: t.56, t.60, t.76, t.80

Gain de terrain (voir terrain)

Garantie (dépôt): t.95,

Garde: voir «Mise en garde» et «Remise en garde»

Gaucher: t.17

Habillement: t.15, t.35, t.44 (voir REGLEMENT DU MATERIEL)

Halte: t.18, t.21, t.24, t.26, t.28, t.30, t.32, t.46, t.53, t.61, t.63, t.66, t.87, t.120

Impartialité des juges (arbitres et assesseurs): t.34, t.91

Importuner les juges (arbitres ou assesseurs): t.82

Incorrect (combat): t.87, t.120

Influence sur des décisions: t.82, t.93

Interdiction (t.120):

- acte anormal: t.87
- appuyer ou traîner la pointe: t.46, t.61
- changer l'arme de main au cours de match: t.16
- contrarier les recherches pour la détection d'un défaut de matériel: t.35
- donner des conseils, t.82
- dopage: t.127
- fumer dans les salles de compétition: t.82
- invertir la ligne des épaules (fleuret) t.46
- mettre en contact une partie non isolée avec la veste (fleuret): t.53
- passe-avant et flèche au sabre: t.75
- porter des coups avec la\_coquille: t.70
- protéger ou substituer une surface valable (fleuret et sabre): t.22
- quitter la piste sans autorisation: t.18



- redresser l'arme sur la piste: t.43, t.61, t.70
  - se déshabiller sur la piste: t.87
  - tourner le dos à l'adversaire: t. 21
  - utilisation de la main ou du bras non armés: t.22
- Interruption du combat ( t.18, t.20, t.21, t.26, t.31, t.32, t.54, t.73):
- abusive: t.31, t.120
  - accident: t.33
  - coup lancé: t.18, t.32
  - limite arrière: voir «Limite du terrain»
  - volontaire: t. 18
- Intervention du Directoire Technique: t.115  
Inversion de la ligne des épaules (fleuret): t.46  
Isolation dans la coquille: t.43 (voir REGLEMENT DU MATERIEL)

## Jeu

- confus: t.18, t.54, t.73
  - dangereux, désordonné: t.18, t.87, t.120
- Jeux Olympiques: t.1, t.37s t.44s, t.98, t.113, t.123 (voir REGLES D'ORGANISATION)  
Jugement des touches: t.40ss, t.50ss, t.64ss, t.73ss  
Juges: voir «Arbitres» et «Assesseurs»  
Juridiction (principe de): t.95, t.121

## Lame (voir REGLEMENT DU MATERIEL):

- cassée: t.54 t.68, t.73
  - faible de la lame: t.78
  - fort de la lame: t. 78
  - tâches isolantes: t.68
- Lampes (voir REGLEMENT DU MATERIEL):
- de l'appareil: t.40
  - de répétition: t.40
- Largeur de la piste: voir «Terrain»  
Ligne: voir «Pointe en ligne»  
Lignes
- arrière: t.14
  - médianes: t.13, t.14
  - de mise en garde: t.14
- Limitation de la surface valable: voir «Surface valable»  
Limites du terrain: voir «Terrain», «Franchissement» et «Lignes»  
Longueur de la piste: voir «Terrain»  
Loyauté: t.82, t.87, t.105, t.120

## Main (juges): voir «Assesseurs»

- Main blessée: t.16  
Main tenant l'arme: t.16  
Main non armée: (voir «Utilisation de la main non armée»)

## Manière

- de combattre: t.87
  - de porter les touches (voir «Touches»)
  - de tenir l'arme: t.16
- Marques de contrôle du matériel
- absence: t.45, t.120
  - imitées ou déplacées: t.45, t.120
- Marqueurs: t.35 (voir REGLES D'ORGANISATION)  
Masque
- interdiction de l'enlever avant le "Halte": t.87, t.120
  - vérification du label par l'arbitre: t.43, t.44
- Match: t.2  
Matérialité des touches: t.40ss, t.51, t.65, t.73  
Matériel (voir REGLEMENT DU MATERIEL)

- défaillances: voir «Défaillances»
- non réglementaire: t.45, t.120
- des tireurs: t.15, t.35, t.43, t.44, t.54, t.68, t.73, t.86

Médecin: t.33

Menace de la surface valable: t.7, t.10, t.56, t.75, t.77

Mesures de sécurité: voir «Sécurité»

Mise en garde

- après corps à corps: t.25
- commandements: t.17
- distance des tireurs: t.17
- lignes: t.14
- placement: t.17, t.25
- terrain gagné ou perdu: t.24, t.28

Modification de l'ordre des matches

- de l'ordre de rencontre par équipes: t.86, t.120 (voir REGLES D'ORGANISATION)
- en cas d'accident: t.33 (voir REGLES D'ORGANISATION)

Mouvement anormal: t.22, t.72, t.120

Neutralité des juges: t.23, t.37s

Nombre de touches: t.30 (voir REGLES D'ORGANISATION)

Non-combativité : t.87

Non présentation: t.86, t.120

Obéissance: t.82, t.84, t.120

Obligation d'appliquer les règles: t.1

Ordre troublé: t.82ss, t.120

Organes disciplinaires: t.94ss

Orthopédique (poignée): t.16 (voir REGLEMENT DU MATERIEL)

Parade

- composée: t.9
- définition: t.7
- fleuret: t.57
- sabre: t.79
- simple: t.9

Passe-avant: t.56, t.75, t.120

Pénalisation d'une touche: voir «Sanctions»

Perte de terrain: voir «Terrain»

Phrase d'armes (respect de la): t.56ss, t.75ss

Piste: voir «Terrain»

Plainte (procédure): t.123

Poignée (voir REGLEMENT DU MATERIEL)

- attache: t.16
- dispositif spécial: t.16
- orthopédique: t.16

Pointe d'arrêt (vérification de la course par l'arbitre): t.43, t.45

Pointe en ligne: t.10, t.56, t.60, t.76, t.80

Poser la pointe sur le tapis conducteur: t.46, t.61, t.120

Présentation à l'heure: t.86, t.120

Président de jury: voir «Arbitre»

Priorité de la touche: t.42, t.52, t.54ss, t.74ss

Procédure de contrôle du matériel par l'arbitre: t.44

Procédure disciplinaire: t.121ss

Promulgation des sanctions: t.113

Protection de la surface valable: t.22, t.23, t.120

Protections (contrôle)

- plastron protecteur: t.44, t.45
- sous-protections: t.44

Quitter la piste

- autorisation: t.18
- interdiction: t.18, t.120

Radiation: t.112, t.127

Recherche du corps à corps: t.20, t.63, t.120

Récidive (voir «Sanction»): t.127

Réclamations

- contre la composition du premier tour: t.123
- délais: t.87, t.122, t.123
- formulée par qui, t.35, t.90, t.122
- injustifiée: t.120, t.122

Recours: voir «Appel»

Reculer: voir «Terrain perdu»

Redoublement: t.8, t.60, t.80

Redresser l'arme sur la piste: t.43, t.61, t.70, t.120

Refus d'homologation d'une touche: t.18, t.20 à t.22, t.26ss, t.32, t.41, t.45s, t.53s, t.60, t.66ss, t.70, t.80, t.87, t.103, t.114, t.120

Refus d'obéissance: t.82, t.84, t.120

Remise: t.8, t.60, t.80

Remise en garde: t.24

- après action simultanée (fleuret): t.54
- après corps à corps: t.25
- après coup double (fleuret et sabre): t.60, t.80
- après dépassement: t.21
- après sortie latérale: t.28
- après une touche: t.17

Remplacement d'un tireur pour accident: t.33 (voir REGLES D'ORGANISATION)

Rencontre: t.3

Reprise d'attaque: t.8, t.60, t.80

Reprise de combat: t.18, t.54, t.68, t.73

Respect de la phrase d'armes: voir «Phrase d'armes»

Refus de rencontrer un adversaire: t.85

Responsabilité des tireurs: t.15, t.87, t.90

Retrait: voir «Abandon»

Riposte

- à temps perdu: t.8
- composée: t.8
- définition: t.7, t.8
- directe: t.8, t.57
- droit à: t.58, t.77
- immédiate: t.8
- indirecte: t.8, t.57
- simple: t.8, t.57

Sabre: t.19, t.20, t.22, t.44, t.70ss, t.120 (voir REGLEMENT DU MATERIEL)

Saisie du matériel défectueux: t.45

Saisir le matériel électrique avec la main non armée: t.22, t.120

Salut de l'escrimeur: t.87, t.120

Sanctions

- annulation: t.99
- confirmation: t.99
- de combat: t.102ss
- disciplinaires: t.106ss
- dopage : Annexe 1
- nature: t.114
- procédure: t.121ss

- promulgation: t.113
- tableau: t.120
- types: t.114ss
- Sécurité (mesures de): t.15
- Sécurité (dispositif): t.68 (voir REGLEMENT DU MATERIEL)
- SEMI: t.44, t.54, t.68, t.73
- Signatures des tireurs: t.87
- Signaux sonores (acoustiques): t.32 (voir REGLEMENT DU MATERIEL)
- Soigneurs: t.81, t.92, t.96, t.108,
- Sol: voir «Terrain»
- Sortie du terrain: voir «Franchissement des limites»
- Sous-vêtements protecteurs: t.44
- Spécialiste (personnel): voir «Expert»
- Spectateurs: t.81, t.93, t.96, t.108
- Stimulants: (voir REGLEMENT ANTIDOPAGE)
- Substances interdites: (voir REGLEMENT ANTIDOPAGE)
- Substitution de surface: voir «Surface»
- Suivre l'action: t.19
- Surface
  - valable
    - \* couverture et substitution: t.22, t.23, t.36, t.49, t.72, t.120
    - \* définition: t.47ss, t.62, t.71s
    - \* menace: t.7, t.10, t.56
  - non valable: t.48, t.49, t.72
- Surface du terrain: voir «Terrain»
- Suspension d'une décision: t.95
- Suspension temporaire: t.111, t.120, t.126
  
- Tac au tac: t.26
- Taille (coup de): t.70, t.79
- Tapis (surveillance de son état par l'arbitre): t.54, t.69
- Technicien: t.92, t.108
- Temps
  - connaître le temps: t.31
  - évaluer le temps: t.32
  - expiration: t.32
  - restant: t.32
- Temps d'escrime: t.6, t.8, t.59, t.60, t.77, t.80
- Temps perdu (riposte à): t.8, t.60, t.80
- Tenue (contrôle du label par l'arbitre): t.43, t.44, t.45, t.120
- Terminologie: t.2ss
- Terrain: t.11ss
  - dimensions: t.13
  - franchissement: voir «Franchissement»
  - gagné: t.24, t.28
  - lignes de piste: voir «Lignes»
  - limites: t.26ss
  - perdu: t.24ss, t.28, t.102
  - piste: t.12, t.13, schéma Fig.1
  - surface: t.11
- Terre (juges): voir «Asseseurs»
- Tireurs (devoirs des): t.84ss
- Touche
  - annulation: t.53ss, t.66ss, t.73ss, t.114, t.120
  - au sol: t.36, t.53, t.66
  - de pénalisation: t.114ss (voir «Refus d'homologation d'une touche»)
  - demandée, donnée: t.88, t.120
  - douteuse: t.54, t.67, t.68, t.73
  - en dehors de l'adversaire: t.53, t.66, t.120
  - jugement: t.34ss, t.40ss, t.50ss, t.64ss, t.73ss, t.96
  - manière de les porter: t.46, t.61, t.70

- nombre: t.30
- simultanée: t.60, t.80
- Tourner le dos à l'adversaire: t.21, t.120
- Tournoi: t.107
- Traîner la pointe: t.46, t.61, t.120
- Traumatisme: t.33, t.120
- Tribunal Arbitral du Sport : t.94, t.99
- Troubler l'ordre: t.82, t.83, t.93, t.118, t.120

Utilisation de la main non armée: t.22, t.23, t.36, t.120

Validité de la touche: t.42, t.51ss, t.65ss, t.74ss  
Veste (contrôle par l'arbitre): t.44, t.45  
Violences: t.87, t.103, t.105, t.120

## TABLE DES MATIERES

<b>GENERALITES ET REGLES COMMUNES AUX TROIS ARMES</b>	<b>1</b>
<b>Chapitre 1. APPLICABILITE DES REGLES</b>	<b>1</b>
<b>Chapitre 2. TERMINOLOGIE</b>	<b>1</b>
COMPETITIONS	1
Assaut et match	1
Rencontre	1
Epreuve	1
Championnat	1
EXPLICATION DE QUELQUES TERMES TECHNIQUES EMPLOYES LE PLUS SOUVENT DANS LES JUGEMENTS D'ESCRIME	2
Temps	2
Actions offensives et défensives	2
Explication:	2
Actions défensives	3
Position "pointe en ligne"	3
<b>Chapitre 3. TERRAIN</b>	<b>3</b>
<b>Chapitre 4. MATERIEL DES TIREURS (Armement - Equipement - Habillement)</b>	<b>6</b>
<b>Chapitre 5. COMBAT</b>	<b>6</b>
Manière de tenir l'arme	6
Mise en garde	6
Début, arrêt et reprise du combat	7
Combat rapproché	7
Corps à corps	8
Esquives - Déplacements et dépassements	8
Substitution et utilisation du bras et de la main non armés	8
Terrain gagné ou perdu	9
Franchissement des limites	9
- Arrêt du combat	9
- Limites arrières	9
- Limites latérales	9
- Sortie accidentelle	10
Durée du combat	10
Accident - Retrait d'un tireur	10
<b>Chapitre 6. ARBITRAGE ET JUGEMENT DES TOUCHES</b>	<b>11</b>
Arbitres	11
Assesseurs	12
Désignation des arbitres	12
- Jeux Olympiques et Championnats du Monde	12
- Epreuves individuelles	12
- Epreuves par équipes	13
- Epreuves de la Coupe du Monde	13
Jugement des touches	14
- Matérialité de la touche	14
- Validité ou priorité de la touche	14
- Arbitrage-vidéo	14
Matériel réglementaire et contrôle du matériel par l'arbitre	18
Matériel non réglementaire	19
<b>FLEURET. CONVENTIONS DU COMBAT</b>	<b>22</b>
<b>FIE</b>	

MANIERE DE PORTER LES TOUCHES	22
SURFACE VALABLE	22
Limitation de la surface valable	22
Surface non valable	22
Extension de la surface valable	22
JUGEMENT DE LA TOUCHE	22
MATERIALITE DE LA TOUCHE	22
ANNULATION DE LA TOUCHE	23
VALIDITE OU PRIORITE DE LA TOUCHE	25
Note préalable	25
Respect de la phrase d'armes	25
Jugement	26
<b>EPEE. CONVENTIONS DU COMBAT</b>	<b>27</b>
MANIERE DE PORTER LES TOUCHES	27
SURFACE VALABLE	27
CORPS A CORPS ET FLECHES	27
JUGEMENT DE LA TOUCHE	28
Règle fondamentale	28
Annulation de touches	28
<b>SABRE. CONVENTIONS DU COMBAT</b>	<b>30</b>
MANIERE DE PORTER LES TOUCHES	30
SURFACE VALABLE	30
JUGEMENT DE LA TOUCHE	30
MATERIALITE ET ANNULATION DE LA TOUCHE	30
VALIDITE OU PRIORITE DE LA TOUCHE	32
Note préalable	32
Respect de la phrase d'armes	32
Jugement	34
<b>CODE DISCIPLINAIRE DES EPREUVES</b>	<b>35</b>
<b>Chapitre 1 : CHAMP D'APPLICATION</b>	<b>35</b>
Ceux qui y sont soumis	35
Ordre et discipline	35
Les tireurs	35
- Engagement d'honneur	35
- Refus de rencontrer un adversaire	36
- Présentation à l'heure	36
- Manière de combattre	37
- Défendre sa chance	36
Le chef de délégation	38
Le capitaine d'équipe	38
Les arbitres et les assesseurs	38
Les entraîneurs, soigneurs et techniciens	39
Les spectateurs	39
<b>Chapitre 2 : LES AUTORITES DISCIPLINAIRES ET LEUR COMPETENCE</b>	<b>39</b>
Organismes de juridiction	39
Principe de juridiction	40
Arbitre	40
Le Directoire technique (Cf. o.56 à o.62)	40
La Commission Exécutive du C.I.O. aux Jeux Olympiques	41
Comité exécutif de la F.I.E.	41
Congrès de la F.I.E.	41

<b>Chapitre 3 : LES SANCTIONS</b>	<b>41</b>
Catégories	41
Sanctions de combat	42
- Perte de terrain(Cf. t.28)	42
- Refus d'homologation d'une touche effectivement portée	40
Attribution d'une touche non effectivement reçue	42
Exclusion de l'épreuve	42
Sanctions disciplinaires	43
Exclusion de l'épreuve	43
Exclusion du tournoi	43
Expulsion du lieu de l'épreuve ou du tournoi	43
Disqualification	43
Blâme	43
Suspension temporaire	43
Radiation	44
Promulgation des sanctions	44
<b>Chapitre 4 : LES SANCTIONS ET LES JURIDICTIONS COMPETENTES</b>	<b>44</b>
Nature des sanctions	44
Compétence	45
Fautes du 1er groupe	45
Fautes du 2ème groupe	45
Fautes du 3ème groupe	45
Fautes du 4ème groupe	45
Les fautes et leurs sanctions	46
<b>Chapitre 5 : PROCEDURE</b>	<b>49</b>
Principe	49
Réclamations et appels	49
Contre une décision de l'arbitre	49
Autres réclamations et appels	49
Enquête. Droit de défense	49
Délibération	50
Récidive	50
<b>Chapitre 6 : ANTIDOPAGE</b>	
REGLES GENERALES	50
<b>INDEX ALPHABETIQUE</b>	<b>52</b>
<b>TABLE DES MATIERES</b>	<b>62</b>