

# 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.

### *Chapitre 2*

#### **TERMINOLOGIE**

##### **A) COMPETITIONS**

###### **§ 1. 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".

###### **§ 2. Rencontre**

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

###### **§ 3. Epreuve**

- t.4** C'est l'ensemble des matches (épreuves individuelles) ou des rencontres (épreuves par équipes) nécessaires pour désigner le vainqueur de la compétition.  
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.

###### **§ 4. 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.

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

### § 1. Temps

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

### § 2. Actions offensives et défensives

t.7 **Définition:**

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.

Les différentes actions défensives sont les parades.

- La parade est l'action défensive faite avec l'arme pour empêcher une action offensive de toucher.

### § 3. Explication:

t.8 **Actions offensives :**

#### a) 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.

#### b) Riposte

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

Les ripostes sont :

##### 1 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.

##### 2 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).

##### 3 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.

#### c) Contre-attaque

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

- 1) **Arrêt** : contre-attaque portée sur une attaque.

<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.

- 2) **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).
- 3) **Arrêt avec temps** d'escrime (Cf. t.59, t.79).

**d) Autres actions offensives**

- 1) **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.
- 2) **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 esquivé.
- 3) **Reprise d'attaque**  
Nouvelle attaque exécutée immédiatement après retour en garde.
- 4) **Contre-temps**  
Toute action exercée par l'attaquant sur un arrêt de son adversaire.

**§ 4. 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

**§ 5. 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, t.60, t.76, t.80).

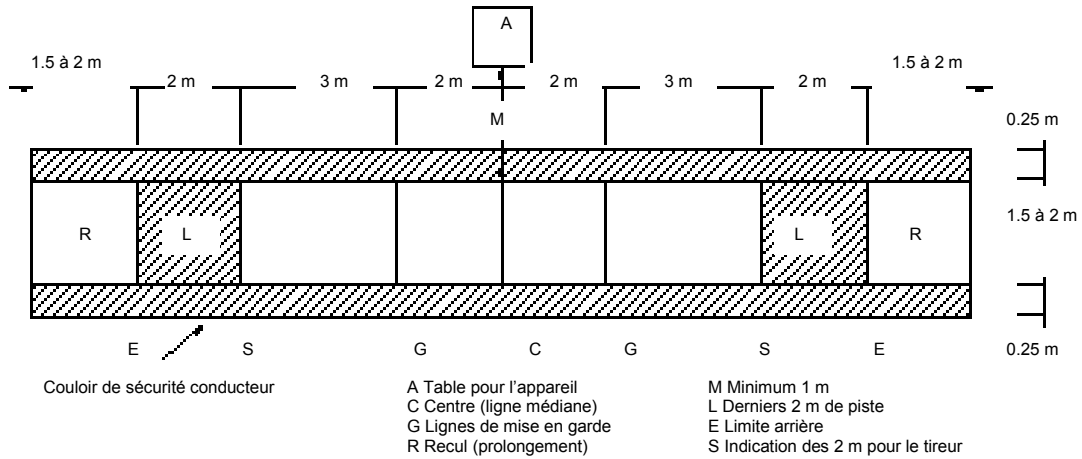
**Chapitre 3**

**TERRAIN**

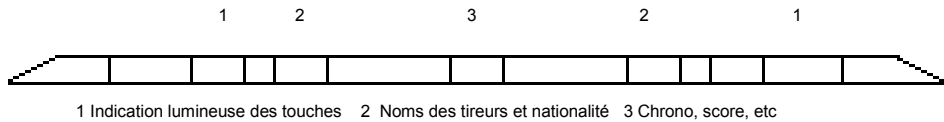
- t.11 Le terrain doit représenter une surface plane et horizontale. Il ne peut avantager ni désavantager l'un ou l'autre des deux adversaires, surtout en ce qui concerne la lumière.
- t.12 La partie du terrain destinée au combat s'appelle la piste.  
Les épreuves aux trois armes sont disputées sur les mêmes pistes.
- t.13 La largeur de la piste est de 1,50 à 2 mètres.  
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 :  
**1 ligne médiane** qui doit être tracée en ligne discontinue sur toute la largeur de la piste.  
**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);

**2 lignes de limite arrière**, qui doivent être tracées à travers toute la piste, à une distance de la ligne médiane de sept mètres. 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).

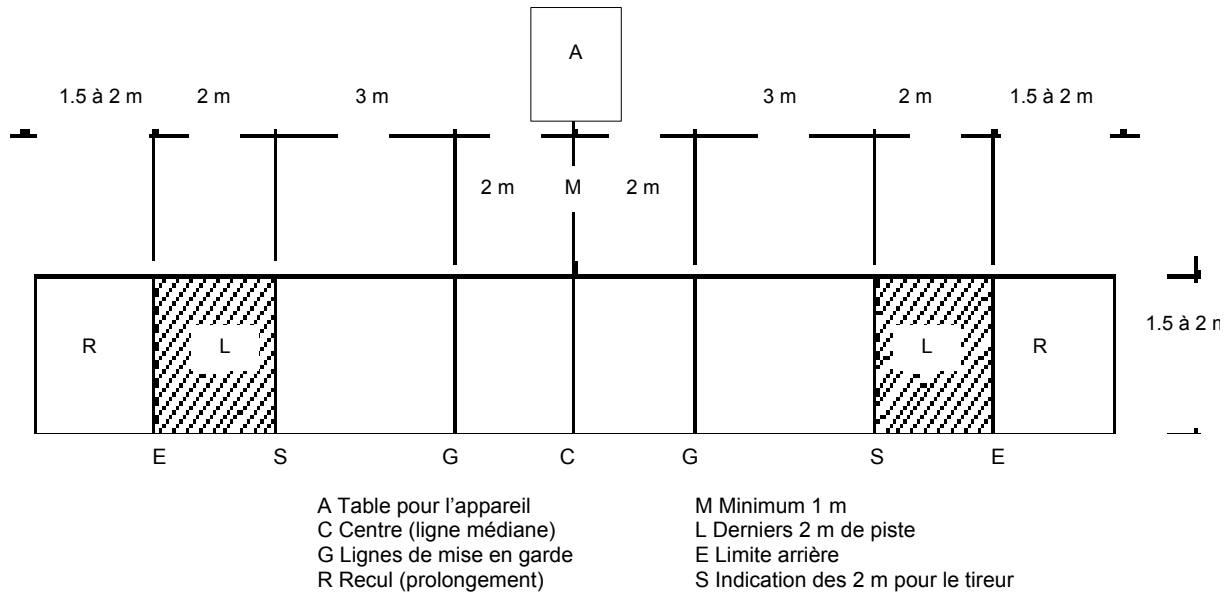
**PISTE POUR DEMI-FINALES ET FINALES (hauteur de la piste maximum 50 cm)**



Pour le fleuret et l'épée, le tapis conducteur doit recouvrir 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** Les tireurs s'arment, s'équipent, s'habillent et combattent sous leur propre responsabilité et à leurs risques et périls.  
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**

#### **§ 1. Manière de tenir l'arme**

- t.16** Aux trois armes, l'action défensive s'exerce exclusivement à l'aide de la lame et de la coquille employées soit séparément, soit conjointement.  
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.  
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 .  
L'arme est maniée par une seule main; le tireur ne peut changer de main jusqu'à la fin du match, à moins d'y être autorisé par l'arbitre, en cas de blessure à la main ou au bras.

#### **§ 2. Mise en garde**

- t.17** 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.  
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").  
La mise en garde au début et les remises en garde se font toujours au milieu de la largeur de la piste.  
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.  
Après chaque touche comptée comme valable, les tireurs sont remis en garde au milieu du terrain. Si la touche n'a pas été admise, ils sont remis en garde à la place qu'ils occupaient à l'interruption du combat.  
La mise en garde au commencement de chaque période et de la minute supplémentaire éventuelle doit se faire au milieu du terrain.  
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.  
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.

La garde est prise par les tireurs au commandement de "En garde" donné par l'arbitre, après quoi l'arbitre demande: "Etes-vous prêts?". Sur une réponse affirmative, ou en l'absence d'une réponse négative, il donne le signal du combat : "Allez".

Les tireurs doivent se mettre en garde correctement et conserver une immobilité complète jusqu'au commandement "Allez" de l'arbitre.

Au fleuret et au sabre, la garde ne peut être prise dans la position en ligne.

### **§ 3. 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).  
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).  
Si l'un des tireurs s'arrête avant le commandement de "Halte" et qu'il est touché, la touche est valable.  
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 quitte la piste, ou si, en rompant, il se rapproche du public ou de l'arbitre (Cf. t.28, t.55/6, t.73/j).
  3. 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.

### **§ 4. 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.

### **§ 5. Corps à corps**

- t.20** 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).  
Au fleuret et au sabre, il est interdit d'occasionner le corps à corps (même sans brutalité ni violence). 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 éventuellement portée par le tireur fautif sera annulée.  
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.

### **§ 6. Esquives - Déplacements et dépassements**

- t.21** Les déplacements et esquives sont permis, même ceux où la main non armée peut venir en contact avec le sol.  
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.  
Au cours du combat, quand un tireur dépasse son adversaire, l'arbitre doit donner immédiatement le commandement "Halte" et remettre les tireurs à la place qu'ils occupaient avant le dépassement.  
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.

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).

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

**t.22** 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.116, t.120). Dans le cas d'une telle faute, la touche portée par le tireur fautif sera annulée.

Au fleuret et au sabre, il est interdit de protéger ou de substituer une surface valable par une autre partie du corps, soit par couverture, soit par un mouvement anormal (Cf. t.114, t.116, t.120) : la touche éventuellement portée par le tireur fautif sera annulée.

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** 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. 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.114, t.116, t.120).

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.

### **§ 8. 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).

**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.

### **§ 9. Franchissement des limites**

#### **a) Arrêt du combat**

**t.26** Lorsqu'un tireur franchit d'un ou des deux pieds une des limites latérales de la piste, l'arbitre doit immédiatement crier "Halte".

Si le tireur sort de la piste avec les deux pieds, l'arbitre doit annuler tout ce qui s'est passé après le franchissement de la limite, sauf la touche reçue par le tireur qui a franchi la limite, même après le franchissement, à condition qu'il s'agisse d'une touche simple et immédiate. Par contre, la touche portée par le tireur qui sort de la piste avec un pied seulement reste valable si l'action est lancée avant le commandement de « Halte ! ».

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.

#### **b) Limites arrières**

**t.27** Lorsqu'un tireur franchit complètement, avec les deux pieds, la limite arrière de la piste, il est déclaré touché.

**c) Limites latérales**

**t.28** Le tireur qui franchit d'un ou des deux pieds une des limites latérales est pénalisé. A la remise en garde, son adversaire sera avancé d'un mètre par rapport à la place qu'il occupait au moment du franchissement, le tireur pénalisé devant reculer pour reprendre la distance.

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.

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.

**d) 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.

**§ 10. Durée du combat**

**t.30** Par durée du combat, il faut entendre la durée effective, c'est-à-dire la somme des temps écoulés entre "Allez" et "Halte".

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.

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** Le temps peut être demandé par l'escrimeur chaque fois que le match est interrompu. 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** 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.

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.

En cas de défaillance du chronomètre ou de faute du chronométrateur, l'arbitre devra évaluer lui-même le temps restant à tirer.

**§ 11. Accident - Retrait d'un tireur**

**t.33** Pour traumatisme survenu au cours du combat et dûment constaté 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 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).

Dans la suite de la même journée un nouvel arrêt ne pourra être accordé que s'il est consécutif à un traumatisme autre que le précédent.

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.

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.

Le Directoire technique peut modifier l'ordre des matches des poules pour assurer le bon déroulement de la compétition (Cf. o.16).

## **Chapitre 6**

### **ARBITRAGE ET JUGEMENT DES TOUCHES**

- t.34** Le fait d'accepter une désignation en tant qu'arbitre ou assesseur implique l'engagement d'honneur de la personne désignée de respecter et de faire respecter les règlements, ainsi que de remplir ses fonctions avec la plus scrupuleuse impartialité et l'attention la plus soutenue.
- Les arbitres ne peuvent cumuler leurs fonctions avec aucune autre activité dans le tournoi, telle que membre du Directoire Technique, capitaine d'équipe, délégué officiel de leur fédération nationale, entraîneur, etc.

#### **§ 1. Arbitres**

- t.35** Tout match d'escrime est dirigé par un arbitre en possession de sa carte d'arbitre internationale. 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 de la Coupe du Monde Junior.

Les fonctions de l'arbitre sont multiples :

- a) il fait l'appel des tireurs (Cf. t.86);
- 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);
- h) il octroie les touches (Cf. t.40 ss).
- i) il maintient l'ordre (Cf. t.96);
- j) chaque fois que l'arbitre le juge opportun, il doit consulter les experts en matière de signalisation électrique (Cf. o.7).

#### **§ 2. Assesseurs**

- t.36** 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).
- Cette mesure est obligatoire pour toutes les finales (4 ou 8) individuelles et pour la finale (2) par équipes .

Les assesseurs sont placés de chaque côté de l'arbitre, de part et d'autre de la piste; ils suivent l'ensemble du combat.

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.

### **§ 3. Désignation des arbitres**

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

##### a) Epreuves individuelles

**t.37** Pour le tour de poules et le tableau préliminaire, les délégués à l'arbitrage désigneront les arbitres par tirage au sort.

Pour le tableau principal d'élimination directe, les délégués à l'arbitrage établiront une liste des meilleurs arbitres présents en nombre suffisant, en tenant compte de leur nationalité. Ces arbitres seront désignés par tirage au sort pour chaque quart du tableau pour arbitrer les matches dans l'ordre du tableau. S'il n'y a pas la possibilité de procéder ainsi, les délégués à l'arbitrage pourront faire alterner les arbitres dans les différents quarts de tableau.

A l'issue de chaque tour, les délégués à l'arbitrage peuvent retirer un arbitre dont la prestation n'aurait pas été satisfaisante. Par contre, un arbitre ne sera pas changé en cours de match, sauf cas exceptionnel (tel qu'empêchement physique de l'arbitre). Dans ce cas, la décision motivée sera prise par les délégués à l'arbitrage (règle applicable également pour les épreuves par équipes).

Pour la finale, les délégués à l'arbitrage établiront une liste de 4 à 8 arbitres, dont:

- 2 à 4 doivent être intégralement neutres,

- 2 à 4 peuvent être choisis sans tenir compte de leur nationalité.

Le tirage au sort, pour les 4 premiers matches, s'effectuera entre les arbitres intégralement neutres.

Après les 4 premiers matches de la finale, le tirage au sort sera effectué à nouveau en tenant compte de la nationalité des tireurs encore qualifiés.

Les tirages au sort seront effectués à l'aide de l'ordinateur.

##### b) Epreuves par équipes

**t.38** Les délégués à l'arbitrage et le Directoire technique choisissent parmi les arbitres A et B neutres présents ceux qui leur paraissent compétents et l'on tire au sort entre ces arbitres.

#### **2 - 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 l'observateur officiel de la F.I.E.

### **§ 4. Jugement des touches**

#### **a) Matérialité de la touche**

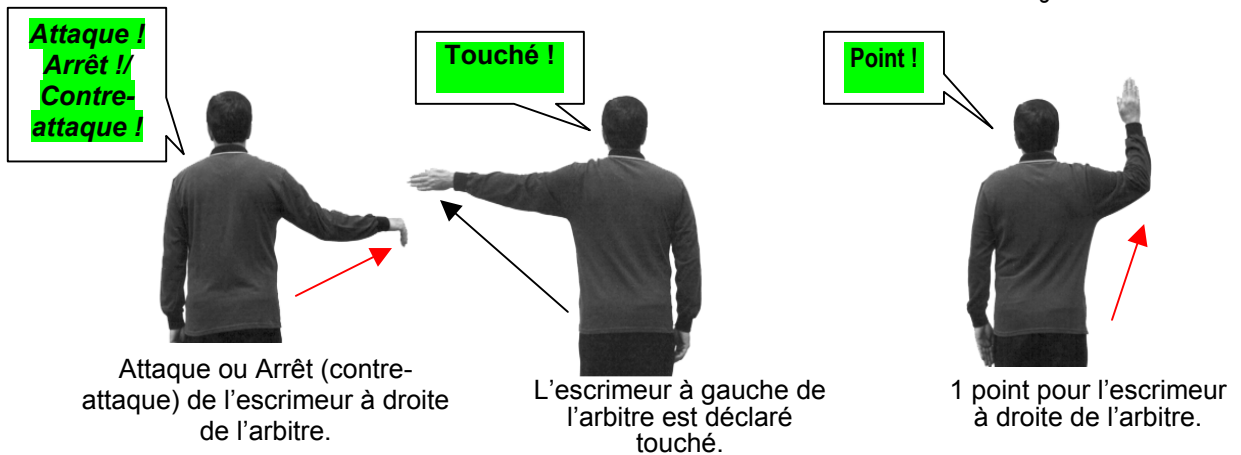
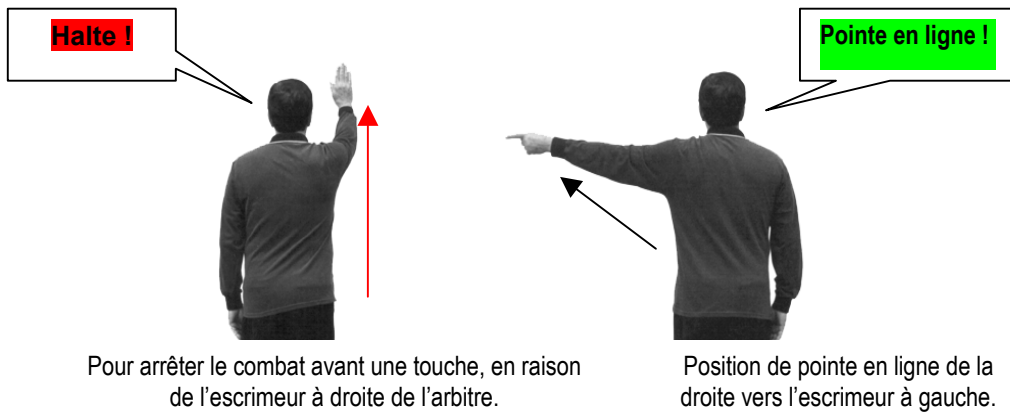
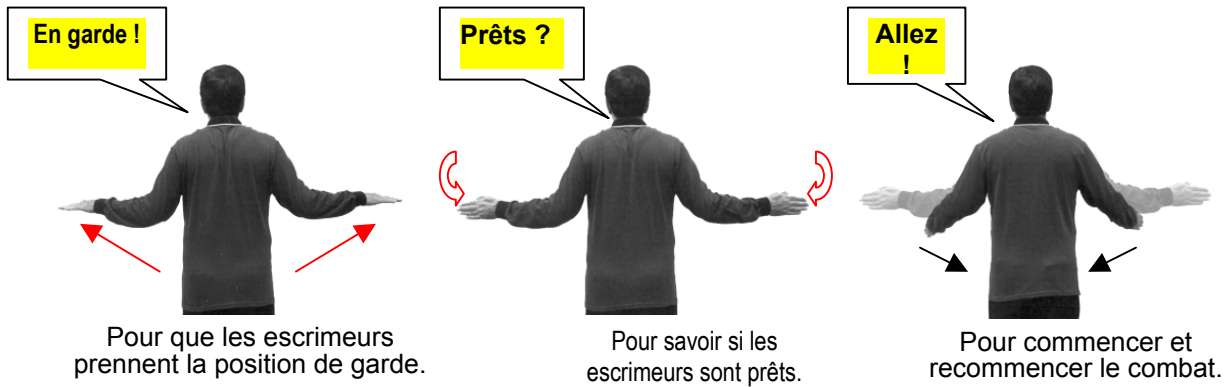
**t.40** La matérialité de la touche est constatée d'après les indications de l'appareil, éventuellement avec consultation des assesseurs (Cf. t.36).

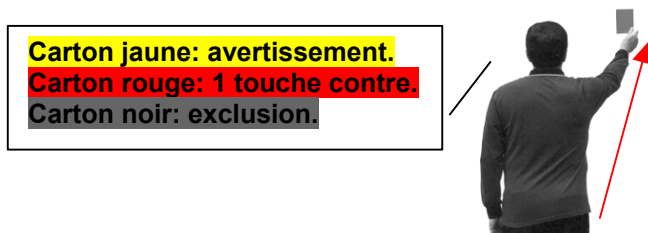
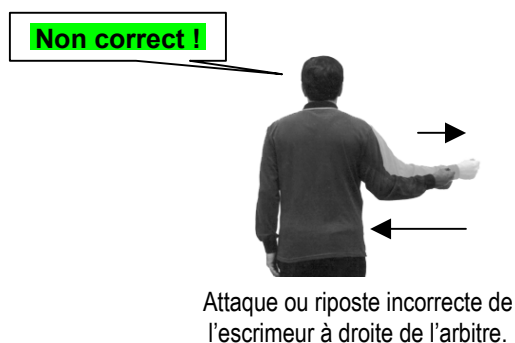
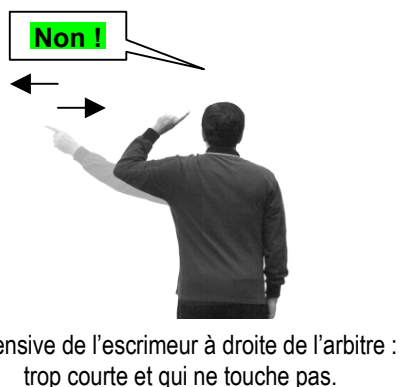
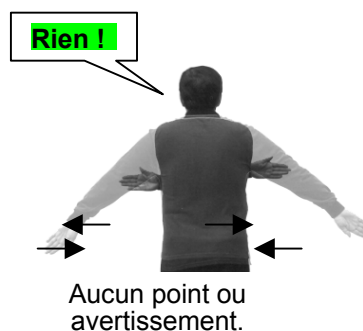
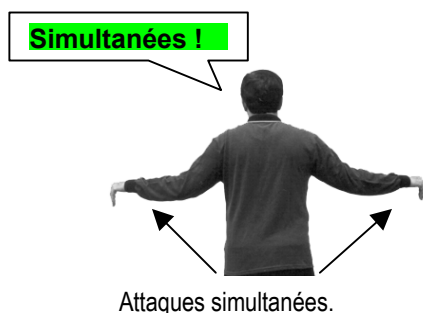
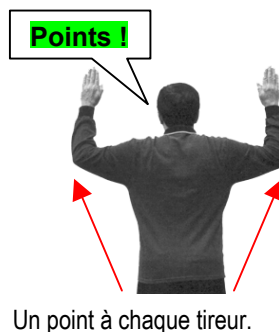
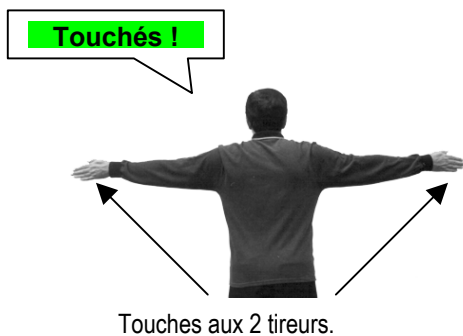
Seule l'indication de l'appareil signalisateur, manifestée dans ses propres lampes ou dans les lampes de répétition, fait foi pour juger les coups. En aucun cas, l'arbitre ne peut déclarer un tireur touché sans que l'appareil ait régulièrement signalé la touche (sauf pour les cas prévus par le Règlement, Cf. t.49, o.17, o.24, 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).

**b) Validité ou priorité de la touche**

- t.42** Dès l'arrêt du combat, l'arbitre analyse brièvement les actions composant la dernière phrase d'armes. Pour les finales, l'arbitre pourra se servir d'un moniteur de télévision, afin de contrôler sa décision lorsqu'il a un doute.
- Après le constat sur la matérialité de la touche l'arbitre décide, par application des règles, quel tireur est touché, s'ils doivent l'être tous les deux (pour l'épée) ou si aucune touche n'est retenue (Cf. t.55 ss, t.64 ss, t.74 ss).
- L'arbitre utilisera les gestes suivants:





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

**Remarques:**

- 1<sup>ère</sup>) L'arbitre analyse et 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!"**, **"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.

## § 5. Matériel réglementaire et contrôle du matériel par l'arbitre

### t.43

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)

- A toutes les armes, que le matériel des tireurs comporte les labels réglementaires FIE (tenue, masque).
- Au fleuret, que la veste conductrice soit bien conforme à l'article m.28 dans les différentes positions debout, en garde et de fente.
- 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.
- Au sabre, que la veste conductrice soit bien conforme à l'article m.34 dans les différentes positions debout, en garde et de fente.
- Aux trois armes, que chacun ait bien revêtu, sous sa veste, un plastron protecteur réglementaire résistant à 800 Newton.
- 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.

Pour les matches en élimination directe et les finales des Championnats du Monde et des Jeux Olympiques, et pour les finales 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. 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.

Les organisateurs des compétitions prévoient un espace d'attente où l'échauffement des tireurs est possible pendant cette procédure de contrôle.

### t.44

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).

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.

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.

Pour le poids servant au contrôle, voir description Titre I, Chapitre 1, du Règlement du Matériel.

Le matériel de réserve contrôlé sera déposé par l'arbitre, au début du match, près de la piste, du côté du tireur en piste.

## § 6. 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):
  - soit avec une seule arme réglementaire,
  - soit avec un seul fil de corps 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 ci-dessus),
  - 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, m.16, m.23) sera sanctionné selon les articles t.114, t.116 et t.120.
- 3) Si, au moment de la présentation sur la piste ou au cours d'un match, on constate que le matériel utilisé par le tireur :
  - a) 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;
  - b) 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
  - c) a été approuvé par le contrôle préalable, mais présente des irrégularités susceptibles de provenir de modifications volontaires.
  - d) porte des marques d'acceptation du contrôle préalable qui ont été imitées ou déplacées.
  - e) a été aménagé de façon à permettre à volonté l'enregistrement des touches ou le non fonctionnement de l'appareil.
  - f) 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 c) d) e) f), l'arbitre doit immédiatement saisir le matériel (arme, fil de corps, éventuellement la veste conductrice, masque, etc.) et le faire examiner par l'expert en service. 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/d:

- pour les cas c) et d), l'arbitre infligera au tireur fautif les sanctions prévues par les articles t.114, t.118, t.120, et annulera la dernière touche éventuellement portée par le tireur fautif;
- pour les cas e) et f) l'arbitre infligera au tireur fautif les sanctions prévues par les articles t.114, t.119, t.120.

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

Si un tireur se présente sur la piste pour un match (en poule, en élimination directe ou par équipes) en tenue non-réglementaire comme suit :

- absence de nom ou nationalité au dos de la veste ou nom/nationalité non-réglementaires (application : toutes les compétitions officielles de la FIE, à tous les stades de ces compétitions) ;

- sans tenue nationale ou en tenue nationale non-conforme aux dessins approuvés (application comme suit) :

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

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

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

l'arbitre le sanctionnera 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.

## FLEURET CONVENTIONS DU COMBAT

### A) MANIERE DE PORTER LES TOUCHES

- t.46** 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.  
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.

### B) SURFACE VALABLE

#### § 1. *Limitation de la surface valable*

- t.47** Ne sont comptées que les touches portées en surface dite valable.  
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).

#### § 2. *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 (voir t.49).

#### § 3. *Extension de la surface valable*

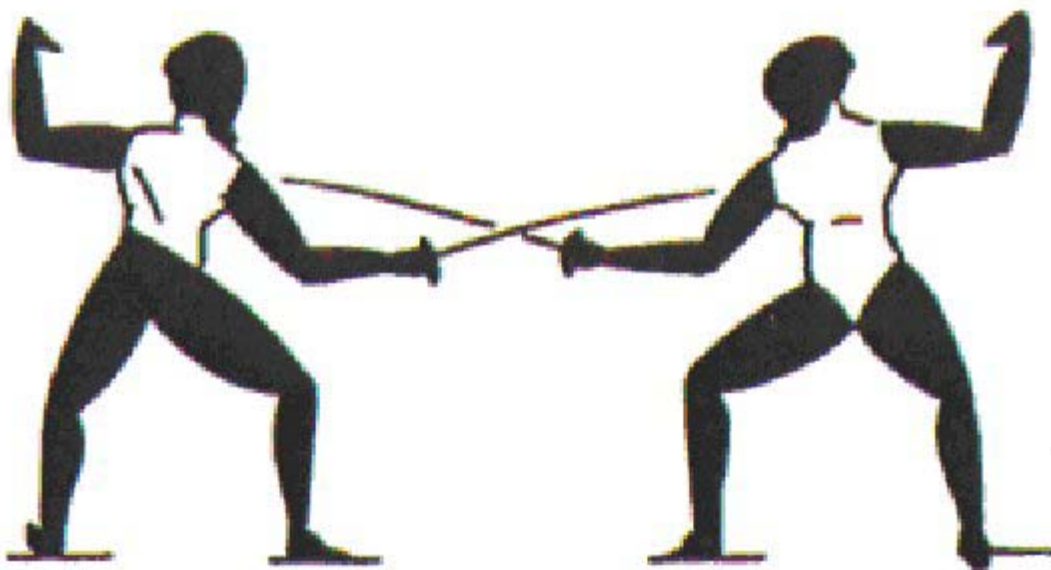
- t.49** Cependant les coups arrivés sur une partie du corps dite non valable sont comptés valables lorsque, par une position anormale, le tireur a substitué cette surface non valable à la surface valable. L'arbitre peut questionner les assesseurs, mais il doit seul décider si la touche est valable ou non.

### C) JUGEMENT DE LA TOUCHE

- t.50** Les épreuves sont jugées à l'aide d'un appareil électrique enregistreur de touches.

#### *I. MATERIALITE DE LA TOUCHE*

- t.51** Pour juger de la matérialité de la touche, seule l'indication de l'appareil enregistreur fait foi. En aucun cas, 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 et pour les touches de pénalisation).



**Surface valable au fleuret**

**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.

## **II. 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),
- ou touchant des objets quels qu'il soient en dehors de l'adversaire ou son matériel (Cf. t.41).

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.

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** 2. 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/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.
- c) Si le matériel d'un tireur n'est pas conforme aux articles m.27 et m.28, l'annulation ne sera pas applicable dans le cas où un signal est provoqué par une touche en surface non valable.

3. 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/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.

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.

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

**5.** 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 .

**6.** En application de la règle générale (Cf. t.18), 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.

**7.** 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).

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

#### **§ 1. 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.

#### **§ 2. Respect de la phrase d'armes**

- t.56** **a)** 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).
- Pour juger de la correction d'une attaque, il faut considérer que :
    1. L'attaque simple, directe ou indirecte (Cf. t.8) est correctement exécutée quand l'allongement du bras, la pointe menaçant la surface valable, précède le déclenchement de la fente ou de la flèche.
    2. L'attaque composée (Cf. t.8) 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.
    3. 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.
    4. 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) adverse.
  - Pour juger de la priorité d'une attaque dans l'analyse de la phrase d'armes, il faut observer que:
    5. 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.
    6. 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.60/2,a).
    7. Si, en cherchant le fer adverse pour l'écarter, l'attaquant ne trouve pas le fer (dérobement), la priorité passe à l'adversaire.
    8. La passe-avant est une préparation et sur cette préparation toute attaque simple a la priorité.
- t.57** **b)** 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** **c)** Dans une attaque composée, si l'adversaire trouve le fer dans une des feintes, il a droit à la riposte.

- t.59** d) 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.

### § 3. Jugement

- t.60** 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**.

La première 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.

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 :

#### 1. 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.

#### 2. 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.

**3. 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).

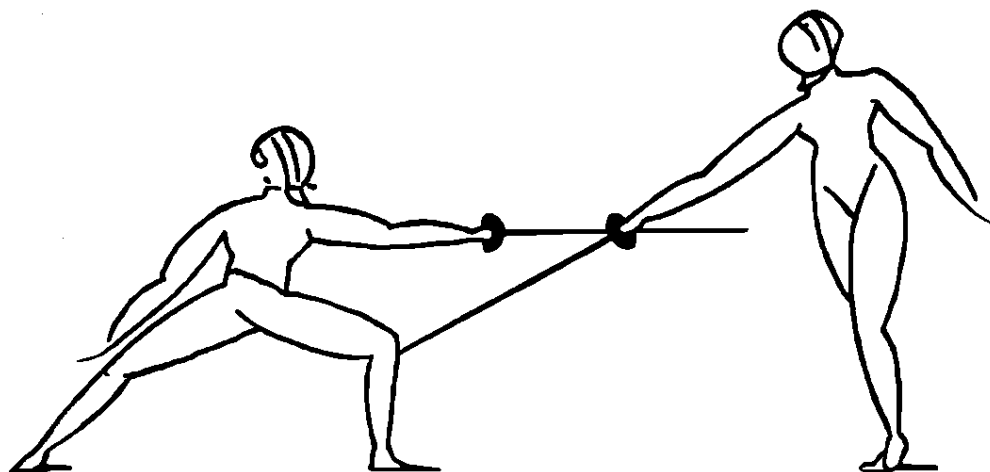
## EPEE CONVENTIONS DU COMBAT

### A) MANIERE DE PORTER LES TOUCHES

- t.61** 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.  
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.

### B) 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**

### C) CORPS A CORPS ET FLECHES

- t.63** 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, t.25).  
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.  
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, t.120).  
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.

## D) JUGEMENT DE LA TOUCHE

- t.64** Les épreuves d'épée sont jugées à l'aide d'un appareil électrique enregistreur de touches. 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.

### § 1. Règle fondamentale

- t.65** Pour juger de la matérialité de la touche, seule l'indication de l'appareil de contrôle fait foi. En aucun cas, 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 et pour les touches de pénalisation).

### § 2. 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);
  - 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, y compris son équipement (Cf. t.36, t.67/e).

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** 2. 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, 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** 3. 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/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** 4. 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**

### **A) MANIERE DE PORTER LES TOUCHES**

- t.70** Le sabre est une arme d'estoc, de taille et de contre-taille.
- a)** 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).  
Il est interdit de porter de coups avec la coquille. Toute touche provoquée par un coup 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.
- b)** Les coups de pointe glissant sur la surface valable ou les coups effleurant le corps de l'adversaire (coups passés) ne comptent pas.
- c)** 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.
- d)** 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.

### **B) 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 par les sommets des plis formés par les cuisses et par le tronc du tireur dans la position "en garde" (Cf. schéma).
- t.72** 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.  
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.

### **C) JUGEMENT DE LA TOUCHE**

#### **I - MATERIALITE ET ANNULATION DE LA TOUCHE**

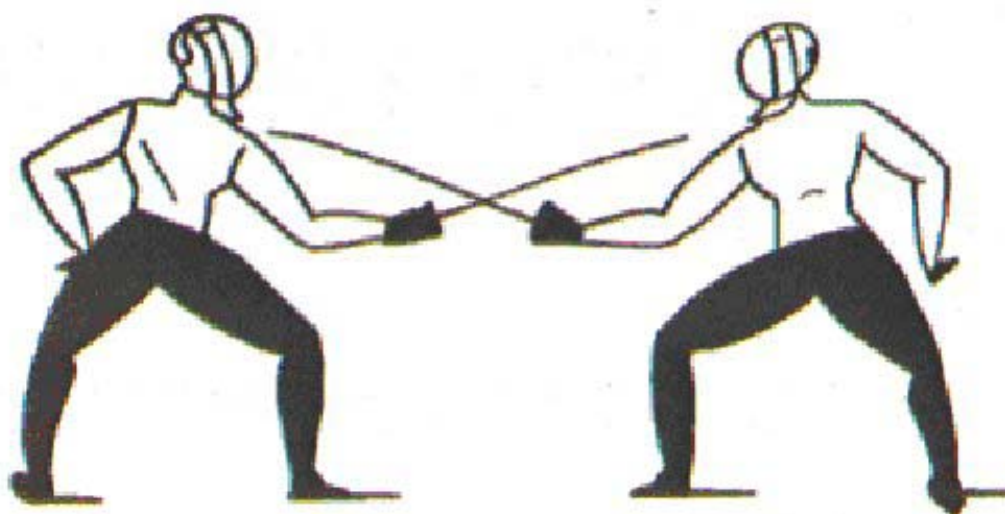
- t.73** Pour la matérialité de la touche seule l'indication de l'appareil fait foi. L'arbitre ne peut déclarer un tireur touché sans que l'appareil ait régulièrement enregistré la touche (sauf les cas prévus par le Règlement Cf. o.17, o.24 et pour les touches de pénalisation). Il ne tiendra pas compte des coups lancés avant le "Allez" ni après le "Halte" (Cf. t.18).

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/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.

Si le sabre du tireur déclaré touché n'est pas conforme à l'article m.24, alinéas 4 à 6 (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.

L'arbitre doit encore appliquer les règles suivantes:



**Surface valable au sabre**

- 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/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), 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.

## II. VALIDITE OU PRIORITE DE LA TOUCHE

### § 1. 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.

### § 2. Respect de la phrase d'armes

- t.75**
- a) Toute attaque correctement exécutée (Cf. t.7) doit être parée, ou complètement esquivée, et la phrase d'armes doit être suivie.
  - b) 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.

#### 1. L'attaque par fente est correctement exécutée:

- pour une "attaque simple" (Cf. t.8) quand le bras s'allonge dans le temps de la fente et que le coup arrive au plus tard quand le pied avant touche la piste;
- pour une "attaque composée" (Cf. t.8) quand le bras s'allongeant dans la présentation correcte de la première feinte (Cf. t.77), le coup arrive au plus tard, quand le pied avant touche la piste ou immédiatement après.

#### 2. L'attaque par marcher-fente est correctement exécutée:

- pour une "attaque simple" (Cf. t.8) quand le bras s'allonge avant la fin de la marche et que le coup arrive au plus tard dans la finale de la fente;
- pour une "attaque composée" (Cf. t.8) quand le bras s'allongeant, dans la présentation correcte de la première feinte (Cf. t.77) pendant la marche, le coup arrive au plus tard dans la finale de la fente.

- 3. La passe avant, la flèche** et tout mouvement en avant en croisant les jambes ou les pieds sont interdits. Toute infraction entraînera les sanctions prévues par les articles 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** c) Pour juger de la correction d'une attaque il faut considérer:
1. 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.
  2. Si, en cherchant le fer adverse pour l'écarter, le fer n'est pas trouvé (dérobement) le droit à l'action passe à l'adversaire.
  3. 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) obligeant l'adversaire à la parade.
- t.77** d) Dans les attaques composées, les feintes doivent être présentées correctement, c'est-à-dire:
1. la feinte du coup de pointe, le bras allongé, la pointe menaçant continuellement la surface valable;
  2. 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.
- e) Dans une attaque composée, si l'adversaire trouve le fer dans une des feintes, il a droit à la riposte.
- f) 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** g) Attaque au fer par battement:
1. 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;
  2. 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** h) 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.
- 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:
1. 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;
  2. 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.

### § 3. 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:
- 1. 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.

## **2. 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;

## **3. 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 2

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

#### **§ 1. Ceux qui y sont soumis**

- t.81** Les prescriptions du présent Titre sont applicables à toutes les personnes qui participent ou assistent à une épreuve internationale d'escrime, quel que soit le rôle qu'elles ont à y jouer (organisateurs, officiels, arbitres, tireurs, personnel auxiliaire, capitaines d'équipes, entraîneurs, soigneurs, spectateurs, etc.), quelle que soit leur nationalité.  
Toutes ces personnes sont dénommées "escrimeurs" dans les articles ci-après.

#### **§ 2. Ordre et discipline**

- t.82** 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.  
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).  
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 injurier, 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 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).  
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.

#### **§ 3. Les tireurs**

##### **a) 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).

---

<sup>2</sup> Les sanctions concernant le "Code de la Publicité" sont prévues en annexe.

**b) Refus de rencontrer un adversaire**

- t.85** 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. En cas de violation de cette règle, le tireur (individuel ou équipes) sera immédiatement disqualifié. 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).

**c) Présentation à l'heure**

- t.86** 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), ainsi qu'en cours d'épreuve à chaque injonction de l'arbitre.

Au moment de la présentation pour tirer un match, le tireur se présentera sur la piste complètement prêt à tirer : tenue réglementaire, veste fermée, cheveux corrects, 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. En aucun cas, l'habillage 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.45, 1), t.114, t.116, t.120).

Ils 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, t.114, t.116, t.120).

**- Avant le début de la poule, de la rencontre par équipes ou des matches en élimination directe (individuelle ou par équipes) :**

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), lorsqu'un tireur ou l'équipe complète ne se présente pas au premier appel de l'arbitre, le tireur ou l'équipe recevra un carton noir.

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

A la rencontre pourront participer seulement les équipiers (les tireurs, le capitaine d'équipe et un entraîneur, cf. article 92) qui sont présents au premier appel de l'arbitre, 10 minutes avant l'heure indiquée pour le début de cette rencontre.

**- 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 d'un carton noir (exclusion de l'épreuve) pour le tireur non-présent dans la compétition individuelle ou pour toute l'équipe dans la compétition par équipes ;

Si un tireur abandonne un match en quittant la piste (Cf. t.18/3), il sera pénalisé selon les sanctions prévues par les articles t.114, t.116, t.120.

Au cours d'une rencontre par équipes, en cas de modification, volontaire ou involontaire, de l'ordre des matches de la rencontre, l'équipe qui a effectué la modification perd la rencontre (Cf. t.120, o.44).

## d) Manière de combattre

**t.87** 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).

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, touches portées en tombant) est formellement interdit (Cf. t.114 à t.120). Dans le cas d'une telle faute, la touche éventuellement portée par le tireur fautif sera annulée.

Avant le commencement du match, les deux tireurs doivent effectuer le salut de l'escrimeur à leur adversaire, 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 et procéder au salut de l'escrimeur et serrer la main non-armée 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 une suspension pour la suite de la compétition en cours et pour les deux épreuves FIE suivantes dans l'arme concernée (cf. t.114, t.119, t.120). Les points ou titres obtenus au moment de la faute restent acquis.

Lorsque les deux tireurs font preuve de non-combativité manifeste, l'arbitre donnera immédiatement le commandement de « Halte ! ».

### a) Epreuve individuelle

Lorsque les deux tireurs font preuve de non-combativité manifeste :

**Pour la première fois** au cours d'un match en élimination directe, l'arbitre infligera un avertissement (carton jaune) à chacun des deux tireurs et passera à la manche suivante, sans la minute de repos.

**Pour la deuxième fois** au cours d'un match en élimination directe, l'arbitre infligera une touche de pénalité (carton rouge) à chacun des deux tireurs et passera à la manche suivante, sans la minute de repos.

**Pour la troisième fois** au cours d'un match en élimination directe, l'arbitre exclura les deux tireurs de l'épreuve (carton noir) et ils seront suspendus pour le reste des épreuves individuelles et par équipes et pour le prochain tournoi officiel de la FIE dans l'arme concernée.

Cependant, lorsque les deux tireurs font preuve de non-combativité manifeste **pour la première fois ou la deuxième fois au cours de la troisième manche d'un match par élimination directe**, l'arbitre infligera à chacun des deux tireurs un avertissement (carton jaune) ou une touche de pénalité (carton rouge) respectivement, et procédera d'office à la dernière minute du combat. Cette 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.

### b) Epreuve par équipes

Lorsque les deux équipes font preuve de non-combativité manifeste :

**Pour la première fois au cours d'une rencontre**, l'arbitre infligera un avertissement (carton jaune) à chacune des deux équipes et passera au relais suivant.

**Pour la deuxième fois au cours d'une rencontre**, l'arbitre infligera une touche de pénalité (carton rouge) à chacune des deux équipes et passera au relais suivant.

**Pour la troisième fois au cours d'une rencontre**, l'arbitre exclura les deux équipes de l'épreuve (carton noir) et elles seront suspendues pour le reste de la compétition (tournoi ou Championnat) et pour la prochaine compétition officielle de la FIE dans l'arme concernée.

Cependant, lorsque les deux équipes font preuve de non-combativité manifeste pour la première fois ou la deuxième fois au cours du neuvième relais d'une rencontre, l'arbitre infligera à chacune des deux équipes un avertissement (carton jaune) ou une touche de pénalité (carton rouge) respectivement, et procédera d'office à la dernière minute du combat. Cette 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.

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).

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).

**Immédiatement après la fin de la poule**, et sous la responsabilité de l'arbitre, qui doit vérifier l'exactitude des résultats figurant sur la feuille, les tireurs signeront **la feuille de poule**. Avant le retour **du document** au Directoire technique, l'arbitre doit indiquer par écrit si un tireur se refuse à signer le document. Aucune réclamation concernant ces résultats ne sera admise ultérieurement. **Application immédiate**

#### **e) 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).

#### **§ 4. 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.

#### **§ 5. Le capitaine d'équipe**

- t.90** Dans les épreuves par équipes, seul le capitaine d'équipe a le droit de se placer avec son équipe à l'intérieur de l'enceinte et d'intervenir auprès du Président du Directoire technique, etc, pour régler avec eux toutes les questions d'ordre technique, formuler des réclamations.  
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.

#### **§ 6. 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).

#### **§ 7. Les entraîneurs, soigneurs et techniciens**

- t.92** Les entraîneurs, soigneurs et techniciens, ne sont pas autorisés à se placer au cours des épreuves auprès des tireurs dans l'enceinte de la compétition.  
L'arbitre peut autoriser, chaque fois qu'il l'estime nécessaire, une personne à porter momentanément assistance à un tireur .

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.

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.

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.

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.

### **§ 8. 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, 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.

### **§ 1. Organismes de juridiction**

- t.94** L'ordre et la discipline des épreuves reposent, à des degrés différents et selon les épreuves, entre les mains des personnes ou organismes suivants :
- l'arbitre (Cf. t.96)
  - le Directoire technique (Cf. t.97, o.56 à o.62)
  - la Commission exécutive du C.I.O. aux Jeux Olympiques (Cf. t.98)
  - le Bureau de la F.I.E. (Cf. t.129, o.63)
  - le Comité Exécutif de la F.I.E. (Cf. t.99).
  - la Commission Disciplinaire de la FIE.
  - le Tribunal Arbitral du Sport.
- Voir aussi le Règlement Disciplinaire de la FIE (Chapitre VII des Statuts de la FIE).

### **§ 2. Principe de juridiction**

- t.95**
- a) 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.
  - b) Aucune décision ne peut être réformée lorsqu'elle a été prise "**en fait**" (Cf. t.122).
  - c) Un appel contre une décision n'est **suspensif** qu'à condition de pouvoir être jugé sans délai.
  - d) Tout recours en appel devra être accompagné du dépôt d'une garantie de 80 \$ U.S.A. ou de sa contre-valeur; ce montant pourra être confisqué au profit de la F.I.E. en tout ou en partie en cas de

rejet du recours pour "fol appel"; cette décision sera prise par la juridiction qui doit se prononcer sur le recours. Toutefois, les appels contre les décisions de l'arbitre ne donnent pas lieu aux dépôts mentionnés ci-dessus (Cf. t.122).

### § 3. Arbitre

- t.96**
- a)** 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/i).
  - b)** 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) .
  - c)** 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).
  - d)** 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).
  - e)** Le Directoire technique est l'organisme d'appel des décisions de l'arbitre (Cf. t.97 ss, t.122)

### § 4. Le Directoire technique (Cf. o.56 à o.62)

- t.97**
- a)** Le Directoire technique a juridiction sur tous les escrimeurs qui prennent part ou assistent à la compétition qu'il dirige.  
En cas de nécessité, il peut intervenir spontanément dans tous les conflits.  
Il peut prononcer, soit d'office, soit sur proposition d'un arbitre, toutes les sanctions prévues en cours d'épreuve.
  - b)** Il constitue la juridiction d'appel des décisions des arbitres.
  - c)** 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.
  - d)** Le Directoire technique rend exécutoires toutes sanctions prononcées en dernier ressort, ou non suspensives (Cf. t.95).
  - e)** Les décisions du Directoire technique prises spontanément ou d'office (première instance) sont susceptibles d'appel auprès de la Commission Disciplinaire.  
Toutes les décisions du Directoire technique sont exécutoires immédiatement; aucun appel ne rend suspensive la décision pendant la compétition.

### § 5. 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.

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

- t.99** 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.  
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.

Le Tribunal Arbitral du Sport ('TAS') juge tout appel contre une décision d'un Tribunal de la Commission Disciplinaire.

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.

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).

**t.100** *Cet article a été supprimé.*

## **Chapitre 3 LES SANCTIONS**

### **§ 1. Catégories**

- t.101** 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.

Toutes ces sanctions peuvent être appliquées par les autorités compétentes à une compétition – l'arbitre et le Directoire Technique – sauf la radiation.

La suspension temporaire peut être appliquée par ces autorités seulement en cas de refus de salut (Cf. t.87, t.120 ).

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

### **§ 2. Sanctions de combat**

#### **a) Perte de terrain (Cf. t.28)**

- t.102** Le tireur qui est sorti latéralement de la piste d'un ou des deux pieds est pénalisé d'une perte de terrain d'un mètre.

#### **b) 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 défektivité 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, t.20 à t.22, t.26 ss, t.32, t.41, t.45, t.46, t.53 s, t.60, t.66 ss, t.70, t.73, t.80, t.87, t.114, t.120).

#### **c) 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.120).

#### **d) Exclusion de l'épreuve**

- t.105** 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.  
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.**  
Par contre les points obtenus par ce tireur au moment de l'exclusion restent acquis pour le classement de son équipe pour le championnat par équipes à condition qu'il participe effectivement à ce championnat.

### **§ 3. Sanctions disciplinaires**

#### **e) Exclusion de l'épreuve**

- t.106** 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 juge, etc.). Les conséquences de cette exclusion pour le tireur sont les mêmes que celles qui ont été fixées par l'article t.105 ci-dessus.

#### **f) Exclusion du tournoi**

- t.107** «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.  
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.  
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).

#### **g) 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.120). Cette mesure ne peut donner lieu à réparation à qui que ce soit.

#### **h) Disqualification**

- t.109** 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.

Une équipe ayant utilisé un tireur disqualifié, suit forcément le sort de ce tireur et est disqualifiée également.

Les conséquences de cette disqualification sont les mêmes que pour l'exclusion de l'épreuve (Cf. article t.105 antérieur).

#### **i) 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.

#### **j) Suspension temporaire**

- t.111** Un tireur suspendu ne peut plus prendre part à aucune épreuve officielle de la F.I.E. pendant le temps de sa suspension.

Toute autre personne suspendue ne pourra plus exercer ses fonctions dans les limites de temps et de lieu fixées par cette suspension.

#### **k) Radiation**

- t.112** La radiation comporte les mêmes conséquences que la suspension, mais à titre définitif (sauf mesures exceptionnelles de clémence prévues à l'article t.128 ci-après).

### **§ 4. Promulgation des sanctions**

- t.113** 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/c).  
Aux Jeux Olympiques, le Directoire technique doit aviser le C.I.O., via le Comité organisateur.

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

### **§ 1. Nature des sanctions**

- t.114** Il existe trois sortes de sanctions applicables dans les cas figurant au tableau de l'article t.120. Elles sont cumulables et valables pour le match à l'exception de celles manifestées par un CARTON NOIR, qui signifie une exclusion. 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).

Les sanctions sont les suivantes:

- 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,
- 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).
- l'exclusion de l'épreuve ou du tournoi selon le cas (tireur), ou l'expulsion du lieu de la compétition (toute personne troublant l'ordre), manifestée par un CARTON NOIR avec lequel l'arbitre désigne le fautif.

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.

## **§ 2. 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).

## **§ 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.

## **§ 4. 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).

## **§ 5. Fautes du 3ème groupe**

- t.118** 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).

Si le tireur commet, dans le même match, la même ou une autre faute de ce groupe, l'arbitre sanctionne d'un CARTON NOIR (exclusion de l'épreuve).

Pour toute personne troublant l'ordre hors de la piste il y 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;
- à la deuxième infraction au cours de la même compétition, le CARTON NOIR (expulsion du lieu de la compétition).

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.

## **§ 6. 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, selon le cas).

## § 7. Les fautes et leurs sanctions

t.120

FAUTES	ARTICLES	SANCTIONS (Cartons)		
		1ère	2ème	3ème et ss
<b>1er groupe</b>				
Abandon de la piste sans autorisation	t.18/3	C	C	C
Corps à corps simple (fleuret et sabre) (*)	t.20	A	A	A
Corps à corps pour éviter une touche (*)	t.20, t.63			
Tourner le dos à l'adversaire (*)	t.21	R	R	R
Utilisation du bras/de la main non armés (*)	t.22	T	T	T
Toucher/saisir le matériel électrique (*)	t.22			
Couverture/substitution de la surface valable (*)	t.22, t. 49, t.72	O	O	O
Sortie latérale de la piste pour éviter une touche	t.28	N	N	N
Interruption abusive du combat	t.31			
Poser l'arme sur la piste pour la redresser	t.46, t.61, t.70/d			
Matériel et tenue non conformes. Absence d'une arme ou d'un fil de corps réglementaires/de rechange	t.45/1 et 3.b	J	R	R
Au fleuret et à l'épée, poser, appuyer ou traîner la pointe sur le tapis conducteur	t.46, t.61	A	O	O
Contact de l'arme avec la veste conductrice (*)	t.53	U	U	U
Au sabre, coup porté avec la coquille (*); passe-avant, flèche et tout mouvement en avant en croisant les jambes ou les pieds (*)	t.70, t.75/3	N	G	G
Refus d'obéissance	t.82, t.84	E	E	E
Bousculade, jeu désordonné (*) ; enlèvement masque avant commandement HALTE ; se déshabiller sur la piste	t.87			
Réclamation injustifiée	t.122			
Déplacements anormaux (*) ; Coups portés brutalement ou en tombant (*)	t.87			
<b>2ème groupe</b>				
Demande d'un arrêt sous prétexte d'un traumatisme non reconnu	t.33	O	O	O
Absence de marque de contrôle (*)	t.45/3.a	U	U	U
Touche volontairement portée en dehors de l'adversaire	t.53, t.66	G	G	G
Absence de nom sur le dos, absence de tenue nationale quand obligatoire	t.45	E	E	E
Acte violent, dangereux ou vindicatif, coup avec la coquille ou le pommeau (*)	t.87			

FAUTES	ARTICLES	SANCTIONS (Cartons) FAUTE	
		1ère	2ème
<b><u>3ème groupe</u></b>			
Imitation de marque de contrôle, irrégularité du matériel provenant d'une modification volontaire (*)	t.45/3. c et d	<b>R O U G E</b>	<b>N O I R  (1)</b>
Tireur troublant l'ordre sur la piste(4)	t.82, t.83		
Combat non loyal (*)	t.87		
Faute concernant la publicité	Code de publicité		
Toute personne troublant l'ordre hors de la piste t.82, t.83	1ère fois : 2ème fois :	avertissement ( <b>jaune</b> ou 4) expulsion)(3) ou(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	1 <sup>er</sup> appel 2 <sup>ème</sup> appel 3 <sup>ème</sup> appel	<b>Jaune</b> <b>Rouge</b> <b>Noir</b>	
<b>Non-combativité t.87</b>	<b>1<sup>ère</sup> fois</b> <b>2<sup>ème</sup> fois</b> <b>3<sup>ème</sup> fois</b>	<b>Jaune</b> <b>Rouge</b> <b>Noir (1) (2)</b>	
Refus d'un tireur de rencontrer n'importe quel tireur (individuel ou équipes) régulièrement engagé	t.85	disqualification	
Modification, volontaire ou involontaire, de l'ordre de rencontre par équipes	t.86	perte de la rencontre	
Refus du salut à l'adversaire avant le commencement du match ou après la dernière touche,	t.87	Suspension (5)	
<b><u>4ème groupe</u></b>			
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 (1) t.86		<b>Noir</b>	
Matériel non conforme par fraude manifeste (2)	t.45/3.e	<b>N</b>	
Tireur muni d'équipement électronique permettant de recevoir des communications au cours du combat (1) ou (2)	t. 43, 44, 45	<b>O</b>	
Faute contre l'esprit sportif (1) ou (2)	t.87	<b>I</b>	
Brutalité intentionnelle (*) (1),	t.105	<b>R</b>	
Favoriser l'adversaire, profiter de la collusion (1)	t.88, t.105		
Dopage (2)	t.129		

\* Annulation de la touche portée par le tireur fautif

**EXPLICATIONS**CARTON **JAUNE** :

**Avertissement** valable pour le match. Si un tireur commet une faute du 1er groupe après avoir reçu un **CARTON ROUGE** - à quelque titre que ce soit - il reçoit à nouveau un **CARTON ROUGE**

CARTON **ROUGE** :**Touche de pénalisation**CARTON **NOIR** :**Exclusion**

(1) de l'épreuve

(2) du tournoi

Un tireur ne reçoit un **CARTON NOIR** du 3ème groupe que s'il a commis, auparavant une faute de ce même groupe (sanctionnée par un **CARTON ROUGE**)

**Expulsion**

(3) du lieu de la compétition

(4) dans les cas les plus graves, l'arbitre peut exclure ou expulser immédiatement le fautif

**Suspension**

(5) Suspension pour la suite de la compétition en cours et pour les deux épreuves FIE suivantes, dans l'arme concernée. Les points ou titres obtenus au moment de la faute restent acquis.

(6) Suspension pour la suite de la compétition en cours et pour l'épreuve FIE suivante, dans l'arme concernée. Les points ou titres obtenus au moment de la faute restent acquis.

## **Chapitre 5 PROCEDURE**

### **§ 1. 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 ss).

### **§ 2. Réclamations et appels**

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

- t.122** Contre toute décision "en fait" de l'arbitre, il ne peut être déposé de réclamation (Cf. t.95/c, t.96/b). 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. Cette réclamation doit être faite :
- par le tireur pour les épreuves individuelles,
  - 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. Lorsque l'arbitre persiste dans son opinion, le Directoire technique 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.

#### **b) Autres réclamations et appels**

- t.123** Les plaintes et réclamations doivent être formulées, par écrit, sans délai; elles sont adressées au Directoire technique. 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).

### **§ 3. 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.

### **§ 4. 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.

- t.126 – Sursis : Cet article a été supprimé.**

## **§ 6. Récidive**

- t.127** 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. 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**

**t.128 Article supprimé.**

#### **t.129 REGLES GENERALES**

- (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 licences internationales délivrées par la F.I.E. doivent stipuler que les titulaires de ces licences s'engagent à n'utiliser ni substances interdites, ni méthodes interdites, et à accepter de se soumettre à tout contrôle, aussi bien pendant les compétitions qu'en dehors des compétitions. Ces licences doivent être signées par leurs titulaires.
- (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: t.129, Annexe 1 (Sanctions pour les infractions de dopage).  
 Amende :
  - catégories : t.101
  - dopage : t.129, Annexe 1 (Sanctions pour les infractions de dopage)
 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  
 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  
 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, t.129 (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

Chronométreur: 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, t.100, t.128

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 dopage: t.129ss

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.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, t.129

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, t.129  
 (voir REGLES D'ORGANISATION)  
 Disciplinaire: voir «Code disciplinaire»  
 Discipline: t.82, t.89, t.94, t.101, t.120, t.127  
 Dispositif de sécurité: t.68 (voir REGLEMENT DU MATERIEL)  
 Disqualification: t.85, t.96, t.101, t.109, t.120, t.126, t.127  
 Distance à la mise en garde: t.17  
 Dopage: t.129ss  
 Douceuse (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 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.101, t.105ss, t.114, t.118ss, t.127  
 Experts de matériel électrique: t.35, t.44s, t.68, t.73  
 Expiration du temps
 

- blocage appareil: t.32
- chronomètreur: t.32
- coup lancé: t.32

 Expulsion: t.83, t.96, t.101, 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, t.129
- Garde: voir «Mise en garde» et «Remise en garde»
- Gaucher: t.17
- Grâce: t.128

- 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.129
  - fumer dans les salles de compétition: t.82
  - inverser 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, t.129

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, t.129s

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 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 de peine: t.128

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

- grâce, commutation: t.128

- 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, t.129  
 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 «Dopage»  
 Substances interdites: voir «Dopage»  
 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, t.127, t.129

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>
A) COMPETITIONS	1
§ 1. Assaut et match	1
§ 2. Rencontre	1
§ 3. Epreuve	1
§ 4. Championnat	1
B) EXPLICATION DE QUELQUES TERMES TECHNIQUES EMPLOYES LE PLUS SOUVENT DANS LES JUGEMENTS D'ESCRIME	2
§ 1. Temps	2
§ 2. Actions offensives et défensives	2
§ 3. Explication:	2
§ 4. Actions défensives	3
§ 5. Position "pointe en ligne"	3
<b>Chapitre 3. TERRAIN</b>	<b>3</b>
<b>Chapitre 4. MATERIEL DES TIREURS (Armement - Equipement - Habillement)</b>	<b>5</b>
<b>Chapitre 5. COMBAT</b>	<b>5</b>
§ 1. Manière de tenir l'arme	5
§ 2. Mise en garde	5
§ 3. Début, arrêt et reprise du combat	6
§ 4. Combat rapproché	6
§ 5. Corps à corps	6
§ 6. Esquives - Déplacements et dépassements	6
§ 7. Substitution et utilisation du bras et de la main non armés	7
§ 8. Terrain gagné ou perdu	7
§ 9. Franchissement des limites	7
a) Arrêt du combat	7
b) Limites arrières	7
c) Limites latérales	8
d) Sortie accidentelle	8
§ 10. Durée du combat	8
§ 11. Accident - Retrait d'un tireur	8
<b>Chapitre 6. ARBITRAGE ET JUGEMENT DES TOUCHES</b>	<b>9</b>
§ 1. Arbitres	9
§ 2. Assesseurs	9
§ 3. Désignation des arbitres	10
1 - Jeux Olympiques et Championnats du Monde	10
a) Epreuves individuelles	10
b) Epreuves par équipes	10
2 - Epreuves de la Coupe du Monde	10
§ 4. Jugement des touches	10
a) Matérialité de la touche	10
b) Validité ou priorité de la touche	11
§ 5. Matériel réglementaire et contrôle du matériel par l'arbitre	14
§ 6. Matériel non réglementaire	15
<b>FLEURET. CONVENTIONS DU COMBAT</b>	<b>17</b>
A) MANIERE DE PORTER LES TOUCHES	17

B) SURFACE VALABLE	17
§ 1. Limitation de la surface valable	17
§ 2. Surface non valable	17
§ 3. Extension de la surface valable	17
C) JUGEMENT DE LA TOUCHE	17
I. MATERIALITE DE LA TOUCHE	17
II. ANNULATION DE LA TOUCHE	19
III. VALIDITE OU PRIORITE DE LA TOUCHE	20
§ 1. Note préalable	20
§ 2. Respect de la phrase d'armes	20
§ 3. Jugement	21
<b>EPEE. CONVENTIONS DU COMBAT</b>	<b>22</b>
A) MANIERE DE PORTER LES TOUCHES	22
B) SURFACE VALABLE	22
C) CORPS A CORPS ET FLECHES	22
D) JUGEMENT DE LA TOUCHE	23
§ 1. Règle fondamentale	23
§ 2. Annulation de touches	23
<b>SABRE. CONVENTIONS DU COMBAT</b>	<b>25</b>
A) MANIERE DE PORTER LES TOUCHES	25
B) SURFACE VALABLE	25
C) JUGEMENT DE LA TOUCHE	25
I - MATERIALITE ET ANNULATION DE LA TOUCHE	25
II. VALIDITE OU PRIORITE DE LA TOUCHE	27
§ 1. Note préalable	27
§ 2. Respect de la phrase d'armes	27
§ 3. Jugement	28
<b>CODE DISCIPLINAIRE DES EPREUVES</b>	<b>30</b>
<b>Chapitre 1 : CHAMP D'APPLICATION</b>	<b>30</b>
§ 1. Ceux qui y sont soumis	30
§ 2. Ordre et discipline	30
§ 3. Les tireurs	30
a) Engagement d'honneur	30
b) Refus de rencontrer un adversaire	31
c) Présentation à l'heure	31
d) Manière de combattre	32
e) Défendre sa chance	32
§ 4. Le chef de délégation	33
§ 5. Le capitaine d'équipe	33
§ 6. Les arbitres et les assesseurs	33
§ 7. Les entraîneurs, soigneurs et techniciens	33
§ 8. Les spectateurs	34
<b>Chapitre 2 : LES AUTORITES DISCIPLINAIRES ET LEUR COMPETENCE</b>	<b>34</b>
§ 1. Organismes de juridiction	34
§ 2. Principe de juridiction	34
§ 3. Arbitre	35
§ 4. Le Directoire technique (Cf. o.56 à o.62)	35
§ 5. La Commission Exécutive du C.I.O. aux Jeux Olympiques	35
§ 6. Comité exécutif de la F.I.E.	35
§ 7. Congrès de la F.I.E.	35
	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
<b>Chapitre 3 : LES SANCTIONS</b>	<b>36</b>

§ 1. Catégories	36
§ 2. Sanctions de combat	36
a) Perte de terrain (Cf. t.28)	36
b) Refus d'homologation d'une touche effectivement portée	36
c) Attribution d'une touche non effectivement reçue	37
d) Exclusion de l'épreuve	37
§ 3. Sanctions disciplinaires	37
e) Exclusion de l'épreuve	37
f) Exclusion du tournoi	37
g) Expulsion du lieu de l'épreuve ou du tournoi	37
h) Disqualification	37
i) Blâme	38
j) Suspension temporaire	38
k) Radiation	38
§ 4. Promulgation des sanctions	38
<b>Chapitre 4 : LES SANCTIONS ET LES JURIDICTIONS COMPETENTES</b>	<b>38</b>
§ 1. Nature des sanctions	38
§ 2. Compétence	39
§ 3. Fautes du 1er groupe	39
§ 4. Fautes du 2ème groupe	39
§ 5. Fautes du 3ème groupe	39
§ 6. Fautes du 4ème groupe	39
§ 7. Les fautes et leurs sanctions	40
<b>Chapitre 5 : PROCEDURE</b>	<b>43</b>
§ 1. Principe	43
§ 2. Réclamations et appels	43
a) Contre une décision de l'arbitre	43
b) Autres réclamations et appels	43
§ 3. Enquête. Droit de défense	43
§ 4. Délibération	43
§ 5. Sursis	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
§ 6. Récidive	44
§ 7. Grâce, remise et commutation de peine	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
<b>Chapitre 6 : DOPAGE</b>	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
§ 1. REGLES GENERALES	44
§ 2. PROTOCOLE DES PRELEVEMENTS	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
§ 3. ANALYSES	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
§ 4. LISTE DES PRODUITS INTERDITS DANS LES COMPETITIONS	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
<b>INDEX ALPHABETIQUE</b>	<b>45</b>
<b>TABLE DES MATIERES</b>	<b>55</b>