



MATCH SANS ARBITRE

L'arbitrage fait partie de l'apprentissage compétitif et la formation de l'escrimeur (se). Arbitrer c'est savoir analyser le jeu ; le comprendre et le départager.

Si lors des épreuves officielles – quel que soit le niveau de pratique, l'arbitrage est obligatoire pour officialiser le résultat d'un match, il arrive que sur des épreuves le manque d'arbitres disponibles impose des matchs sans arbitre. Ce dispositif repose principalement sur les bonnes volontés et la bonne foi de mais implique surtout une méthode partagée et respectée.

Principes à suivre :

1. Arbitrer un match sans arbitre revient à respecter les règles élémentaires du combat, de saluer son adversaire (avant et après le match), les consignes énoncées de commandements. Chaque escrimeur (se) accepte, à tour de rôle, cette fonction arbitrale.
2. Dès qu'une faute est observée, l'escrimeur (se) ayant observé la faute doit dire halte pour arrêter le combat.
3. Chaque escrimeur (se) a la responsabilité de l'annonce de la touche ; il doit alors annoncer la touche qu'il vient de recevoir. Si une touche est portée hors de la cible, celle-ci sera remise en jeu.
4. Dès qu'une touche est portée, le match s'arrête par le commandement du « Halte ! »,
5. Il revient à l'escrimeur (se) touché de reprendre le match en annonçant les commandements.
6. Avant chaque reprise, l'escrimeur (se) - arbitre précise, de manière audible, le score en précisant l'escrimeur (se) qui mène.
7. Les escrimeurs (ses) n'ont ni à solliciter, ni à tenir compte de l'avis des spectateurs. Ils peuvent seulement les solliciter pour demander la présence d'un superviseur à l'arbitrage ou arbitre. Les escrimeurs (ses) attendront sa présence pour poursuivre le match.
8. A condition d'avoir vu l'action et d'être certain de son appréciation, le superviseur à l'arbitrage peut intervenir sur la matérialité de la touche, qu'il y ait litige ou non entre les escrimeurs (ses). Sa décision validera alors l'issue de cette action.
9. En cas de touche « douteuse », celle-ci est automatiquement annulée. Les escrimeurs (ses) se remettent en garde, à distance, à l'endroit où le match a été arrêté.
10. Le match se termine par le salut respectif aux lignes de mise en garde et en y incluant de serrer la main de l'adversaire.