



Règlement technique

TABLE DES MATIERES

GENERALITES ET REGLES COMMUNES AUX TROIS ARMES

Chapitre 1. APPLICABILITE DES REGLES

Définition du salut de l'escrimeur t.1

Chapitre 2. TERMINOLOGIE

t.2

t.3

t.4

t.5

t.6

EXPLICATION DE QUELQUES TERMES TECHNIQUES

Précision t.7

Temps t.8

Actions offensives et défensives t.9

Actions offensives t.10-13

Actions défensives t.14

Position "pointe en ligne" t.15

Chapitre 3. TERRAIN t.16-19

Chapitre 4. MATERIEL DES TIREURS (Armement - Equipement - Habillement)

Responsabilité des tireurs t.20

Chapitre 5. COMBAT

Manière de tenir l'arme t.21

Mise en garde t.22

Début, arrêt et reprise du combat t.23

Combat rapproché t.24

Corps à corps t.25

Corps à corps et flèches t.26

Esquives - Déplacements et dépassements t.27-28

Substitution et utilisation du bras et de la main non armés t.29-30

Terrain gagné ou perdu t.31-32

Franchissement des limites t.33-36

Durée du combat, des matches t.37-44

Accidents, Retrait d'un tireur t.45

Chapitre 6. ARBITRAGE ET JUGEMENT DES TOUCHES

Arbitres t.46-47

Assesseurs t.48

Consultant-Vidéo t.49

Désignation des arbitres et consultants vidéo

- Epreuves individuelles t.50

- Epreuves par équipes t.51

Epreuves de la Coupe du Monde t.52

Jugement des touches

FIE

- Matérialité de la touche	t.53-58
- Validité ou priorité de la touche	t.59
- Recours à l'Arbitrage-vidéo	t.60-62
- Gestes de l'Arbitre	t.63
Matériel réglementaire et contrôle du matériel par l'arbitre	t.64-69
Matériel non réglementaire	t.70-75

FLEURET. CONVENTIONS DU COMBAT

MANIERE DE PORTER LES TOUCHES	t.76
SURFACE VALABLE	
Limitation de la surface valable	t.77
Surface non valable	t.78
Extension de la surface valable	t.79
JUGEMENT DE LA TOUCHE	
ANNULATION DE LA TOUCHE	t.80-81
VALIDITE OU PRIORITE DE LA TOUCHE	
Note préalable	t.82
Respect de la phrase d'armes	t.83-88
Jugement	t.89

EPEE. CONVENTIONS DU COMBAT

MANIERE DE PORTER LES TOUCHES	t.90
SURFACE VALABLE	t.91
JUGEMENT DE LA TOUCHE	t.92
ANNULATION DE TOUCHES	t.93-95

SABRE. CONVENTIONS DU COMBAT

MANIERE DE PORTER LES TOUCHES	t.96
SURFACE VALABLE	t.97-98
JUGEMENT DE LA TOUCHE	
MATERIALITE ET ANNULATION DE LA TOUCHE	t.99
VALIDITE OU PRIORITE DE LA TOUCHE	
Note préalable	t.100
Respect de la phrase d'armes	t.101-105
Jugement	t.106

CODE DISCIPLINAIRE DES EPREUVES

Chapitre 1 : CHAMP D'APPLICATION

Ceux qui y sont soumis	t.107
Ordre et discipline	t.108-111
Les tireurs	
- Engagement d'honneur	t.112
- Refus de rencontrer un adversaire	t.113
- Présentation à l'heure	t.114-120
- Manière de combattre	t.121-127
- Défendre sa chance	t.128
Le chef de délégation	t.129
Le capitaine d'équipe	t.130
Les entraîneurs, soigneurs et techniciens	t.131-132
Les spectateurs	t.133

FIE

Chapitre 2 : LES AUTORITES DISCIPLINAIRES ET LEUR COMPETENCE

Note préalable	t.134
Organismes de juridiction	t.135
Principe de juridiction	t.136
Arbitre	t.137-138
Le Directoire technique aux compétitions officielles de la F.I.E.	t.139-141
La Commission Exécutive du C.I.O. aux Jeux Olympiques	t.142
FIE : Bureau, Commission Disciplinaire, Comité Exécutif, T.A.S.	t.143

Chapitre 3 : LES SANCTIONS

Catégories	t.144-145
Sanctions de combat	t.146-149
Sanctions disciplinaires	t.150-156
Promulgation des sanctions	t.157

Chapitre 4 : LES SANCTIONS ET LES JURIDICTIONS COMPETENTES

Nature des sanctions	t.158-163
Compétence	t.164
Fautes du 1er groupe	t.165
Fautes du 2ème groupe	t.166
Fautes du 3ème groupe	t.167-168
Fautes du 4ème groupe	t.169
Les fautes et leurs sanctions	t.170

Chapitre 5 : PROCEDURE

Principe	t.171
Réclamations et appels	t.172-175
Enquête. Droit de défense	t.176
Délibération	t.177
Récidive	t.178

TITRE PREMIER : REGLEMENT TECHNIQUE

GENERALITES ET REGLES COMMUNES AUX TROIS ARMES

.....

Définition du salut de l'escrimeur

t.1

En compétition, le salut de l'escrimeur est un geste de civilité à l'égard de l'adversaire, de l'arbitre et du public.

Pour exécuter le salut de l'escrimeur, les deux tireurs/ses :

- se font face
- sont immobiles sur leur ligne de mise en garde
- calent le masque sous le bras non armé
- portent la coquille au menton
- puis abaissent la lame en direction du sol

t.2

.....

t.3

.....

t.4

.....

t.5

.....

t.6

.....

EXPLICATION DE QUELQUES TERMES TECHNIQUES EMPLOYES LE PLUS SOUVENT DANS LES JUGEMENTS D'ESCRIME

Précision

t.7

Ce chapitre ne remplace pas un traité d'escrime et il est placé ici en vue de faciliter la compréhension du Règlement.

Temps

t.8

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

Actions offensives et défensives

t.9

Définition :

- 1 Les différentes actions **offensives** sont l'attaque, la riposte et la contre-riposte.

- L'**attaque** est l'action offensive initiale exécutée en allongeant le bras et menaçant continuellement la surface valable de l'adversaire, précédant le déclenchement de la fente ou de la flèche (**Cf. t.83, t.84, t.85 et t.101 ss**).
- La **riposte** est l'action offensive du tireur qui a paré l'attaque.
- La **contre-riposte** est l'action offensive du tireur qui a paré la riposte.

- 2 Les différentes actions **défensives** sont les parades.
- La **parade** est l'action défensive faite avec l'arme pour empêcher une action offensive de toucher.

Explication :

Actions offensives :

Attaque

t.10

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.

Riposte

t.11

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 pardessus 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.

Contre-attaque

t.12

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

- 1 **Arrêt**: contre-attaque portée sur une attaque.
- 2 **Arrêt par opposition**: contre-attaque exécutée en fermant la ligne où doit se terminer l'attaque (**Cf. t.83, t.84, t.85, t.101.ss, et t.102.ss**).
- 3 **Arrêt avec temps d'escrime** (**Cf. t.88, t.105**).

Autres actions offensives

t.13

FIE

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 esquive.

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.

Actions défensives

t.14

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

Position "pointe en ligne"

t.15

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.84.1/2/3, t.89.4.e, t.89.5.a, t.102, t.103.3.e, t.106.4.a/b).

Chapitre 3

TERRAIN

t.16

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.

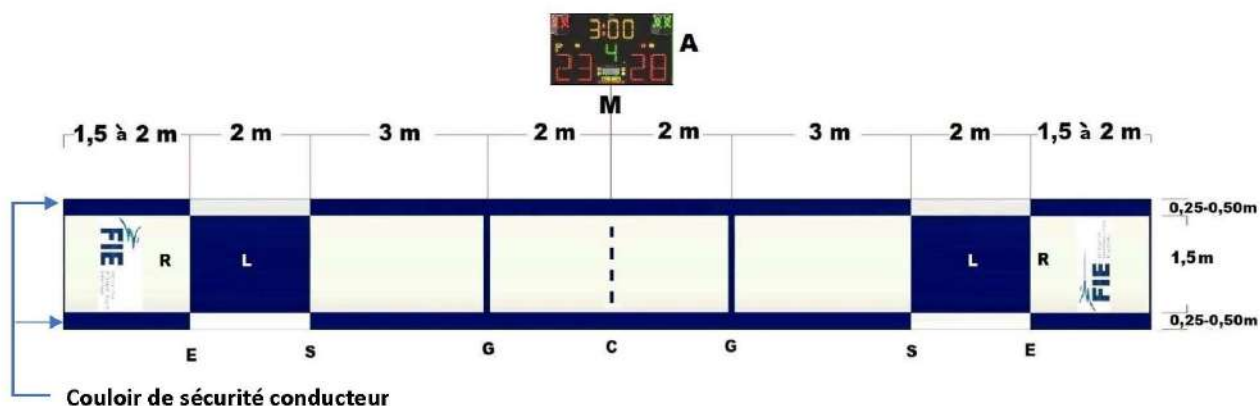
t.17

- 1 La partie du terrain destinée au combat s'appelle **la piste**.
- 2 Les épreuves **aux trois armes** sont disputées sur les mêmes pistes.

t.18

- 1 La **largeur de l'aire de combat** de la piste est de 1.50 mètre.

Figures 1 - PISTE POUR FINALES (hauteur de la piste maximum 0,50 m)

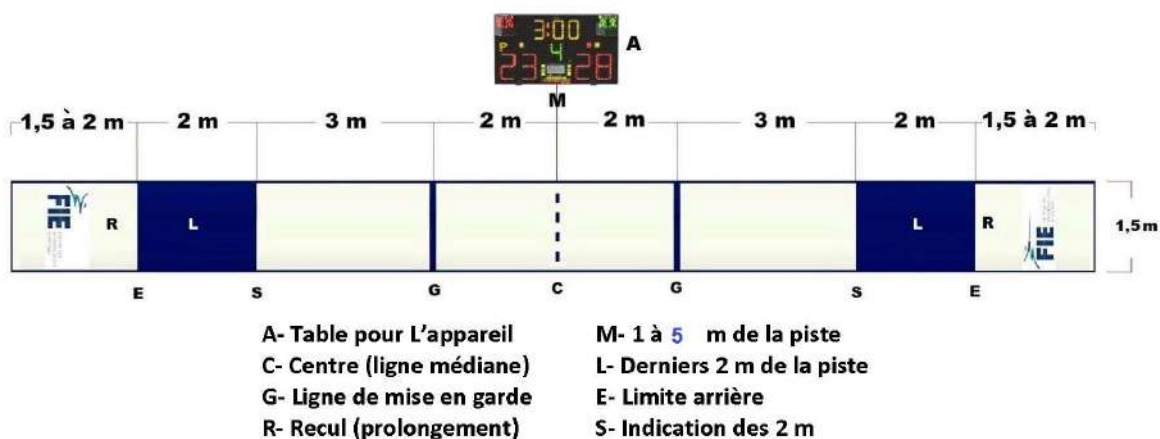


- A- Table pour L'appareil
- C- Centre (ligne médiane)
- G- Ligne de mise en garde
- R- Recul (prolongement)
- M- 1 à 5 m de la piste
- L- Derniers 2 m de la piste
- E- Limite arrière
- S- Indication des 2 m

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



Figure 2 - PISTES NORMALES AUX TROIS ARMES



- A- Table pour L'appareil
- C- Centre (ligne médiane)
- G- Ligne de mise en garde
- R- Recul (prolongement)
- M- 1 à 5 m de la piste
- L- Derniers 2 m de la piste
- E- Limite arrière
- S- Indication des 2 m

- 2 La **longueur** de la piste est de 14 mètres, de telle sorte que chaque tireur, étant placé à 2 mètres de la ligne médiane, ait à sa disposition, pour rompre sans franchir la limite arrière des deux pieds, une longueur totale de 5 mètres.
- 3 Les **couloirs de sécurité**, indiqués sur le schéma des pistes pour les poules, les ED, les finales et les demi-finales, y compris les pistes disposant déjà de couloirs de sécurité, ne font pas partie de la piste.
- 4 La distance entre la table ou le support de l'appareil d'enregistrement des touches et le bord de la piste doit être entre 1 mètre et 5 mètres. Tout appareil d'enregistrement asservi ne doit pas être placé à moins de 5 mètres du bord de la zone de recul.

t.19

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

- 1 **une ligne médiane** qui doit être tracée en ligne discontinue sur toute la largeur de la piste.
- 2 **deux 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) ;
- 3 **deux lignes de limite arrière**, qui doivent être tracées à travers toute la piste, à une distance de la ligne médiane de sept mètres.
- 4 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).

Chapitre 4

MATERIEL DES TIREURS (Armement - Equipement - Habillement)

t.20

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

Chapitre 5

COMBAT

Manière de tenir l'arme

t.21

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

Mise en garde et place des tireurs

t.22

1. Le tireur **appelé le premier** doit se placer **à la droite** de l'arbitre, sauf dans le cas du match entre un droitier et un gaucher, si le premier appelé est le gaucher.
- 2 **L'équipe qui a le plus grand nombre de tireurs droitiers doit être placée à la droite de l'arbitre. Si les deux équipes ont le même nombre de tireurs droitiers et gauchers, l'équipe appelée en premier est placée à la droite de l'arbitre.**
- 3 L'arbitre fait placer chacun des deux combattants de telle sorte que le pied avant soit immédiatement derrière la ligne de "mise en garde".
- 4 La mise en garde au début et les remises en garde se font toujours **au milieu de la largeur** de la piste.
- 5 Lors de la mise en garde, au cours du combat, la distance entre les tireurs doit être telle que, dans la position pointée en ligne, les **pointes ne puissent pas être en contact**.
- 6 Après **chaque touche** comptée comme **valable**, les tireurs sont remis en garde **au milieu** du terrain.
- 7 Si aucune touche n'a été accordée, ils sont remis en garde à la place qu'ils occupaient à l'interruption du combat.
- 8 La mise en garde au commencement de **chaque période** et de la **minute supplémentaire** éventuelle doit se faire au milieu du terrain.
- 9 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.
- 10 Si un tireur franchit les limites latérales de la piste, d'un ou des deux pieds, il doit être mis en garde à la distance correcte, même si cela implique qu'il est placé au-delà de la ligne arrière et est pénalisé d'une touche. (cf t.35.1, t.146).
- 11 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**".
- 12 Les tireurs doivent se mettre **en garde correctement** et conserver une **immobilité** complète jusqu'au commandement "Allez" de l'arbitre.
- 13 Au fleuret et au sabre, la garde ne peut être prise dans **la position en ligne**.

Début, arrêt et reprise du combat

t.23

- 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.44.1/2**).
- 3 Dès le commandement de "**Halte**", le tireur ne peut entamer de nouvelle action : seul le coup déjà lancé reste valable. Tout ce qui se passe ensuite n'est absolument plus valable (mais Cf. **t.44.1/2**).

- 4 Si l'un des tireurs **s'arrête** avant le commandement de "Halte" et qu'il est touché, la touche est valable.
- 5 Le commandement de "Halte" est aussi donné si le jeu des tireurs est **dangereux, confus** ou **contraire au Règlement**, si l'un des tireurs est **désarmé**, si l'un des tireurs **sort de la piste**. (Cf. **t.33; t.58**).
- 6 Sauf cas exceptionnel, l'arbitre ne peut autoriser un tireur à **quitter la piste**. Si celui-ci le faisait sans autorisation, il serait passible des sanctions prévues aux articles **t.158-162, t.165, t.170**.

Combat rapproché

t.24

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

Corps à corps

t.25

- 1 Le **corps à corps** existe lorsque les deux adversaires sont en contact ; dans ce cas, le combat est arrêté par l'arbitre (Cf. **t.26, t.32**).
- 2 **Aux trois armes**, il est interdit d'occasionner le **corps à corps volontaire** pour éviter une touche, ou de bousculer son adversaire. Dans le cas d'une telle faute, l'arbitre infligera au tireur fautif les sanctions prévues par les articles **t.158-162, t.165, t.170**, et la touche éventuelle portée par le tireur fautif sera annulée.
- 3 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.32**).

Corps à corps et flèches

t.26

- 1 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.121.2, t.170**).
- 2 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.35.3**.

Esquives – Déplacements et dépassements

t.27

- 1 Les **dépacements** et **esquives** sont permis, même ceux où la main non armée **ou / et le genou de la jambe arrière peuvent** venir en contact avec le sol.
- 2 Il est interdit pendant le combat de **tourner le dos** à l'adversaire.
Dans le cas d'une telle faute, l'arbitre inflige au tireur fautif les sanctions prévues par les articles **t.158- t.162, t.165, et t.170**, et la touche éventuelle portée par le tireur fautif est annulée.

t.28

- 1 Au cours du combat, quand un tireur **dépasse complètement** son adversaire, l'arbitre doit donner immédiatement le commandement "Halte" et remettre les tireurs à la place qu'ils occupaient avant le dépassement.

- 2 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.
- 3 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 n'est pas annulée (Cf. **t.147**).

Substitution et utilisation du bras et de la main non armés

t.29

- 1 L'utilisation de la **main** et du **bras non armés** est interdite pour exercer soit une action offensive, soit une action défensive (cf. **t.158-162, t.165, t.170**). Dans le cas d'une telle faute, la touche portée par le tireur fautif est annulée et ce dernier reçoit les sanctions prévues pour les fautes du 2ème groupe (carton rouge).
- 2 Si le tireur **remplace une surface valable par une surface non valable**, soit par une couverture, soit par un mouvement anormal, l'arbitre lui inflige les sanctions prévues par les articles **t.158-162, t.165, t.170** et la touche éventuelle portée par le tireur fautif est annulée.
- 3 Pendant la durée du combat, la main non armée du tireur ne doit en aucun cas **saisir une partie quelconque de l'équipement électrique** (Cf. **t.158-162, t.165, t.170**) : la touche éventuellement portée par le tireur fautif est annulée.

t.30

- 1 Dans le cas où l'arbitre s'aperçoit qu'au cours d'un match, un des tireurs fait usage du bras ou (et) de la main non-armés, ou protège ou couvre la surface valable par une partie non valable, il peut demander l'assistance de deux **assesseurs neutres**, qui seront désignés par le Directoire technique.
- 2 Ces assesseurs, placés de part et d'autre de la piste, suivent **l'ensemble du combat** et signalent, en levant la main ou sur l'interrogation de l'arbitre, l'utilisation du bras ou de la main non armés, ou la protection ou la couverture de la surface valable par une partie non valable (Cf. **t.79, t.98, t.158-162, t.165, t.170**).
- 3 L'arbitre peut également **faire changer de place** les deux tireurs de façon que celui qui commet cette irrégularité ne lui tourne pas le dos.

Terrain gagné ou perdu

t.31

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 doit reculer d'une distance égale pour reprendre la distance de mise en garde (Cf. **t.22.3/4**).

t.32

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

Franchissement des limites

Arrêt du combat

t.33

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

- 2 Si le tireur **sort de la piste avec les deux pieds**, l'arbitre doit annuler tout ce qui s'est passé après le franchissement de la limite, sauf la touche reçue par le tireur qui a franchi la limite, même après le franchissement, à condition qu'il s'agisse d'une touche simple et immédiate.
- 3 Par contre, la touche portée par le tireur qui **sort de la piste avec un pied seulement** reste valable si l'action est lancée avant le commandement de « Halte ! ».
- 4 Quand un des deux tireurs sort de la piste avec deux pieds, seul peut être compté dans ces conditions et à l'épée seulement le coup porté par le tireur qui est resté sur la piste avec au moins un pied, même s'il y a coup double. Pour le fleuret et le sabre il faut appliquer la convention.

Limites arrières

t.34

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

Limites latérales

t.35

- 1 Si un tireur franchit une limite latérale **d'un ou des deux pieds**, il recule d'un mètre à partir du point de sortie et s'il sort pendant qu'il attaque il doit revenir à la place où il a commencé son attaque puis reculer encore d'un mètre (mais cf t.36).
- 2 Si, **suite à l'application de cette sanction**, un des tireurs a les deux pieds en dehors de la limite arrière, il est déclaré touché.
- 3 Le tireur qui, **pour éviter d'être touché**, franchit l'une des limites latérales des deux pieds - notamment en faisant une flèche - reçoit les sanctions prévues par les articles **t.158-162, t.165, t.170**.

Sortie accidentelle

t.36

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

Durée du combat, des matches

t.37

- 1 Par durée du combat, il faut entendre la **durée effective**, c'est-à-dire la somme des temps écoulés entre "Allez" et "Halte".
- 2 La durée du combat est **contrôlée** par l'arbitre ou par un chronométrateur. Pour les finales des épreuves officielles de la FIE comme pour tous les matches qui comportent un chronomètre visible pour les spectateurs, le chronomètre doit être placé de telle façon qu'il soit visible pour les deux tireurs en piste et pour l'arbitre.
- 3 Un match ou un relais ne peuvent être redémarrés après la fin de ce match ou de ce relais, conformément à l'article t.122, même si une erreur formelle a été commise.

t.38

Le **match** en poules est **fini** lorsque :

- 1 un des tireurs atteint le **score de 5 touches**,
- a) dans ce cas, **le score à noter** sur la feuille de poule sera le score final du match (V - n, n = nombre de touches marquées par le tireur perdant).

- b) **A l'épée**, si les deux tireurs arrivent au score de 4:4, ils doivent disputer une touche décisive, jusqu'à la limite du temps prévu. A partir de ce moment, les coups doubles ne sont plus comptabilisés (et les tireurs sont laissés à leur place)

2 3 minutes de temps effectif de combat sont écoulées.

- a) Si **la fin du temps arrive** et que le score des tireurs enregistre une différence d'au moins une touche, le tireur ayant porté le plus grand nombre de touches est déclaré vainqueur. Le résultat à noter sur la feuille de poule est le **score réel acquis** dans le match (V N - n, N = nombre de touches données par le tireur gagnant, n = nombre de touches données par le tireur perdant).
- b) En cas **d'égalité à la fin du temps réglementaire** et avant qu'il ne soit accordé une minute supplémentaire pour départager les deux tireurs à la première touche décisive, l'arbitre procède au tirage au sort qui désignera le vainqueur du match si l'égalité devait persister après cette minute.
- c) Dans ce cas, le score à noter sur la feuille de poule sera toujours le **score réel acquis** (V N - n), si une touche est portée dans la minute supplémentaire ; V 4 - 4 ou V 3 - 3 ou V 2 - 2 ou V 1 - 1 ou V 0 - 0, si le tirage au sort désigne le vainqueur).

t.39

- 1 Les **matches en élimination directe** ont lieu en 15 touches ou se terminent quand les trois périodes de trois minutes, avec une minute de repos entre les périodes, sont écoulées. Par exception, **au sabre**, la première période se termine, soit à l'écoulement des trois minutes, soit lorsque le score d'un des tireurs a atteint 8 touches.
- 2 **Pendant les minutes de pause**, la personne désignée avant le match peut intervenir auprès de son tireur.
- 3 Un **chronomètre incorporé à l'appareil** de signalisation électrique de touches bloque celui-ci à la fin de chaque période.

t.40

- 1 Le **match se termine** lorsque :
- un des tireurs atteint le score de **15 touches**, ou bien
- lorsque **9 minutes de temps effectif de combat** sont écoulées.
- 2 Le tireur ayant marqué le **plus grand nombre de touches** est déclaré vainqueur.
- 3 En cas **d'égalité à la fin du temps réglementaire** et avant qu'il ne soit accordé une minute supplémentaire pour départager les deux tireurs à la première touche décisive, l'arbitre procédera au tirage au sort qui désignera le vainqueur du match si l'égalité devait persister après cette minute.
- 4 Dans ce cas, le score à noter sur la feuille de match est le **score réel acquis** dans le match.

Compétitions par équipes

t.41

- 1 Les relais s'effectuent à chaque étape de **cinq touches** (5, 10, 15, 20, etc.); à titre exceptionnel, un relais peut se terminer sur un score supérieur à 5, 10, 15, etc., si un tireur marque une dernière touche valable pour son relais et, dans le même temps, une touche de pénalisation supplémentaire lui est accordée: dans ce cas, les deux touches seront comptabilisées; le temps maximum pour chaque relais est de **3 minutes**.
- 2 Les deux premiers adversaires tirent jusqu'à ce qu'un des deux ait atteint le score de cinq touches, dans le temps maximum de 3 minutes.
Les deux adversaires suivants tirent jusqu'à dix touches, dans le temps maximum de 3 minutes, et ainsi de suite avec des relais successifs de 5 en 5 touches.

- 3 Si, à l'expiration du temps de 3 minutes, **le score prévu pour le relais n'a pas été atteint**, les deux relayeurs suivants reprennent le score où il s'est arrêté et tirent jusqu'au relais suivant normalement prévu, avec le temps maximum de 3 minutes.
- 4 **L'équipe vainqueur** est celle qui a atteint, la première, le score maximum de 45 touches, ou celle qui a porté le plus de touches à la fin du temps réglementaire.
- 5 En cas **d'égalité à la fin du temps réglementaire** pour le dernier relais, une minute supplémentaire jusqu'à la première touche décisive est ajoutée, cette touche décisive étant tirée par les deux derniers relayeurs. Avant la reprise du combat l'arbitre tire au sort pour déterminer qui sera le vainqueur, en cas d'égalité après la minute supplémentaire.

Vétérans

t.42

Les matches en élimination directe se font en dix (10) touches, ou se terminent après deux périodes de trois minutes, avec une minute de repos entre les périodes. Toutefois, au sabre, la première période se termine soit à l'expiration des trois minutes, soit quand un des tireurs a atteint cinq touches.

Chronométrage

t.43

- 1 Le **temps** peut être **demandé** par l'escrimeur chaque fois que le match est interrompu.
- 2 Si un tireur cherche abusivement à **provoquer** ou à **prolonger** des interruptions de combat, l'arbitre lui inflige les sanctions prévues par les articles **t.158-162, t.165, t.170**.

t.44

- 1 A l'**expiration du temps** réglementaire, le chronomètre doit actionner automatiquement un signal sonore et puissant et couper automatiquement le fonctionnement de l'appareil, mais les signaux enregistrés avant le blocage de l'appareil, doivent rester fixés sur celui-ci. Dès la perception du signal sonore le combat est arrêté.
- 2 Si le **chronomètre** n'est **pas couplé avec l'appareil**, le chronométreur doit crier "Halte" ou actionner un signal sonore, ce qui arrête le combat et même le coup lancé n'est pas valable.
- 3 **L'arbitre fait aussi fonction de chronométreur pendant toute la durée du match**. En cas de **défaillance du chronomètre**, l'arbitre doit évaluer lui-même le temps restant à tirer. Il doit être en mesure de le modifier manuellement et éventuellement de revenir au temps précédent, avec une précision d'1/100ème de seconde.
- 4 Lorsqu'un appareil sans fil est utilisé, aucune touche enregistrée après la fin du temps ne doit être attribuée, même si une lampe est allumée sur l'appareil sans fil.

Blessures ou autre raison médicale - Retrait d'un tireur

Blessures ou autre raison médicale - Retrait d'un tireur

t.45

- 1 Pour toute blessure ou autre raison médicale survenue au cours du combat et dûment constatée par le délégué de la Commission Médicale de la FIE ou en son absence, par le médecin et/ou le prestataire médical de service, un arrêt de 5 minutes maximum peut être accordé. **Seul le médecin et/ou le prestataire médical de service peut déterminer la durée de traitement requise**

FIE

lorsqu'un temps-mort médical est accordé. Cet arrêt doit être décompté à partir de l'avis du délégué de la Commission Médicale de la FIE ou, en son absence, du médecin. Cet arrêt est strictement réservé aux soins requis. Avant ou à l'expiration de cet arrêt de 5 minutes, si le délégué de la Commission Médicale de la FIE ou, en son absence, le médecin de service 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.99.6.a/b).

Si l'athlète se retire et qu'un retrait médical est déterminé, le délégué médical de la FIE ou, en son absence, le médecin ou le prestataire médical de service doit remplir entièrement le formulaire de retrait médical de la FIE et le soumettre au Directoire Technique pour qu'il soit inclus dans le rapport final du superviseur de la FIE.

Toute interruption pour raison médicale doit être mentionnée sur la feuille de match, de poule ou de rencontre.

- 2 Dans la suite de la même journée un nouvel arrêt ne peut être accordé que s'il est consécutif à une blessure ou autre raison médicale autre que la précédente.
- 3 En cas de **demande d'arrêt injustifiée**, dûment constatée par le Délégué de la Commission Médicale ou, en son absence, le médecin de service, l'arbitre inflige au tireur fautif les sanctions prévues par les articles **t.158-162, t.166, t.170**.
- 4 Dans les **épreuves par équipes**, le tireur, jugé par le délégué de la Commission Médicale de la FIE ou, en son absence, par le médecin de service incapable de reprendre un match, peut néanmoins, après décision de ce même délégué de la Commission Médicale de la FIE / médecin, disputer dans la même journée les rencontres suivantes.
- 5 Le Directoire technique peut **modifier l'ordre des matches** des poules pour assurer le bon déroulement de la compétition (Cf. **o.71.1**).

Chapitre 6

ARBITRAGE ET JUGEMENT DES TOUCHES

t.46

- 1 Le fait d'accepter une désignation en tant qu'arbitre ou assesseur implique **l'engagement d'honneur** de la personne désignée de respecter et de faire respecter les règlements, ainsi que de remplir ses fonctions avec la plus scrupuleuse impartialité et l'attention la plus soutenue.
- 2 Les arbitres **ne peuvent cumuler** leurs fonctions avec aucune autre activité dans le tournoi, telle que membre du Directoire technique, capitaine d'équipe, délégué officiel de leur fédération nationale, entraîneur, etc.

Arbitres

t.47

- 1 Tout match d'escrime dans les compétitions officielles de la FIE est dirigé par un arbitre titulaire d'une licence d'arbitre de la FIE valide pour la saison en cours.
- 2 **Fonctions** des arbitres :
 - a) l'arbitre fait **l'appel** des tireurs (Cf. **t.114, t.118, t.119**) ;
 - b) l'arbitre 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) l'arbitre **surveille** le fonctionnement régulier de l'appareil. De sa propre initiative, ou sur réclamation d'un capitaine d'équipe ou d'un tireur, l'arbitre fait procéder aux essais de vérification et de localisation du défaut éventuellement manifesté. L'arbitre empêche les tireurs de contrarier les recherches en débranchant ou changeant intempestivement leur matériel.

e) l'arbitre **dirige** les assesseurs, chronométreurs, marqueurs, etc...

f) l'arbitre doit se placer et se déplacer de façon à pouvoir **suivre le match**, tout en pouvant constater l'allumage des lampes ;

g) l'arbitre **sanctionne** les fautes (Cf. **t.164**) ;

h) l'arbitre **octroie** les touches (Cf. **t.54 ss**) ;

i) l'arbitre **maintient** l'ordre (Cf. **t.137**) ;

j) chaque fois que jugé opportun, l'arbitre doit **consulter** les experts en matière de signalisation électrique (Cf. **o.28**).

k) L'arbitre doit également surveiller **l'état de la piste conductrice** et n'admet pas que le match se tire ou se poursuive si le tapis porte des trous susceptibles de troubler l'enregistrement.

Assesseurs

t.48

- 1 L'arbitre accomplit sa mission à l'aide d'un appareil de contrôle automatique des touches avec, éventuellement, l'assistance de **deux assesseurs** surveillant l'utilisation du bras ou de la main non armés, la substitution de surfaces valables, les touches portées au sol à l'épée, les sorties latérales et arrières de la piste, ou toute autre faute définie dans le Règlement (Cf. **t.170**).
- 2 Cette mesure est **obligatoire** pour toutes les **finale**s (4) individuelles et pour **la finale** (2) par équipes.
- 3 Les assesseurs sont placés de chaque côté de l'arbitre, de part et d'autre de la piste ; ils **suivent l'ensemble du combat**.
- 4 Les assesseurs doivent **changer de côté** au milieu du match, après chaque période et après chaque relais d'une rencontre par équipe, de façon à ne pas toujours observer le même tireur.

Consultant-vidéo

t.49

Chaque fois que l'on utilise la vidéo-arbitrage, des consultants désignés sont chargés d'observer le match directement, éventuellement ensuite sur l'écran vidéo, et d'interagir avec les arbitres comme indiqué à l'article t.60-62, o.105.

Le consultant-vidéo doit:

1. être un arbitre titulaire d'une licence FIE valide pour la saison en cours
2. avoir été formé à l'assistance par la vidéo,
3. être d'une nationalité différente de celle des tireurs en piste ;
4. être d'une nationalité différente de celle de l'arbitre principal.

Désignation des arbitres et des consultants-vidéo

Epreuves individuelles

t.50

FIE

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

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

A chaque étape du tableau on refait le tirage au sort par ordinateur, mais il peut être modifié par les Délégués à l'arbitrage en cas de problème avec le programme informatique, d'erreurs commises par l'opérateur du programme informatique et en cas de conflits de catégorie A ou B (Statuts de la FIE, CHAPITRE XII - CODE D'ÉTHIQUE). Dans tous les cas où le tirage au sort par ordinateur est modifié, la modification doit obligatoirement être effectuée avec l'accord du Directoire Technique et signée par le Délégué à l'arbitrage et par le Président du DT.

A chaque réunion des arbitres avant une compétition, il sera demandé aux arbitres de déclarer leurs conflits d'intérêts potentiels au délégué à l'arbitrage ou au Président du Directoire technique (pour les compétitions juniors). Cette information doit être notifiée à la FIE par le délégué à l'arbitrage ou le Président du Directoire technique (pour les compétitions juniors).

- 4 A l'issue de chaque tour, les délégués à l'arbitrage peuvent **retirer un ou plusieurs arbitres** dont la prestation n'aurait pas été satisfaisante. Cette décision doit être prise à la majorité des délégués à l'arbitrage présents. Par contre, un arbitre ne sera pas changé en cours de match, sauf cas exceptionnel. Dans ce cas, la décision motivée sera prise à la majorité des délégués à l'arbitrage présents (règle applicable également pour les épreuves par équipes).
- 5 Pour **la finale de 4**, les délégués à l'arbitrage, dès la fin des tableaux d'élimination directe, tirent au sort 4 arbitres parmi **une liste de 4 à 5** arbitres au moins qui doivent être d'une nationalité différente de celle de chacun des tireurs.

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

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

- 6 Les tirages au sort sont effectués avec l'aide d'un ordinateur, et ce pendant toute la compétition y compris la finale. Le logiciel doit enregistrer tous les tirages afin qu'il soit possible de savoir quels arbitres ont été présentés pour chaque tirage. Le logiciel doit également pouvoir indiquer par la suite si le tirage d'un tour quelconque a été refait.
- 7 Conformément aux articles t.50.2 et t.50.3, la désignation des consultants-vidéo doit être effectuée par tirage au sort à l'aide d'un logiciel informatique. Le nom et la nationalité du consultant-vidéo doivent être également inscrits sur la feuille de poule ou de match, à côté de ceux de l'arbitre.

Epreuves par équipes

t.51 Les mêmes règles que celles de l'article **t.50. 3), 4), 5) et 6) et 7)** s'appliquent pour les épreuves par équipes, avec deux arbitres par rencontre.

Epreuves de la Coupe du Monde

t.52 Les règles des articles **t.50 et t.51** précédents sont appliquées par le Directoire technique, assisté pour les finales par le délégué à l'arbitrage officiel de la FIE.

Jugement des touches

Matérialité de la touche

t.53 Les épreuves sont jugées à l'aide d'un **appareil électrique** enregistreur de touches.

- t.54**
- 1 La **matérialité de la touche** est constatée d'après les indications de l'appareil, éventuellement avec consultation des assesseurs (Cf. **t.48**).
 - 2 Seule l'**indication de l'appareil signalisateur**, manifestée dans ses propres lampes ou dans les lampes de répétition, fait foi pour juger les coups. En aucun cas, l'arbitre ne peut déclarer un tireur touché sans que l'appareil ait régulièrement signalé la touche (sauf pour les cas prévus par le Règlement, Cf. **t.79**, et pour les touches de pénalisation).
 - 3 Par contre, l'arbitre, dans les cas énumérés à chaque arme, doit **annuler** une touche signalée par l'appareil (Cf. **t.80 ss, t.94 ss, t.99**).

Annulation de la touche

- t.55**
- 1 L'arbitre **ne tient pas compte** des signaux résultant de coups :
 - lancés **avant le "Allez"** ou **après le "Halte"** (Cf. **t.23.1/3**),
 - ou touchant des objets quels qu'ils soient en **dehors de l'adversaire** ou son matériel.
 - 2 Le tireur qui, **volontairement**, provoque un signal en plaçant sa pointe sur le sol ou sur une surface quelconque **en dehors de son adversaire**, reçoit les sanctions prévues par les articles **t.158-162, t.165, t.170**.

t.56 L'arbitre doit encore appliquer les règles suivantes :

- 1 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.
- 2 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.
- 3 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.47.2.d**);
- 4 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;
- 5 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 du défaut** trouvé dans l'appareillage (y compris le matériel des tireurs eux-mêmes), est sans conséquence pour cette annulation éventuelle;

FIE

- 6 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;
- 7 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.
- 8 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 doit 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.
- 9 l'arbitre doit 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.
- 10 Une touche portée pendant ou après une chute doit être annulée.

t.57

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

t.58

En application de la règle générale (Cf. **t.23.5**), même si aucun signal n'est enregistré, l'arbitre doit arrêter le **combat** dès que ce dernier devient **confus** et qu'il ne lui est plus possible d'analyser la phrase d'armes.

Validité ou priorité de la touche

t.59

- 1 Dès l'arrêt du combat, l'arbitre **analyse** brièvement les actions composant la dernière phrase d'armes.
- 2 Après le constat sur la matérialité de la touche l'arbitre décide, par **application des règles**, quel tireur est touché, s'ils doivent l'être tous les deux (pour l'épée) ou si aucune touche est accordée (Cf. **t.82 ss, t.92, t.100**).

Recours à l'arbitrage-vidéo

t.60

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

t.61

- 1 **En individuel**, le tireur dispose :
 - dans les **poules**, d'une seule possibilité de recours à chaque match;
 - dans les matchs en **élimination directe**, de deux possibilités de recours à l'arbitrage-vidéo.

Si **l'arbitre donne raison au tireur** qui a demandé l'arbitrage-vidéo, ce dernier récupère sa possibilité de recours.
- 2 **En équipes**, les tireurs disposent d'un recours à l'arbitrage-vidéo par relais et ils récupèrent ce recours si l'arbitre leur donne raison.

- 3 Lorsqu'il y a recours à l'arbitrage-vidéo, l'arbitre se déplace auprès du consultant-vidéo, ils revoient ensemble la vidéo et après analyse de l'action, l'arbitre rend sa décision finale.
4. Aux finales des Jeux Olympiques et aux finales des Championnats du Monde Seniors, Juniors et Cadets, toute répétition de l'action qui fait l'objet de l'appel doit être montrée sur un écran visible par le public.

t.62

- 1 Le nombre de répétitions de l'action est limité à 4. L'arbitre a le choix entre le temps réel et/ou le ralenti, à quelque vitesse que ce soit.
- 2 A toutes les armes et à tout moment, l'arbitre peut consulter son moniteur, avant de prendre sa décision.
- 3 En **fin de match** et si les 2 tireurs sont à **égalité**, pour la touche décisive, l'arbitre doit obligatoirement recourir à l'arbitrage-vidéo, avant même de donner sa décision.
- 4 A tout moment, le consultant-vidéo a la possibilité de demander à l'arbitre de recourir à l'arbitrage-vidéo.
- 5 Après l'analyse de l'action effectuée par l'arbitre avec le consultant-vidéo, que ce soit :

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

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

- 6 Chaque fois que l'arbitre consulte la vidéo, que ce soit de sa propre initiative, suivant un appel ou à la suggestion du consultant-vidéo, les avis de l'arbitre et du consultant-vidéo sont consignés sur la feuille de match.

t.63

L'arbitre utilise les **gestes** suivants:

Les gestes et les mots de l'arbitrage en escrime



En garde !

Pour que les escrimeurs prennent la position de garde.



Prêts(es) ?

Pour savoir si les escrimeurs sont prêts.



Allez !

Pour commencer et recommencer le combat.



Halte !

Pour arrêter le combat avant une touche, en raison de l'escrimeur à droite de l'arbitre. Sans enlever la main s'il y a une touche valable ou non valable.



Pointe en ligne !

Position de pointe en ligne de la droite vers l'escrimeur à gauche.



**Attaque ! / Arrêt ! /
Contre-attaque !
/ Remise !**

Attaque ou Arrêt (contre-attaque) de l'escrimeur à droite de l'arbitre.



Touché !

L'escrimeur à gauche de l'arbitre est déclaré touché.



Point !

1 point pour l'escrimeur à droite de l'arbitre.



Touche en surface non valable de l'escrimeur à gauche de l'arbitre.



Parade ou Contre-temps exécuté par l'escrimeur à droite de l'arbitre.



Touches aux 2 tireurs.



Un point à chaque tireur.



Attaques ou remises simultanées.



Aucun point ou abstention.



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



Attaque ou riposte incorrecte de l'escrimeur à droite de l'arbitre: raccourcir le bras armé ou enlever la pointe.



Franchissement de la limite arrière de la piste avec les deux pieds par l'escrimeur à gauche de l'arbitre.



Modification de la décision de l'arbitre après analyse vidéo à la demande de l'escrimeur à gauche de l'arbitre.



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



Vainqueur : à la fin du match ou de la rencontre l'arbitre doit annoncer le vainqueur et score. Les tireurs seront au milieu de la piste.

Remarques :

1. L'arbitre annonce ses décisions par les mots et les gestes ci-dessus.
2. Suivant la phrase d'armes, l'arbitre emploiera encore les mots suivants sans faire de geste : « Riposte ! », « Contre-riposte ! ». Le geste "Attaque" sera aussi utilisé pour les actions de « Remise ! », « Reprise ! », « Redoublement ! ».
3. Les tireurs peuvent demander à l'arbitre, courtoisement, une analyse plus complète d'une phrase d'armes.
4. Chaque geste doit avoir une durée (1 à 2 secondes), être expressif et correctement exécuté. Ici ils sont exécutés pour l'escrimeur à droite de l'arbitre.

Matériel réglementaire et contrôle du matériel par l'arbitre

t.64

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.47.2.c**)

- 1 A toutes les armes, que le matériel des tireurs comporte les **labels réglementaires FIE** (tenue, masque).
- 2 Au fleuret, que la **veste conductrice** soit bien conforme à l'article **m.28** dans la position en garde.
- 3 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.
- 4 Au sabre, que la **veste conductrice** soit bien conforme à l'article **m.34** dans dans la position en garde.
- 5 Aux trois armes, que chacun ait bien revêtu, sous sa veste, un **plastron protecteur** réglementaire résistant à 800 Newton.
- 6 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.

t.65

- 1 En poules, cette vérification doit être effectuée au moment de l'appel des tireurs.
- 2 Pour les matches en élimination directe et les finales, cette vérification doit être effectuée dans la chambre d'appel.

t.66

- 1 Pour les **matches en élimination directe** et les **finale des Championnats du Monde et des Jeux Olympiques**, et pour les **finale des compétitions de la Coupe du Monde**, les deux tireurs de chaque match se rendront, **30 minutes avant** leur entrée en piste, à la zone de contrôle du matériel, située à proximité de la piste. Leur matériel est 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 est immédiatement changé, sans sanction. Le délégué de la SEMI remet 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 présentent à l'arbitre désigné pour leur match. L'arbitre remet, dans la zone d'entrée, un fils de corps à chaque tireur. Il vérifie que les tireurs portent les sous-protections réglementaires.
- 2 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 remet une arme à chaque tireur, pour brancher le fil de corps dans la fiche. Aucun contrôle préalable n'est effectué sur la piste.

t.67

Outre les mesures de contrôle ci-dessus mentionnées, l'arbitre d'un match peut 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.47**).

t.68

- 1 Il constate 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 est répété à chaque changement d'arme.
- 2 Il se sert d'un poids pour le contrôle de l'arme : Cf. **m.11.3, m.19.3, m.42.2.d.**
- 3 Pour l'épée, il vérifie **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.
 - 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. cf. m.19.4.a, b, m.42.e.

t.69

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

Matériel non réglementaire

t.70

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**, l'arbitre saisit et confie ce matériel pour examen aux experts en service. Le matériel en question n'est 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 est contrôlé à nouveau.

t.71

Lorsqu'un tireur se présente sur la piste

- soit avec **une seule arme** réglementaire (cf. t.114, t.115),
- soit avec **un seul fil de corps** réglementaire,
- soit avec **un seul fil de masque** réglementaire,
- soit avec une **arme ou un fil de corps ne fonctionnant pas**, ou **non conformes** aux articles du Règlement,
- soit sans **plastron protecteur** (Cf. **t.64.5**),
- soit avec une **veste conductrice** ne recouvrant pas complètement la surface valable,
- soit avec un masque dont le 2e système de sécurité n'est pas fixé fermement aux deux côtés du masque, ou
- soit avec une **tenue** non conforme aux règlements

l'arbitre lui inflige les sanctions prévues par les articles **t.158-162, t.165, t.170.**

t.72

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'inflige **ni avertissement, ni sanction** et la touche valablement portée avec l'arme devenue défectueuse est accordée.

Par contre, même en cours de match, un tireur dont l'arme, au moment où il se déclare prêt à tirer, ne respecte pas les normes de la **flèche de la lame** (Cf. **m.8.6, m.16.2, m.23.4**) commet une faute du 1^{er} groupe et est sanctionné selon les articles **t.158-162, t.165 et t.170**.

De même, et même en cours de match, un tireur dont le masque, au moment où il se met en garde et se déclare prêt à tirer, n'est pas solidement fixé sur sa tête avec le 2e système de sécurité, commet une faute du 1er groupe et est sanctionné selon les articles t.158-t.162, t.165, t.170.

t.73

- 1 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
 - annule la dernière touche éventuellement portée par le tireur fautif,
 - lui inflige les sanctions prévues par les articles **t.158-162, t.166, t.170**;
 - b) n'est pas réglementaire sur un **point non passible du contrôle préalable**, l'arbitre inflige au tireur fautif les sanctions prévues par les articles **t.158-162, t.166, t.170**
 - c) a été approuvé par le contrôle préalable, **mais est frauduleux**.
 - d) porte des **marques** d'acceptation du contrôle préalable qui ont été **imitées ou déplacées**.
 - e) a été modifié volontairement (à savoir autrement qu'accidentellement ou que durant l'assaut) de telle manière qu'il n'aurait pas passé le contrôle préalable.
 - f) a été aménagé de façon à **permettre à volonté l'enregistrement** des touches ou le non fonctionnement de l'appareil.
 - g) 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, e, f, g, l'arbitre doit immédiatement saisir le matériel (arme, fil de corps, éventuellement la veste conductrice, masque, sous-plastron, veste, pantalon, etc.) et le faire examiner par l'expert en service.

- 2 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 applique les **sanctions** suivantes sans préjudice de l'application de l'article **t.137.2/4** :
 - pour les cas **c, e, f, g**, l'arbitre infligera au tireur fautif les sanctions prévues **pour les fautes du 4ème groupe** (cf. articles **t.158-162, t.169, t.170**).
- 3 En **attendant la décision** de l'arbitre, le match est arrêté, mais les autres matches de la poule peuvent continuer.

t.74

Pour toutes les compétitions officielles de la FIE, tout tireur doit se présenter sur la piste avec une tenue réglementaire de la manière suivante :

- 1 Nom et nationalité réglementaire au dos de la veste.
- 2 Port de la tenue nationale et du **logo** (cf. m.25.3) :

FIE

En cas de violation des points ci-dessus, l'arbitre élimine le tireur fautif de l'épreuve en cours.

t.75

- 1 En cas de non-conformité des vestes conductrices, le tireur doit revêtir une veste de rechange réglementaire. Si cette veste ne comporte pas les nom et nationalité du tireur sur le dos, le tireur a jusqu'au stade suivant de la compétition (des poules au tableau de 64, tableau de 32, etc.) pour les faire imprimer. A défaut et sauf cas de force majeure, l'arbitre élimine le tireur fautif pour l'épreuve en cours.
2. Si un article de l'habillement d'un tireur qui porte son nom et sa nationalité ou son logo national devient dangereux (déchirure, couture éclatée), le tireur doit revêtir un vêtement de change réglementaire. Si ce nouveau vêtement non conforme ou ne porte pas le nom et nationalité ou le logo national, le tireur a jusqu'au prochain stade de la compétition pour les faire imprimer. A défaut et sauf cas de force majeure, les sanctions énumérées en t.74 s'appliquent.

FLEURET CONVENTIONS DU COMBAT

MANIERE DE PORTER LES TOUCHES

t.76

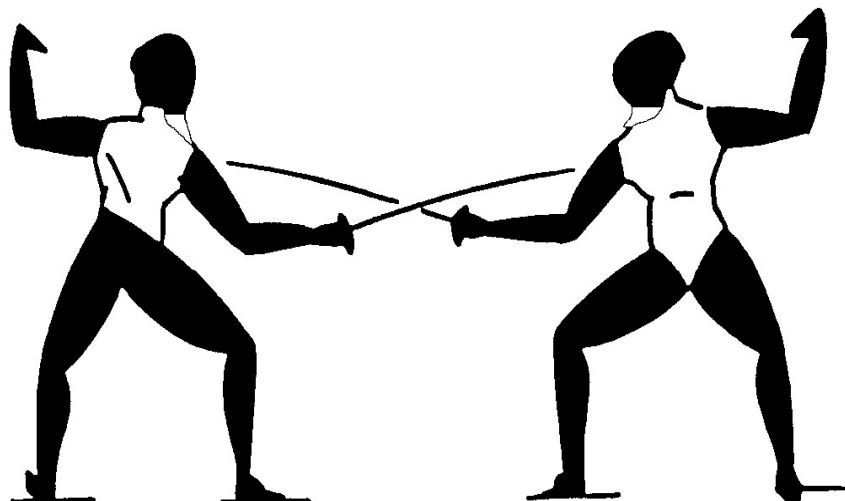
- 1 Le fleuret est une arme **d'estoc** seulement. L'action offensive de cette arme s'exerce donc seulement par la pointe.
- 2 Il est formellement interdit, durant le combat (entre « Allez » et « Halte »), d'**appuyer** ou de **trainer** la pointe de l'arme sur la piste conductrice. Il est également interdit, en tout temps, de poser l'arme sur la piste pour la **redresser**. Toute infraction est sanctionnée selon les articles **t.158-162, t.165, t.170**.

SURFACE VALABLE

Limitation de la surface valable

t.77

- 1 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 doivent 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). **Elle comprend aussi la partie de la bavette en dessous d'une ligne horizontale entre 1,5 et 2 cm au-dessous du menton qui, en tout cas, ne peut pas être plus basse que la ligne des épaules.**
- 2 Ne sont comptées que les touches portées en **surface valable**.



Surface valable au fleuret

La figure ci-dessus n'est fournie qu'à titre indicatif. En cas de doute, le libellé du texte pertinent a-préséance.

Surface non valable

t.78

Une touche qui arrive en **surface non valable** (que ce soit directement ou par l'effet de la parade), de même qui arrive suite à une faute de combat, ou après une sortie latérale des deux pieds n'est pas comptée comme touche valable, mais arrête la phrase d'armes et annule donc toute touche subséquente (Cf. **t.79**).

Extension de la surface valable

t.79

- 1 Au fleuret, il est interdit de protéger ou de substituer une surface valable par une autre partie du corps, en la couvrant (Cf. t.158-162, t.165, t.170): la touche éventuellement portée par le tireur fautif sera annulée.
 - a) Si, pendant la phrase d'armes, il y a protection ou substitution d'une surface valable, le tireur fautif recevra les sanctions prévues pour les fautes du 1^{er} groupe (cf. aussi t.29).
 - b) Si, pendant la phrase d'armes, par suite de protection ou substitution d'une surface valable, une touche correctement portée a été enregistrée non valable, le tireur fautif recevra les sanctions prévues pour les fautes du 1er groupe (cf **t.158-162, t.165, t.170**) et la touche sera accordée par l'arbitre.
 - c) Cependant les coups arrivés sur une partie du corps dite non valable sont comptés valables lorsque, par une **position anormale**, le tireur a substitué cette surface non valable à la surface valable.
- 2 L'arbitre peut questionner les assesseurs, mais il doit **seul** décider si la touche est valable ou non.

ANNULATION DE LA TOUCHE

t.80

L'arbitre a à tenir compte des **défaillances possibles du matériel électrique**, notamment :

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.47.2.d**)

- soit qu'un **signal "valable"** sur le tireur déclaré touché se produise sans qu'il y ait effectivement touche valable ;
- soit qu'une **touche "non valable"** donnée par le tireur déclaré touché n'ait pas été enregistrée par l'appareil ;
- soit qu'une **touche "valable"** donnée par le tireur déclaré touché ne provoque aucun signal, ni "valable", ni "non valable" ;
- soit que **les signaux provoqués par le tireur déclaré touché** ne restent pas fixés sur l'appareil.

t.81

Par contre, lorsque l'arbitre a accordé la priorité à la touche d'un tireur, il n'y a **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.

VALIDITE OU PRIORITE DE LA TOUCHE

Note préalable

t.82

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

Respect de la phrase d'armes

t.83

- 1 Toute **attaque**, c'est-à-dire toute action offensive initiale, correctement exécutée, doit être parée ou complètement esquivée et la phrase doit être suivie c'est-à-dire coordonnée (Cf. **t.9.1**).
- 2 Pour juger de la **correction d'une attaque**, il faut considérer que :
 - a) **L'attaque simple, directe ou indirecte** (Cf. **t.10**) est correctement exécutée quand l'allongement du bras, la pointe menaçant la surface valable, précède le déclenchement de la fente ou de la flèche.
 - b) **L'attaque composée** (Cf. **t.10**) est correctement exécutée quand le bras s'allongeant dans la présentation de la première feinte, la pointe menace la surface valable sans raccourcissement du bras pendant l'exécution des mouvements successifs de l'attaque et le déclenchement de la fente ou de la flèche.
 - c) **L'attaque par marcher-fente ou marcher-flèche** est correctement exécutée quand l'allongement du bras précède la fin de la marche et le déclenchement de la fente ou de la flèche.
 - d) L'action, simple ou composée, la marche ou les feintes **exécutées avec le bras raccourci**, ne sont pas comptées comme une attaque mais comme une préparation, exposant le tireur au déclenchement de l'action offensive ou défensive-offensive (Cf. **t.10-11**) adverse.

t.84

Pour juger de la **priorité d'une attaque** dans l'analyse de la phrase d'armes, il faut observer que :

- 1 Si l'attaque part lorsque **l'adversaire est en position "pointe en ligne"** (Cf. **t.15**), 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.89.5.a**).
- 2 Si, en cherchant le fer adverse pour l'écarter, l'attaquant ne trouve pas le fer (**dérochement**), la priorité passe à l'adversaire.
- 3 La **passé-avant** est une préparation et sur cette préparation toute attaque simple a la priorité.

t.85

FIE

Attaques par battement sur la lame :

- 1 une attaque par battement sur la lame est correctement exécutée et conserve sa priorité lorsque le battement est effectué sur la partie faible de la lame adverse, à savoir les deux-tiers de la lame située le plus loin de la coquille;
- 2 si lors d'une attaque par battement sur la lame, le battement est effectué sur la partie forte de la lame adverse, à savoir sur le tiers de la lame situé le plus près de la coquille, l'attaque est mal exécutée et cela donne à l'adversaire le droit de riposter immédiatement.

t.86

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.87

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

t.88

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

JUGEMENT DE LA TOUCHE

t.89

En application de ces conventions fondamentales du fleuret, 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.
- 2 **L'action simultanée** est due à la conception et à l'action simultanée d'attaque des deux tireurs ; dans ce cas, les coups donnés sont annulés pour les deux tireurs même si l'un d'eux a touché une surface non valable.
- 3 Le **coup double**, au contraire, est la conséquence d'une action fautive d'un des tireurs.

En conséquence, s'il n'y a pas un temps d'escrime entre les deux coups :

4 L'attaqué seul est touché :

- a) s'il fait un **coup d'arrêt** sur une attaque simple ;
- b) si, au lieu de parer, il tâche **d'esquiver**, mais sans y réussir ;
- c) si, après une parade réussie, il a un **moment d'arrêt** qui donne à l'adversaire le droit de reprendre son attaque (redoublement, remise ou reprise d'attaque) ;
- d) si, sur une attaque composée, il **fait un arrêt** sans avoir l'avantage d'un temps d'escrime ;
- e) si, étant en **position "pointe en ligne"** (Cf. **t.15**), après un battement ou une prise de fer qui écarte son arme, il tire ou remet son fer en position "pointe en ligne" au lieu de parer un coup directement porté par l'attaquant.

5 L'attaquant seul est touché :

- a) si, lorsque **l'adversaire est en position "pointe en ligne"** (Cf. **t.15**), l'attaque part sans écarter le fer adverse. Les arbitres doivent être attentifs à ce qu'un simple frôlement ne soit pas considéré comme suffisant pour écarter le fer adverse.
- b) s'il cherche le fer, ne le trouve pas (parce qu'il **est dérobé**) et continue l'attaque ;

- c) si, dans une attaque composée, au cours de laquelle l'adversaire a **trouvé le fer**, il continue l'attaque pendant que l'adversaire riposte immédiatement ;
 - d) si, dans une attaque composée, il a **un moment d'hésitation**, pendant lequel l'adversaire porte un coup d'arrêt et qu'il continue son attaque ;
 - e) si, dans une attaque composée, il **est arrêté** avec un temps d'escrime avant sa finale ;
 - f) s'il touche par remise, redoublement ou reprise d'attaque, sur une **parade de l'adversaire, suivie d'une riposte immédiate**, simple, exécutée en un seul temps et sans retrait de bras.
- 6 **Les tireurs sont remis en garde**, chaque fois que l'arbitre, dans un coup double, ne peut pas nettement juger de quel côté est la faute.

EPEE CONVENTIONS DU COMBAT

MANIERE DE PORTER LES TOUCHES

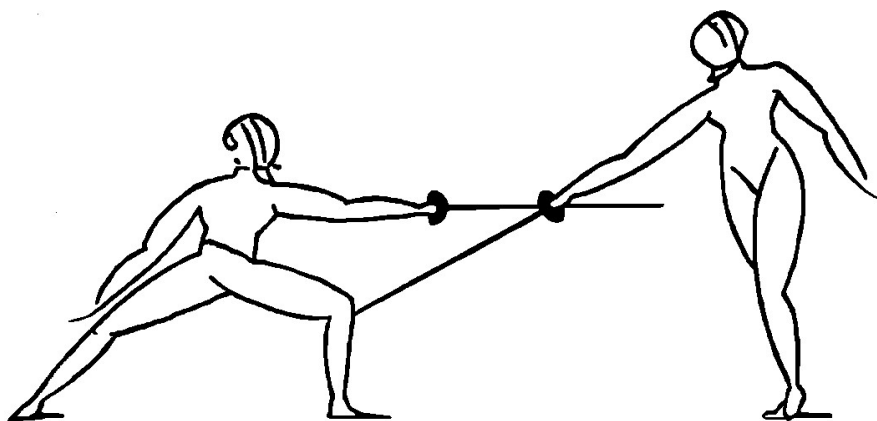
t.90

- 1 L'épée est une **arme d'estoc** seulement. L'action offensive de cette arme s'exerce donc seulement par la pointe.
- 2 Il est formellement interdit, durant le combat (entre "Allez" et "Halte"), **d'appuyer ou de traîner** la pointe de l'arme sur la piste conductrice. Il est également interdit, en tout temps, de poser l'arme sur la piste pour la **redresser**. Toute infraction sera sanctionnée selon les articles **t.158-162, t.165, t.170**.

SURFACE VALABLE

t.91

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



Surface valable à l'épée

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

JUGEMENT DE LA TOUCHE

t.92

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.

Annulation de touches

t.93

Dans son jugement, l'arbitre ne tient pas compte des signaux résultant de coups provoqués par une **rencontre des pointes** d'épées ou par un coup **touchant le sol non isolé**.

t.94

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

- 1 si un coup **porté sur la coquille** du tireur signalé comme touché ou sur **le tapis conducteur** provoque le déclenchement de l'appareil;

Toutefois, le fait que l'épée d'un tireur présente, sur une quelconque partie de l'arme, 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.

- 2 si une **touche régulière** exécutée par le tireur signalé comme touché ne provoque pas le déclenchement de l'appareil;
- 3 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 ;
- 4 si le signal d'une touche exécutée par le tireur signalé comme touché **se trouve annulé** par une touche adverse ultérieure.
- 5 Cas particuliers :
S'il y a coup double par **une touche valable et une touche non valable** (touche en dehors de l'adversaire, Cf. **t.93**, touche après avoir quitté la piste Cf. **t.33 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.95

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

- 1 Si les incidents signalés à l'article **t.94** 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.
- 2 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.

SABRE CONVENTIONS DU COMBAT

MANIERE DE PORTER LES TOUCHES

t.96

- 1 Le sabre est une **arme d'estoc, de taille et de contre-taille**.
- 2 Tous les coups portés par le **tranchant**, le **plat** ou le **dos** de la lame sont comptés comme touche (coups de taille et de contre-taille).
- 3 Il est interdit de porter des **touches avec la coquille**. Toute touche provoquée avec la coquille doit être annulée et le tireur portant cette touche recevra les sanctions prévues par les articles **t.158-163, t.165, t.170**.
- 4 Les coups **à travers le fer**, c'est-à-dire qui touchent en même temps le sabre de l'adversaire et la partie vulnérable, sont valables toutes les fois qu'ils arrivent nettement sur la surface valable.
- 6 Il est interdit, en tout temps, de **poser l'arme sur la piste pour la redresser**. Toute infraction sera sanctionnée selon les articles **t.158-163, t.165, t.170**.

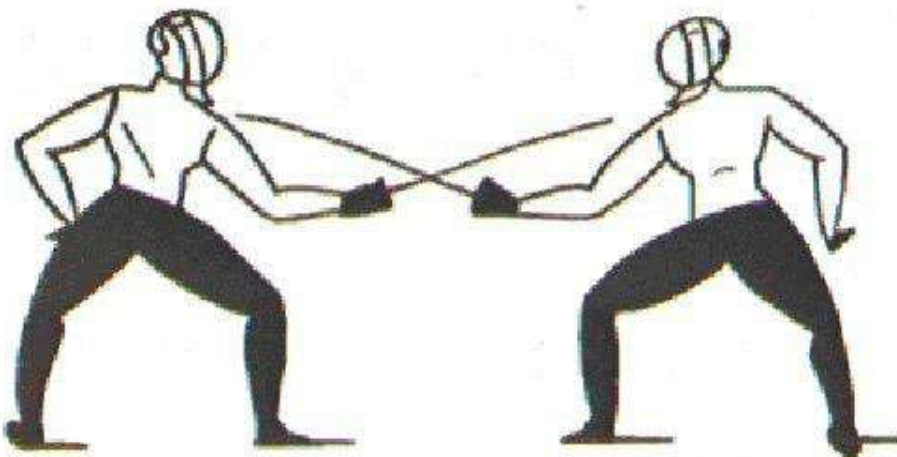
SURFACE VALABLE

t.97

- 1 Ne sont comptées que les touches portées en surface dite valable.
La **surface valable** comporte toute la partie du corps située au-dessus de la ligne horizontale passant autour du corps du tireur à la hauteur de la crête iliaque.
- 2 Au sabre, il est interdit de protéger ou de substituer une surface valable par une autre partie du corps, en la couvrant. La touche éventuellement portée par le tireur fautif sera annulée. (cf t.158-162, t.165, t.170)
 - a) Si, pendant la phrase d'armes, il y a protection ou substitution d'une surface valable, le tireur fautif recevra les sanctions prévues pour les fautes du 1^{er} groupe (cf. aussi t.29).
 - b) Si, pendant la phrase d'armes, par suite de protection ou substitution d'une surface valable, une touche correctement portée a été enregistrée non valable, le tireur fautif recevra les sanctions prévues pour les fautes du 1er groupe (cf **t.158-162, t.165, t.170**) et la touche sera accordée par l'arbitre.

t.98

Une touche qui arrive en dehors de la surface valable n'est pas comptée comme touche; elle n'est pas enregistrée par l'appareil, elle n'arrête pas la phrase d'armes et n'annule pas les touches subséquentes. Par contre, une touche qui arrive suite à une faute de combat ou après une sortie latérale des deux pieds n'est pas comptée comme touche valable, mais arrête la phrase d'armes et annule donc toute touche subséquente.



Surface valable au sabre

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

JUGEMENT DE LA TOUCHE

MATERIALITE ET ANNULATION DE LA TOUCHE

t.99

- 1 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.47.2.d**),

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

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

VALIDITE OU PRIORITE DE LA TOUCHE

Note préalable

t.100

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

Respect de la phrase d'armes

t.101

- 1 Toute **attaque correctement exécutée** (Cf. **t.9.1**) doit être parée, ou complètement esquivée, et la phrase d'armes doit être suivie.

FIE

2 L'attaque est **correctement exécutée** quand l'allongement du bras, menaçant continuellement de la pointe ou de la taille la surface valable, précède le déclenchement de la fente.

3 L'attaque par fente est **correctement exécutée** :

a) pour une **"attaque simple"** (Cf. t.9.1) **quand le début de l'allongement du bras précède le déclenchement** de la fente et que le coup arrive au plus tard quand le pied avant touche la piste ;

b) pour une **"attaque composée"** (Cf. t.10) **quand le début de l'allongement du bras, lors de la première feinte (Cf. t.103), précède le déclenchement de la fente et que** le coup arrive au plus tard quand le pied avant touche la piste.

4 L'attaque par marcher-fente est **correctement exécutée** :

a) pour une **"attaque simple"** (Cf. t.9.1) **quand le début de l'allongement du bras précède la marche** et que le coup arrive au plus tard **quand le pied avant touche la piste.**

b) pour une **"attaque composée"** (Cf. t.10) **quand le début de l'allongement du bras lors de la première feinte (Cf. t.103) est suivi par la marche, puis par la fente et que** le coup arrive au plus tard **lorsque le pied avant touche la piste.**

5 La **passé avant**, la **flèche** et tout mouvement **vers l'avant du pied arrière qui dépasse complètement le pied avant est interdit.** Toute infraction entraînera les sanctions prévues **pour les fautes du 1^{er} groupe (cf. t.158-162, t.165 et t.170).** La touche éventuellement portée par le tireur fautif est annulée. Par contre, la touche portée correctement par l'adversaire est comptée.

t.102

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.15), 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 (**dérochement**) 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.103) obligeant l'adversaire à la parade.

t.103

1 Dans les **attaques composées**, les feintes doivent être présentées correctement, c'est-à-dire :

a) la **feinte du coup de pointe**, le bras allongé, la pointe menaçant continuellement la surface valable :

b) la **feinte du coup de taille**, le bras allongé, la lame et le bras faisant un angle obtus de 135° environ, le tranchant menaçant une surface valable.

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

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

t.104

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.105

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

Jugement

t.106

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

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

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

- 2 Le coup double, au contraire, est la conséquence d'une action nettement fautive d'un des tireurs. En conséquence, s'il n'y a pas un temps d'escrime entre les deux coups.
- 3 **L'attaqué seul est touché:**
 - a) s'il fait un **coup d'arrêt** sur une attaque simple,
 - b) si, au lieu de parer, il tâche **d'esquiver** mais sans y réussir,
 - c) si, après une parade réussie, il a un **moment d'arrêt** (riposte à temps perdu) qui donne à l'adversaire le droit de reprendre son attaque (redoublement, remise ou reprise);
 - d) si, sur une attaque composée, il fait un **arrêt** sans avoir l'avantage d'un temps d'escrime;
 - e) si, étant en position "**pointe en ligne**" (Cf. **t.15**), après un battement ou une prise de fer qui écarte son arme, il tire ou remet son fer en position "pointe en ligne" au lieu de parer un coup directement porté par l'attaquant.

4 L'attaquant seul est touché :

- a) si l'attaque part lorsque l'**adversaire est en position "pointe en ligne"** (Cf. t.15) sans écarter le fer adverse. Les arbitres doivent être attentifs à ce qu'un simple frôlement de fer ne soit pas considéré comme suffisant pour écarter le fer adverse.
 - b) s'il cherche le fer, ne le trouve pas (parce qu'il est **dérobé**) et continue l'attaque ;
 - c) si, dans une attaque composée, au cours de laquelle l'adversaire a **trouvé le fer**, il continue l'attaque pendant que l'adversaire riposte immédiatement ;
 - d) si, dans une attaque composée, il y a un **raccourcissement du bras**, ou un **moment d'hésitation** pendant lequel l'adversaire porte un coup d'arrêt ou une attaque et qu'il continue lui-même son action ;
 - e) si, dans une attaque composée, il **est arrêté** avec un temps d'escrime avant sa finale ;
 - f) s'il touche par remise, redoublement ou reprise d'attaque sur une **parade de l'adversaire**, suivie d'une riposte immédiate, simple, exécutée en un seul temps et sans retrait de bras.
- 5 **Les tireurs sont remis en garde**, chaque fois que l'arbitre, dans un coup double, ne peut pas nettement juger de quel côté est la faute.

CODE DISCIPLINAIRE DES EPREUVES

Chapitre 1

CHAMP D'APPLICATION

Ceux qui y sont soumis

t.107

- 1 Les prescriptions du présent Titre sont applicables à **toutes les personnes** qui participent ou assistent à une **épreuve d'escrime, y compris les spectateurs (cf. t.109, t.110, t.133)**.
- 2 Toutes ces personnes sont dénommées "**escrimeurs**" dans les articles ci-après.

Ordre et discipline

t.108

- 1 Les escrimeurs doivent **appliquer scrupuleusement et loyalement** le Règlement et les Statuts de la FIE, les règles particulières des épreuves en cours, les règles traditionnelles de courtoisie et de loyauté et les injonctions des officiels.
- 2 Ils se soumettent, 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.158 à t.170**).

t.109

Toutes les personnes qui participent ou assistent à une épreuve d'escrime, doivent **respecter l'ordre et rester sans troubler le bon déroulement** de l'épreuve. Au cours des matches, personne

n'est autorisé à **aller près de la piste**, à **donner des conseils aux tireurs**, à **critiquer l'arbitre** ou les assesseurs, ou à les importuner de quelque façon que ce soit. Même **le capitaine d'équipe** doit rester à la place qui lui est désignée et il ne peut intervenir que dans les cas et de la façon prévus dans l'article **t.130** du Règlement. L'arbitre a l'obligation d'arrêter immédiatement tout acte troublant le bon déroulement du match (Cf. **t.137.1/3**).

Toute personne qui, pour quelque raison que ce soit, menace ou injurie un officiel, commet une faute du groupe 4 et est sanctionné selon l'article t.169.

t.110

Il est interdit de **fumer** dans les salles de compétition. Le fait de fumer est considéré comme troublant l'ordre de l'épreuve (Cf. **t.111**). Toute infraction est sanctionnée selon les articles **t.158-162, t.167, t.168, t.170**.

t.111

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

Les tireurs

Engagement d'honneur

t.112

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 déferents envers les arbitres et les assesseurs et d'obéir scrupuleusement aux ordres et commandements de l'arbitre (Cf. **t.158-163, t.169, t.170**).

Refus de rencontrer un adversaire

t.113

- 1 Aucun tireur (individuel ou équipes) d'une Fédération Nationale affiliée ne peut participer aux épreuves officielles s'il refuse de rencontrer n'importe quel tireur (individuel ou équipes), régulièrement engagé.

La violation de cette règle entraîne les sanctions prévues pour les fautes du 4^{ème} groupe (cf. t.158-162, t.169, t.170).

- 2 **La FIE** examinera s'il y a lieu, et dans quelle mesure, de prendre une sanction contre la Fédération Nationale à laquelle appartient le tireur disqualifié, conformément aux dispositions des Statuts de la FIE, cf. 1.2.4. (Cf. **t.170**).

Présentation à l'heure

t.114

Les tireurs, complètement équipés d'un matériel conforme au Règlement (Cf. **t.64 à t.70**) et prêts à tirer, **doivent 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.64-66**), ainsi qu'en cours d'épreuve à chaque injonction de l'arbitre.

t.115

- 1 Au moment de la présentation pour tirer un match, le tireur se présentera sur la piste, **complètement prêt à tirer**: tenue réglementaire, veste fermée, gant et arme tenus par la main armée, le fil de corps connecté à la fiche de branchement à l'intérieur de la coquille. Unique exception pour le masque qui doit être tenu par la main non armée.
- 2 Avant le début du match, les cheveux des tireurs(euses) doivent être attachés et placés sous la tenue et/ou le masque de manière adéquate afin :

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

En cas d'infraction, l'arbitre inflige les sanctions prévues pour les fautes du 1^{er} groupe (t.158-162, t.165 et t.170).

t.116

En aucun cas, **l'habillement et déshabillage** n'ont lieu en public, sauf en cas d'accident déterminé par le médecin de service ou par le délégué de la Commission Médicale. (Cf. **t.126, t.158-162, t.165, t.170**).

t.117

Les tireurs doivent se présenter sur la piste, pour disputer leurs matches, avec **deux armes** (une de rechange), **deux fils de corps** (un de rechange) et deux fils de masque (un de rechange) réglementaires et en parfait état de fonctionnement (Cf. **t.71, t.158-162, t.165, t.170**).

t.118

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

- 1 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.66.1**), lorsqu'un tireur ou l'équipe complète **ne se présente pas au premier appel** de l'arbitre, le tireur ou l'équipe **sera éliminé(e)**.
- 2 **Une équipe** est considérée complète lorsqu'au moins trois tireurs sont présents.
- 3 Seuls les équipiers (les tireurs, le capitaine d'équipe et un entraîneur, cf. article **t.132.1**) qui sont **présents au premier appel** de l'arbitre, 10 minutes avant l'heure indiquée pour le début de cette rencontre pourront participer à la rencontre par équipes.

t.119 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 :

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

t.120

Si un tireur **abandonne un match** en quittant la piste (Cf. **t.23.6**), il est pénalisé selon les sanctions prévues par les articles **t.158-162, t.165, t.170**.

Manière de combattre

t.121

- 1 Les tireurs combattront **loyalement** et strictement **suivant les règles** du présent Règlement, toute infraction à ces règles les entraînant aux sanctions prévues ci-après (Cf. **t.158-162, t.170**).

- 2 Tout match doit conserver un **caractère courtois et loyal**. Tout **acte anormal** (flèche qui se termine par un choc bousculant l'adversaire, jeu désordonné, déplacements anormaux, coups portés brutalement, coups portés avec la coquille, chute intentionnelle pour éviter la touche) ou comportement antisportif sont formellement interdits (Cf. **t.158-162, t.170**). Dans le cas d'une telle faute, la touche éventuellement portée par le tireur fautif sera annulée.

t.122 Règle jusqu'à la fin de la saison 2023-2024

Avant le commencement et à la fin d'un match, les deux tireurs/ses doivent effectuer **le salut de l'escrimeur** à l'adversaire, à l'arbitre et au public, tel que défini à l'article t.1.

Lorsque la dernière touche du match a été portée, les deux tireurs/ses sont immobiles sur leur ligne de mise en garde pendant que l'arbitre rend sa décision.

Puis les deux tireurs/ses effectuent **le salut de l'escrimeur** (cf. t.1) à l'adversaire, à l'arbitre et au public.

Le match est alors terminé.

Si l'un ou les deux tireurs/ses refusent de se conformer à cette règle, l'arbitre lui/leur inflige les sanctions prévues pour les fautes du 4^{ème} groupe (cf. t.158-162, t.169, t.170).

t.123

Pendant, ou à la fin de l'assaut, même si le tireur est déjà sorti de la piste, tout acte contre l'esprit sportif, tel que lancer violemment ou de manière dangereuse son masque ou tout autre partie de son équipement, est sanctionné comme spécifié dans l'article **t.169 (cf t.108.1, 2 et t.109)**.

t.124

Non-combativité

Il y a non-combativité lorsqu'il s'écoule une minute de combat sans touche ou sans touche portée hors de la surface valable.

En cas de **non-combativité**, l'arbitre donne immédiatement le commandement de « Halte ! » en tant que décision « en fait » (cf.t.136.2).

La non-combativité est sanctionnée comme suit :

0.5	Non-combativité : les sanctions infligées sont manifestées par des cartons spécifiques "P" qui ne sont pas cumulables avec d'autres sanctions.	t.124	1ère fois Jaune P	2 ^{ème} fois Rouge p	3 ^{ème} fois Pénalisation
-----	--	-------	------------------------------	----------------------------------	---------------------------------------

1 Epreuve individuelle - Élimination directe

Les cartons jaunes P et les cartons rouges P sont attribués aux deux tireurs simultanément en commençant par un carton jaune P, suivi d'un carton rouge P. Le carton noir P est attribué tel que décrit en 1.c) ci-dessous.

a) Lorsqu'il y a, pour la première fois, une minute de non-combativité, l'arbitre sanctionne les deux tireurs d'un carton jaune P.

b) Lorsqu'il y a, pour la deuxième fois, une minute de non-combativité, l'arbitre sanctionne les deux tireurs d'un carton rouge P.

c) Lorsqu'il y a, pour la troisième fois, une minute de non-combativité, un carton noir P est attribué comme suit:

- i) Si les scores des deux tireurs sont égaux, l'arbitre sanctionne d'un carton noir P le tireur qui a le moins bon classement initial dans la compétition, lequel est fondé sur le classement de la FIE. Le tireur ayant le meilleur classement initial dans la compétition, lequel est fondé sur le classement de la FIE, remporte le match.
- ii) Si les scores des deux tireurs ne sont pas égaux, l'arbitre sanctionne d'un carton noir P le tireur ayant le score inférieur. Le tireur ayant le meilleur score remporte le match.

2 Epreuve par équipes

Les cartons jaunes P, les cartons rouges P sont attribués aux deux équipes simultanément, en commençant par un carton jaune P, suivi d'un carton rouge P. Le carton noir P est attribué tel que décrit en 2.c) ci-dessous.

- a) Lorsqu'il y a, pour la première fois, une minute de non-combativité, l'arbitre sanctionne les deux équipes d'un carton jaune P.
- b) Lorsqu'il y a, pour la deuxième fois, une minute de non-combativité, l'arbitre sanctionne les deux équipes d'un carton rouge P.
- c) Lorsqu'il y a, pour la troisième fois, une minute de non-combativité, un carton noir P est attribué comme suit :
 - i) Si les scores des deux équipes sont égaux, l'arbitre sanctionne d'un carton noir P l'équipe ayant le moins bon classement initial dans la compétition, lequel est fondé sur le classement de la FIE. L'équipe ayant le meilleur classement initial dans la compétition, lequel est fondé sur le classement de la FIE, remporte la rencontre.
 - ii) Si les scores des deux équipes ne sont pas égaux, l'arbitre sanctionne d'un carton noir P l'équipe ayant le score inférieur. L'équipe ayant le meilleur score remporte la rencontre.

3 Pour les épreuves individuelles et par équipes

a) Les cartons jaunes P (avertissement), les cartons rouges P (touche de pénalisation) et les cartons noirs P (éventuelle perte du match ou de la rencontre) reçus lors d'un match ou d'une rencontre (tout au long des 9 relais), ne sont valables que pour le match ou la rencontre en question. Ils ne sont pas transférables au match ou à la rencontre suivants.

Aucun carton P (jaune, rouge, noir) ne peut être attribué en individuel à 14:14 ou par équipes à 44:44.

b) Dans les épreuves individuelles et par équipes, les tireurs/équipes qui perdent le match/la rencontre suite à l'attribution d'un carton noir P, seront classé(e)s dans les résultats finaux de la compétition comme ayant perdu le match/la rencontre. Ils/Elles reçoivent les points correspondants.

c) Dans les épreuves individuelles et par équipes, la manche/le relais se poursuit après l'attribution d'un carton jaune P ou d'un carton rouge P.

d) La minute doit recommencer après chaque touche, chaque touche portée hors de la surface valable, chaque touche annulée, chaque touche de pénalisation et au début de chaque période ou relais.

e) L'arbitre doit inscrire ces cartons jaunes P, rouges P et noirs P séparément sur la feuille de match ou de rencontre. Les sanctions infligées pour non-combativité ne sont pas cumulables avec d'autres sanctions reçues.

f) Dans les épreuves individuelles et par équipes, si, à la fin du temps réglementaire, il y a égalité des scores, l'article t.124 ne s'applique pas et les articles t.40.3 et t.41.5 s'appliquent.

t.125

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.158-162, t.165, t.170**).

FIE

t.126

.....

t.127

L'arbitre, à la fin d'un assaut, réunit les deux tireurs afin de leur signaler clairement le score qu'il va transmettre au directoire technique. Il doit annoncer clairement : « Monsieur X a gagné sur Monsieur Y par le score de.... »

Défendre sa chance

t.128

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.158-162, t.169, t.170).

Le chef de délégation

t.129

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

Le capitaine d'équipe

t.130

Dans les épreuves par équipes, seul le capitaine d'équipe a le droit d'intervenir auprès de l'arbitre et/ou des délégués à l'arbitrage, pour régler avec lui/elle toutes les questions d'ordre technique, formuler des réclamations. La procédure pour les réclamations est régie par les articles t.172 – t.175.

Les équipiers qui se sont **strictement conformés à ses décisions**, peuvent ne pas être tenus pour responsables vis-à-vis des pouvoirs compétents. Toutefois, ils **restent personnellement responsables** de tous les actes commis par eux en dehors de l'intervention de leur capitaine et de toutes les infractions commises par eux en violation des dispositions du présent Règlement.

Les entraîneurs, soigneurs et techniciens

t.131

- 1 Au cours de l'élimination directe des épreuves individuelles, **l'entraîneur des tireurs, les soigneurs et les techniciens**, ne sont pas autorisés à se placer auprès des tireurs; les entraîneurs ont le droit de se placer à l'intérieur de la zone de compétition à l'endroit indiqué par les Comités organisateurs.
- 2 L'arbitre peut autoriser, chaque fois qu'il l'estime nécessaire, une personne à **porter momentanément assistance** à un tireur.
- 3 Chaque nation dont un tireur participe effectivement au tour en cours peut désigner au total **deux personnes** qui ont le droit de se placer à proximité et à l'extérieur de l'enceinte des pistes, près d'un accès. Les Comités organisateurs doivent prévoir l'emplacement nécessaire pour ces personnes.

t.132

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.

- 1 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.

FIE

- 2 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.158-162, t.165 et t.170**. L'avertissement infligé à l'équipe est valable pour tous les relais de la rencontre : si un tireur commet, pendant la même rencontre, une autre faute du 1er groupe, l'arbitre le sanctionne chaque fois d'un carton rouge.

Les spectateurs

t.133

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, même s'ils ne les approuvent pas. Ils doivent obéir aux indications que l'arbitre estime nécessaire de donner (Cf. **t.109-110, t.167-168, t.170**).

Chapitre 2

LES AUTORITES DISCIPLINAIRES ET LEUR COMPETENCE

Note préalable

t.134

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

Organismes de juridiction

t.135

Les autorités disciplinaires compétentes sont les suivantes :

- l'arbitre (Cf. **t.137**),
- le(s) délégué(s) de la commission d'Arbitrage
- le Directoire technique (Cf. t.139, o.15 à o.22),
- le superviseur
- la Commission exécutive du CIO aux Jeux Olympiques (Cf. **t.142**)
- le Bureau de la FIE (Cf. **t.143.1/4, o.12**)
- le Comité Exécutif de la FIE (Cf. **t.143.5**).
- la Commission Disciplinaire de la FIE et son Tribunal,
- la Cour Arbitrale du Sport et le Tribunal Arbitral du Sport.

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

Principe de juridiction

t.136

- 1 Quel que soit l'organisme de juridiction qui ait pris une décision, celle-ci sera susceptible d'un «**pourvoi**» éventuel devant une juridiction supérieure, mais d'un pourvoi seulement.
- 2 Aucune décision ne peut être réformée lorsqu'elle a été prise "**en fait**" (Cf. **t.172**).
- 3 Un appel contre une décision n'est **suspensif** qu'à condition de pouvoir être jugé sans délai.

Arbitre

t.137

- 1 L'arbitre a non seulement dans sa compétence la direction du match, le jugement des touches et le contrôle du matériel, il est également chargé de **faire respecter l'ordre** au cours des matches qu'il arbitre (Cf. **t.47.2.i**).
- 2 En tant que directeur du combat et juge des touches, il peut, en conformité avec le Règlement, **pénaliser** les tireurs, soit en refusant de leur accorder une touche réellement portée sur leur adversaire, soit en leur infligeant une touche non effectivement reçue par eux, soit en les excluant de l'épreuve qu'il arbitre, le tout, suivant les cas, après ou sans avertissement. En cette matière, et s'il a **jugé en fait**, ses décisions sont irrévocables (Cf. **t.172**).
- 3 En vertu du droit de juridiction qu'il possède sur tous les escrimeurs participant ou assistant à l'épreuve qu'il arbitre, il peut également **proposer** au Directoire technique **l'expulsion du lieu** où la compétition se déroule, des spectateurs, soigneurs, entraîneurs et autres accompagnateurs des tireurs (Cf. **t.158-162, t.167, t.168, t.170**).
- 4 Il peut enfin **proposer** au Directoire technique, toute autre sanction qu'il croit méritée (exclusion de toute la compétition, suspension ou disqualification) (Cf. **t.139.3**).

t.138

Le Délégué de la Commission d'Arbitrage ou le Superviseur (s'il n'y a pas de Délégué) **est l'organisme d'appel des décisions de l'arbitre**.

Le Directoire technique aux compétitions officielles de la FIE (Cf. o.15 à o.22)

t.139

- 1 Le Directoire technique, les délégués à l'arbitrage ou le superviseur ont la juridiction sur tous les escrimeurs qui prennent part ou assistent à la compétition qu'ils dirigent.
- 2 En cas de nécessité, ils peuvent intervenir **spontanément** dans tous les conflits.
- 3 Ils doivent également faire respecter l'ordre et la discipline au cours de la compétition et peuvent sanctionner selon le règlement.
- 4 Il est de la responsabilité du Directoire technique de transmettre **au siège de la FIE** l'indication des sanctions disciplinaires prononcées pendant les épreuves ainsi que les demandes éventuelles de blâme, de suspension, d'extension de pénalité, de radiation et les recours en cassation.
- 5 Le Directoire technique **rend exécutoires** toutes sanctions prononcées en dernier ressort, ou non suspensives (Cf. **t.136**).

t.140

Les décisions disciplinaires du Directoire technique, des délégués à l'arbitrage ou du superviseur prises spontanément ou d'office (première instance) sont susceptibles d'appel auprès de la Commission Disciplinaire de la FIE.

t.141

Toutes les décisions du Directoire technique, des délégués à l'arbitrage ou du superviseur sont **exécutoires immédiatement**; aucun appel ne rend suspensive la décision pendant la compétition.

La Commission Exécutive du CIO aux Jeux Olympiques

t.142

La **Commission Exécutive du CIO** 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 FIE, ou du Comité organisateur.

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

t.143

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

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

Chapitre 3

LES SANCTIONS

Catégories

t.144

Il y a des **catégories** distinctes de sanctions s'appliquant aux différents genres de fautes (Cf. t.158 ss).

- 1 Les **sanctions de combat**, s'appliquant à des fautes de combat et qui sont:
 - la perte du terrain,
 - le refus d'homologation d'une touche réellement portée,
 - l'attribution d'une touche non effectivement reçue,
 - l'exclusion de l'épreuve.
- 2 Les **sanctions disciplinaires** s'appliquant à des fautes commises contre l'ordre, la discipline ou l'esprit sportif et qui sont :
 - l'attribution d'une touche non effectivement reçue,
 - l'exclusion de l'épreuve,
 - l'exclusion du tournoi,
 - l'expulsion du lieu de l'épreuve,
 - la disqualification,
 - le blâme,
 - l'amende,
 - la suspension temporaire,
 - la radiation.

t.145

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

- 2 La **suspension temporaire** peut être appliquée par ces autorités seulement en cas de refus de salut (Cf. **t.122**, **t.170**).

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

t.146

.....

Refus d'homologation d'une touche effectivement portée

t.147

Quoiqu'ayant réellement touché son adversaire en surface valable, un tireur peut **se voir refuser cette touche**, soit parce qu'elle n'a pas été portée pendant le temps réservé au combat, soit parce qu'il était sorti des limites de la piste, soit par suite de défectuosité dans l'appareillage électrique, soit parce que cette touche s'accompagnait de violences, soit pour toute autre cause prévue par le Règlement (Cf. **t.25.2**, **t.28.2**, **t.29**, **t.33.2/4**, **t.44.2**, **t.73**, **t.80**, **t.89.2**, **t.93.1**, **t.94**, **t.95**, **t.96.3**, **t.99.1-2**, **t.106**, **t.121.2**, **t.137.2**, **t.161**, **t.170**).

Attribution d'une touche non effectivement reçue

t.148

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.34**), soit par suite d'une faute ayant empêché l'adversaire de tirer (flèche bousculante, intervention de la main non armée, etc.) (Cf. **t.137.2**, **t.162.1/2**, **t.165**, **t.166**, **t.167.1**, **t.170**).

Exclusion

t.149

- 1 Le tireur qui commet en combattant certaines **violences ou des actes vindicatifs** à l'égard de son adversaire, de même que celui qui **ne défend pas loyalement sa chance** ou qui **profite d'un accord frauduleux** avec son adversaire, peut se voir exclure de l'épreuve.
- 2 Le **tireur exclu** d'une épreuve ne peut plus continuer à prendre part à cette épreuve, même s'il est qualifié pour la phase suivante ; il perd droit à son classement individuel et l'ensemble des tireurs classés après lui remonte d'une place dans les résultats des compétitions. S'il y a lieu, les deux troisièmes sont départagés suivant leur classement pour la composition du tableau. En tout état de cause, seuls les tireurs ayant obtenu des points lors de la compétition peuvent remonter d'une place dans les résultats de la compétition.

Sanctions disciplinaires

Exclusion de l'épreuve

t.150

- 1 L'**exclusion d'une épreuve** peut également être prononcée pour une faute disciplinaire (non présentation sur la piste, armes non conformes, attitude répréhensible envers un officiel, etc.).
- 2 Les conséquences de cette exclusion pour le tireur sont les mêmes que celles qui ont été fixées par l'article **t.149** ci-dessus.

Expulsion du lieu de l'épreuve ou du tournoi

t.151

- 1 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.
- 2 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.130**).

t.152

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.133, t.137.3, t.170**). Cette mesure ne peut donner lieu à réparation à qui que ce soit.

Disqualification

t.153

- 1 La **disqualification** d'un tireur n'entraîne pas forcément sa suspension ou sa radiation, s'il y a bonne foi ; une demande de sanction supplémentaire pour intention frauduleuse pourrait toutefois être introduite contre ce tireur.
- 2 Une **équipe ayant utilisé un tireur disqualifié**, suit forcément le sort de ce tireur et est disqualifiée également.
- 3 Les conséquences de cette disqualification sont les mêmes que pour l'exclusion de l'épreuve (Cf. article **t.149 ci-dessus**).

Blâme

t.154

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

Suspension temporaire

t.155

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

Radiation

t.156

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

Promulgation des sanctions

t.157

- 1 Le Directoire technique est tenu de **communiquer** sans retard au siège de la FIE, **les sanctions** prises pendant l'épreuve et leurs motifs (Cf. **t.139.4**).
- 2 Aux **Jeux Olympiques**, le Directoire technique doit aviser le CIO, via le Comité organisateur.

Chapitre 4

LES SANCTIONS ET LES JURIDICTIONS COMPETENTES

Nature des sanctions

t.158

Il existe **trois sortes de sanctions** applicables dans les cas figurant au tableau de l'article t.170. Lorsqu'un arbitre doit pénaliser un tireur qui commet plusieurs fautes en même temps, il pénalise d'abord la faute la moins grave.

t.159

Les sanctions sont **cumulables et valables pour le match** à l'exception de celles manifestées par un **CARTON NOIR**, qui signifie une exclusion de l'épreuve, suspension pour le reste du tournoi et les 60 jours suivants de la saison active en cours ou à venir ou les deux (cf. t.169.2) (1^{er} septembre – Championnats du Monde pour les juniors et 1^{er} septembre – Championnats du Monde pour les seniors).

t.160

Par contre, une équipe exclue d'un tournoi à cause d'un carton noir infligé à l'un de ses membres lors d'une rencontre par équipes, n'est pas sanctionnée d'une suspension. Seul le tireur individuel qui a été sanctionné est suspendu conformément à t.159 et ne peut pas être sélectionné comme membre d'une équipe pendant la durée de sa suspension. Cf. o.99.8.

t.161

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.170**).

t.162

Les **sanctions** sont les suivantes:

- 1 **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,
- 2 **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.170**).
3. l'exclusion de l'épreuve, suspension pour le reste du tournoi et les 60 jours suivants de la saison active en cours ou à venir, **manifestée** par un **CARTON NOIR** avec lequel l'arbitre désigne le fautif.
- 4 **l'expulsion du lieu de la compétition (toute personne troublant l'ordre)**.

t.163

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

Compétence

t.164

Les **fautes et leurs sanctions**, figurant dans les différents articles du Règlement, sont résumées dans le tableau de l'article **t.170**; elles sont divisées en quatre groupes (Cf. **t.165 à t.169**). Toutes les sanctions sont de la **compétence de l'arbitre**, l'intervention d'office du Directoire technique étant toujours possible (Cf. **t.139.1/2/3**).

Fautes du 1er groupe

t.165

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

Fautes du 2ème groupe

t.166

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

Fautes du 3ème groupe

t.167

- 1 Dans le 3ème groupe, une première infraction est sanctionnée par le **CARTON ROUGE**, c'est-à-dire une touche de pénalisation (cela, même si le tireur fautif a déjà reçu un **CARTON ROUGE** au titre des fautes du 1er ou 2ème groupe).
- 2 Si le tireur commet, dans le même match, la même faute ou une autre de ce groupe, l'arbitre le sanctionne d'un **CARTON NOIR** : exclusion de l'épreuve, suspension pour le reste du tournoi et les 60 jours suivants de la saison active en cours ou à venir (1^{er} septembre – Championnats du Monde pour les juniors et 1^{er} septembre – Championnats du Monde pour les seniors).

t.168

Pour toute personne **troublant l'ordre hors de la piste** il y a :

- 1 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;
- 2 à la **deuxième infraction** au cours de la même compétition, le **CARTON NOIR**.
- 3 Dans les cas les plus graves concernant les troubles causés sur la piste et hors de la piste, l'arbitre peut exclure ou expulser **immédiatement** le fautif.

Fautes du 4ème groupe

t.169

1. Dans le 4ème groupe, la première infraction est sanctionnée par le **CARTON NOIR** : exclusion de l'épreuve ou du tournoi, suspension pour le reste du tournoi et les 60 jours suivants de la saison active en cours ou à venir ou les deux (1^{er} septembre – Championnats du Monde pour les juniors et 1^{er} septembre – Championnats du Monde pour les seniors).
2. En outre, tout carton noir décerné lors d'une compétition de la F.I.E. ou d'une compétition de toute Confédération ayant adhéré au code disciplinaire de la F.I.E. doit être signalé dans les 10 jours au Président de la F.I.E., qui appréciera si la gravité de l'infraction commise justifie l'envoi du rapport rédigé par le superviseur de la F.I.E. ou par le Directoire Technique au président de la Commission juridique, l'invitant à saisir le Tribunal disciplinaire pour déterminer si des sanctions, outre celle appliquée lors de la compétition, doivent être infligées.

Les fautes et leurs sanctions

t.170

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

FAUTES		ARTICLES	SANCTIONS		
0.1	Absence de nom et nationalité sur le dos. Absence de logo national ou de la tenue nationale.	t.74	Elimination de la compétition		
0.2	Absence de nom sur le dos suite au changement de veste non-conforme	t.75			
0.3	Non présentation au premier appel de l'arbitre 10 mn avant l'heure indiquée pour l'entrée en piste pour le début de la poule ou de la rencontre par équipes ou pour le début des matches en élimination directe	t.118			
0.4	Non présentation sur la piste prêt à tirer à l'injonction de l'arbitre, après trois appels avec une minute d'intervalle	t.119	1er appel	2ème appel	3ème appel Elimination
0.5	Non-combativité : les sanctions infligées sont manifestées par des cartons spécifiques "P" qui ne sont pas cumulables avec d'autres sanctions.	t.124	1ère fois Jaune P	2ème fois Rouge P	3ème fois Pénalisation
1er groupe			1ère faute	2ème faute	3ème faute et ss
1.1	Abandon de la piste sans autorisation	t.23.6	JAUNE	ROUGE	ROUGE
1.2	Corps à corps pour éviter une touche (*)	t.25.2			
1.3	Tourner le dos à l'adversaire (*)	t.27.2			
1.4	Couverture/substitution de la surface valable (*)	t.29.2 ; t.30.1; t.79			
1.5	Toucher/saisir le matériel électrique (*)	t.29.3			
1.6	Sortie latérale de la piste pour éviter une touche (*)	t.35.3			
1.7	Interruption abusive du combat	t.43.2			
1.8	Matériel et tenue non conformes. Non respect des normes de la flèche de la lame. Absence d'une arme ou d'un fil de corps réglementaires/de rechange	t.71; t.72; t.73.1.a; t.117			
1.9	Poser l'arme sur la piste pour la redresser	t.76.2; t.90.2; t.96.5			
1.10	Au fleuret et à l'épée, appuyer ou traîner la pointe sur le tapis conducteur	t.76.2; t.90.2			
1.12	Au sabre, touche portée avec la coquille (*); passe-avant, flèche et tout mouvement en avant en croisant les jambes ou les pieds (*)	t.96.3 ; t.101.5			
1.13	Refus d'obéissance	t.108 ; t.112			
1.14	Cheveux non conformes	t.115.2			
1.15	Bousculade, jeu désordonné (*) ; enlèvement masque avant commandement HALTE ; s'habiller et se déshabiller sur la piste	t.116; t.121.2; t.125; t.126			
1.16	Déplacements anormaux (*) ; Coups portés brutalement ou touche portée pendant et après une chute (*)	t.121.2			
1.17	Réclamation injustifiée: mettre en doute une décision "en fait" de l'arbitre.	t.172; t.173; t.174			
1.18	Pénétrer dans la zone de piste sans l'autorisation de l'arbitre (+)	t.132.2			
2ème groupe					
2.1	Utilisation du bras/de la main non armés (*)	t.29.1. t.30	ROUGE	ROUGE	ROUGE
2.2	Demande d'un arrêt sous prétexte d'une raison médicale non reconnue	t.45.3			
2.3	Absence de marque de contrôle (*)	t.73.1.a			
2.4					
2.5	Touche volontairement portée en dehors de l'adversaire (*)	t.55.3			
2.6	Acte violent, dangereux ou vindicatif, coup avec la coquille ou le pommeau (*)	t.121.2 ; t.147 ; t.149.1			

FAUTES		ARTICLES	SANCTIONS (Cartons)	
3ème groupe			1ère fois	2ème fois
3.1	Tireur troublant l'ordre sur la piste . Dans les cas les plus graves, l'arbitre peut infliger immédiatement un carton noir (t.168).	t.108.2 ; t.109 ; t.110; t.137.2	ROUGE	NOIR
3.2	Combat non loyal (*)	t.121	ROUGE	
3.3	Faute concernant la publicité	Code de publicité		
3.4	Toute personne troublant l'ordre hors de la piste. Dans les cas les plus graves, l'arbitre peut infliger immédiatement un carton noir (t.168).	t.109 ;t.110 ;t.111 ; t.132.2; t.133; t.137.3/4 ; t.168	JAUNE	NOIR
3.5	S'échauffer ou s'entraîner sans porter de tenue ou utiliser d'équipement conformes au Règlement de la FIE	t.20.2		
3.6	Comportement antisportif	t. 121.2		
4ème groupe			SANCTIONS (Cartons)	
4.1	Tireur muni d'équipement électronique permettant de recevoir des communications au cours du combat	t. 64.6; t.68 ; t.73.1.g	NOIR	
4.2	Fraude, marques d'acceptation du contrôle imitées ou déplacées	t.73.1.c/d/e		
4.3	Matériel aménagé afin de permettre à volonté l'enregistrement des touches ou le non fonctionnement de l'appareil	t.73.1.f; m.5.5.d		
4.4	Refus d'un tireur de rencontrer n'importe quel tireur (individuel ou équipes) régulièrement engagé	t.113		
4.5	Faute contre l'esprit sportif	t.121.2; t.122; t.123; t.149.1		
4.6	Refus du salut à l'adversaire, l'arbitre et le public avant le commencement du match ou après la dernière touche	t.122		
4.7	Favoriser l'adversaire, profiter de la collusion	t,128 ; t.149.1		
4.8	Brutalité intentionnelle	t.149.1		
4.9	Dopage	o.107		
EXPLICATIONS				
(*)		Annulation de la touche portée par le tireur fautif		
(+)		CARTON JAUNE spécial pour l'équipe entière et valable pour toute la durée de la rencontre par équipes. Si un tireur commet, pendant la même rencontre, une faute du 1er groupe, l'arbitre sanctionne le tireur d'un CARTON ROUGE à chaque fois.		
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 de l'épreuve , suspension pour le reste du tournoi et les 60 jours suivants de la saison active en cours ou à venir (1er septembre – Championnats du Monde pour les juniors et 1er septembre – Championnats du Monde pour les seniors).		
CARTONS P (t.124): FIE		Jaune P (avertissement), rouge P (touche de pénalité), noir P (éventuelle perte du match ou de la rencontre). Dans les épreuves individuelles et par équipes, les tireurs/équipes qui perdent le match/la rencontre suite à l'attribution d'un carton noir P, seront classé(s) dans les résultats finaux de la compétition comme ayant perdu le match/la rencontre. Ils/Elles reçoivent les points correspondants.		

Chapitre 5

PROCEDURE

Principe

t.171

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.135 ss, t.158-162, t.176-178**).

Réclamations et appels

Contre une décision de l'arbitre

t.172

- 1 Contre toute décision "en fait" de l'arbitre, il **ne peut être déposé** de réclamation, sauf dans la mesure permise par les articles o.105 et t.60-t.63 concernant l'arbitrage-vidéo (Cf. **t.136.1/2, t.137.2**).

- 2 Si un tireur enfreint ce principe, en **mettant en doute une décision "en fait"** de l'arbitre au cours du match, il sera sanctionné selon les prescriptions du Règlement (Cf. **t.158-162, t.165, t.170**). 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. Une décision "en fait" inclut, sans s'y limiter, toute décision prise par l'arbitre suite à son analyse des événements se produisant sur la piste, comme la validité ou la priorité d'une touche, si un tireur est sorti latéralement ou à l'extrémité de la piste, ou si le comportement d'une personne constitue une faute du 3ème groupe ou du 4ème groupe.

t.173

Cette **réclamation** doit être faite :

- 1 par le tireur pour les épreuves **individuelles**,

- 2 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.

t.174

Lorsque l'arbitre persiste dans son opinion, le Délégué de la Commission d'Arbitrage ou le Superviseur (s'il n'y a pas un délégué) a qualité pour trancher en appel (Cf. t.141). Si un tel appel est jugé injustifié, le tireur reçoit les sanctions prévues par les articles **t.158-162, t.165, t.170**.

Autres réclamations et appels

t.175

Les plaintes et réclamations qui ne touchent pas la décision d'un arbitre doivent être formulées, **par écrit, sans délai** ; elles sont adressées au Directoire technique.

t.176

Si la plainte ou la réclamation est contre une décision prise initialement par le Directoire technique ou par un délégué officiel FIE, elle est adressée au Bureau de la FIE, conformément aux Articles 7.2 des Statuts et t.140.

Délibération

t.177

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

Récidive

t.178

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

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

a) l'exclusion de l'épreuve si la peine précédente a été un blâme.

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

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

Livre Technique - INDEX ALPHABETIQUE

- Abandon de la piste: t.23, t.120, t.170
 Absence des marques de contrôle du matériel: t.73, t.170
 Abus d'interruption du combat: t.43, t.170
 Accident: t.45 (voir REGLES D'ORGANISATION)
 Accompagnateurs: t.137
 Acte anormal t.121, .170
 Acte vindicatif: t.149, t.170
 Acte violent: t.149, t.170
 Action
 - composée: t.10
 - défensive (voir «Parade»): t.9, t.14, t.21
 - directe: t.10
 - indirecte: t.10
 - offensive: t.9, t.10
 - simple: t.8, t.10, t.11
 - simultanée: t.89, t.106
 Alcool:(voir REGLEMENT)
 Amende :
 - catégories : t.145
 - dopage : (voir REGLEMENT DE L'ORGANISATION)
 Analyse des phrases d'armes: t.59
 Annulation d'une touche: voir «Touche»
 Appareil: t.44, t.47, t.48, t.40s, t.53, t.54 (voir REGLEMENT DU MATERIEL)
 Appel
 - des tireurs: t.22, t.47, t.114, t.118s, t.170
 - d'une décision: t.136, t.172ss,
 Appuyer la pointe sur la piste: t.76, t.90,t.170.
 Arbitrage-vidéo : t.60ss
 Arbitre
 - attention: t.46
 - contrôle de la durée du combat: t.37
 - contrôle de l'appareil: t.47, t.81, t.56, t.99
 - contrôle de l'équipement: t.47, t.64ss
 - désignation: t.49ss
 - direction: t.47ss, t.137
 - discipline: t.37
 - emplacement: t.47
 - engagement d'honneur: t.46
 - fonction de jugement: t.54, t.55, t.137
 - impartialité: t.34
 - juridiction: t.137, t.164, t.172ss
 - neutralité: t.49
 - rôle: t.47
 Arme (voir REGLEMENT DU MATERIEL)
 - arme de jet: t.21
 - épée: t.90
 - fleuret: t.76
 - manière de tenir: t.21
 - rechange: t.71, t.117, t.170
 - sabre: t.96
 - sur la piste en bon état: t.71, t.117, t.170
 Arrachement de l'enrouleur (voir REGLEMENT DU MATERIEL): t.28

Arrêt (coup d'): t.12, t.59, t.88s, t.103, t.106
Arrêt du combat: voir «Interruption»
Assaut: t.2
Assesseurs: t.30, t.47, t.48, t.54, t.79, t.109, t.112
Attache sur poignée (voir REGLEMENT DU MATERIEL): t.21
Attaque

- composée: t.10
- définition: t.9
- directe: t.10
- exécution:
- fleuret: t.83ss
- sabre: t.101ss
- indirecte: t.10
- simple: t.9, t.83

Attribution d'une touche: t.148, t.170
Autorisation de quitter la piste: t.23
Autorités disciplinaires: t.134ss
Avertissement (pénalisation): t.159-165, t.167-8, t.170

Blâme: t.154, t.178 Blessure: t.21, t.45
Blocage de l'appareil: t.44 (voir REGLEMENT DU MATERIEL)
Bousculade: t.121, t.170
Branchement des fiches: t.95
Bras

- allongé, s'allongeant: t.9, t.15
- non armé: t.29, t.170

Bris de lame: t.56, t.81
Brutalité: t.25, t.121, t.170
Bureau de la FIE: t.135, (voir REGLES D'ORGANISATION)

Capitaine d'équipe: t.109, t.130 (voir REGLES D'ORGANISATION)
Carton (jaune, rouge, noir): voir «Sanctions»
Cas fortuit: t.36, t.57
Championnat: t.6
Changement de main, t.21
Changement de côté (des assesseurs): t.48
Chronomètre (voir REGLES D'ORGANISATION ET REGLEMENT DU MATERIEL): t.37, t.44
Chronométrateur: t.37, t.44, t.47
C.I.O.: t.142, t.157
Code disciplinaire: t.108ss
Collusion: t.128, t.149, t.170
Combat: t.21s

- confus: t.23, t.58
- courtois: t.2, t.121
- début, arrêt: t.23
- direction: t.47
- durée (voir durée)
- fin: t.23
- incorrect: t.121, t.170
- interruption: voir «Interruption du combat»
- non loyal: t.121, t.170
- rapproché: t.24
- reprise: t.23
- violent: t.23, t.121, t.170

Comité exécutif: t.143
Comité organisateur: t.111, t.129, t.142, t.157,
FIE

Commencement du combat: t.23, t.122
Commission Disciplinaire : t.135, t.140, t.143
Commutation de peine: t.
Confus (jeu): t.23, t.58,t.121
Congrès de la FIE: t.
Conseils aux tireurs: t.109
Contact (arme et veste conductrice): t.170 (voir REGLEMENT DU MATERIEL)
Contreattaque:t.12
Contre-riposte: t.9
Contre-taille: t.96
Contre-temps: t.13
Contrôle
- du matériel par l'arbitre: t.64, t.137
- de antidopage: o.107
Conventions
- d'escrime: t.59
- d'épée: t.90ss
- du fleuret: t.76ss
- du sabre: t.96ss
Coquille (coups avec la coquille au sabre): t.96, t.170
Corps à corps: t.25
avec brutalité: t.25, t.170
- épée: t.25, t.26
- occasionnel: t.170
- simple: t.25
- volontaire: t.25, t.26, t.170
Coup
- à travers le fer: t.96
- brutal: t.121, t.170
- d'arrêt (voir «Arrêt»)
- d'estoc (de pointe): t.76, t.90, t.96
- de contre-taille: t.96
- de taille: t.96
- double: t.89, t.94, t.106
- lancé
* à la fin: t.44
* après franchissements des limites: t.33
* après halte: t.23, t.55
* avant allez: t.23, t.55
- non valable: t.55, t.78, t.79
- passé (sabre): t.96
Coupé: t.11, t.83, t.102
Course de la pointe (voir REGLEMENT DU MATERIEL): t.68, t.72
Courtoisie: t.3, t.108, t.121, t.173
Couverture de la surface valable: t.29, t.30, t.170
Critique des juges: t.109

Débranchement de fiche (voir REGLEMENT DU MATERIEL): t.95
Début du combat: t.23
Décision prise "en fait": t.172
Défaillance
- du chronomètre: t.44
- du matériel électrique: t.47, t.56, t.67, t.70, t.81, t.94, t.95, t.99, t.147
Défectuosité du matériel (voir défaillance)
Défendre sa chance: t.128, t.170
Défense (droit de): t.176
Dégagement: t.10, t.11, t.84, t.102
FIE

Délégués de la Commission Médicale: t.45
Délégués de la Commission SEMI: voir «SEMI»
Délégué à l'Arbitrage: t.50, t.52
Délégué officiel: t.111
Délibération: t.177
Dépassement de l'adversaire: t.28
Déplacement anormal (voir «Combat violent»): t.121,
Dérobement de fer: t.84, t.102
Désarmement: t.23
Déshabiller (interdiction de se déshabiller sur la piste): t.126
Désignation des arbitres: voir «Arbitres»
Dimensions de la piste: voir «Terrain»
Direction du combat: t.47, t.137
Directoire technique: t.30, t.45, t.111, t.137, t.139, t.143, t.157, t.164, t.168, t.175 (voir REGLES D'ORGANISATION)
Disciplinaire: voir «Code disciplinaire»
Discipline: t.108ss, t.129, t.135, t.144, t.170,
Dispositif de sécurité: t.95 (voir REGLEMENT DU MATERIEL)
Disqualification: t.113, t.137, t.144, t.153, t.170, t.178,
Distance à la mise en garde: t.22
Dopage: t.170, o.107
Douteuse (touche): t.56, t.57, t.94
Droit de défense: t.176
Droitier: t.22
Durée du combat: t.37

Effet suspensif: t.136, t.139

Emplacement

- d'entraîneurs, soigneurs et techniciens: t.131, t.132
- d'un défaut: t.56
- des assesseurs: t.30, t.48
- des tireurs: t.22, t.30

Engagement d'honneur:

- des juges (arbitres et assesseurs): t.46
- des tireurs: t.112

Enlever le masque avant le "Halte": t.125, t.170

En ligne: voir «Pointe en ligne»

Enquête préliminaire: t.176

Enregistrement des touches: t.53, t.54 (voir REGLEMENT DU MATERIEL)

Entraîneur: t.131ss, t.137, t.152

Epée: t.59, t.90, t.170 (voir REGLEMENT DU MATERIEL)

Epreuves: t.1, t.6

Equipe (remplacement d'un tireur): t.45 (voir REGLES D'ORGANISATION)

Equipement de communication électronique : t.64, t.68, t.73, t.170

Equipement des tireurs: t.20 (voir REGLEMENT DU MATERIEL)

Esprit sportif: t.108, t.170, (voir REGLEMENT DE L'ORGANISATION)

Esquive: t.27, t.89, t.106

Essais (défaillance du matériel): t.47, t.56, t.99

Estoc (armes d'): t.76, t.90, t.96

Eviter une touche: t.25, t.35, t.170

Exclusion d'un tireur: t.119, t.137, t.144, t.149ss, t.159, t.162, t.167ss,

Experts de matériel électrique: t.47, t.56, t.70, t.73

Expiration du temps

- blocage appareil: t.44
- chronométré: t.44
- coup lancé: t.44

Expulsion: t.119, t.137, t.144, t.152, t.159, t.162, t.167, t.170

FIE

Extension

- de la surface valable: t.79
- de la pénalité: t.139ss

Falsification de matériel: t.73, t.170

Fautes: t.164ss

Favoriser un adversaire: t.128, t.170

Feintes: t.83, t.87, t.89, t.101

Fente: t.9, t.83, t.101

Fiches de branchement: t.95 (voir REGLEMENT DU MATERIEL)

Fil de corps: t.71, t.115, t.170 (voir REGLEMENT DU MATERIEL)

Fin du combat: t.23 (voir «Durée»)

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

- assesseurs: t.48
- chronomètre: t.37, t.44
- désignation des arbitres: t.50ss
- moniteur TV pour l'arbitre: o.105
- présentation des tireurs au contrôle: t.68

Flèche: t.9, t.25s t.28, t.83, t.101, t.121, t.148

- arrachement de l'enrouleur: t.28
- dépassement de l'adversaire: t.28
- interdiction au sabre: t.101, t.170
- pour éviter une touche: t.35, t.170

Fluret: t.24, t.29, t.64, t.76ss, t.148, t.170 (voir REGLEMENT DU MATERIEL)

Fonctions de l'arbitre: voir «Arbitre»

Franchissement des limites: t.33

- généralités
- annulation de la touche: t.33
- arrêt du combat: t.33
- coup double: t.33
- perte de terrain: t.35
- sortie accidentelle: t.36
- arrière: t.34
- accidentelle: t.36
- touche: t.34
- latérale: t.35
- accidentelle: t.36
- un pied, deux pieds: t.35
- sanctions: t.170
- sortie volontaire: t.35, t.170

Fraude manifeste du matériel: t.73, t.170

Frôlement de fer: t.84, t.89, t.102, t.106

Gain de terrain (voir terrain)

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

Gaucher: t.22

Habillement: t.20, t.47, t.68 (voir REGLEMENT DU MATERIEL)

Halte: t.23, t.28, t.31, t.33, t.37, t.44, t.55, t.76, t.90, t.124, t.170

Impartialité des juges (arbitres et assesseurs): t.46

Importuner les juges (arbitres ou assesseurs): t.109

Incorrect (combat): t.121, t.170

Influence sur des décisions: t.109, t.133

Interdiction (t.170):

FIE

- acte anormal: t.121
 - appuyer ou traîner la pointe: t.76, t.90
 - changer l'arme de main au cours de match: t.21
 - contrarier les recherches pour la détection d'un défaut de matériel: t.47
 - donner des conseils, t.109
 - dopage: (voir REGLEMENT DE L'ORGANISATION)
 - fumer dans les salles de compétition: t.109
 - passe-avant et flèche au sabre: t.101
 - porter des coups avec la coquille: t.96
 - protéger ou substituer une surface valable (fleuret et sabre): t.29
 - quitter la piste sans autorisation: t.23
 - redresser l'arme sur la piste: t.76, t.90, t.96
 - se déshabiller sur la piste: t.126
 - tourner le dos à l'adversaire: t. 27
 - utilisation de la main ou du bras non armés: t.29
- Interruption du combat (t.23, t.25, t.28, t.33, t.43, t.44, t.58, t.55):
- abusive: t.43, t.170
 - accident: t.45
 - coup lancé: t.23, t.44
 - limite arrière: voir «Limite du terrain»
- Intervention du Directoire technique: t.164
- Isolation dans la coquille: t.68 (voir REGLEMENT DU MATERIEL)

Jeu

- confus: t.23, t.55, t.58
 - dangereux, désordonné: t.23, t.121, t.170
- Jeux Olympiques: t.1, t.142, t.157 (voir REGLES D'ORGANISATION)
- Jugement des touches: t.53, t.54
- Juges: voir «Arbitres» et «Assesseurs»
- Juridiction (principe de): t.136, t.171

Lame (voir REGLEMENT DU MATERIEL):

- cassée: t.56
- faible de la lame: t.104
- fort de la lame: t. 104
- tâches isolantes: t.95

Lampes (voir REGLEMENT DU MATERIEL):

- de l'appareil: t.54
- de répétition: t.54

Largeur de la piste: voir «Terrain»

Ligne: voir «Pointe en ligne»

Lignes

- arrière: t.19
- médianes: t.14, t.19
- de mise en garde: t.19

Limitation de la surface valable: voir «Surface valable»

Limites du terrain: voir «Terrain», «Franchissement» et «Lignes»

Longueur de la piste: voir «Terrain»

Loyauté: t.108, t.121, t.149, t.170

Main (juges): voir «Assesseurs»

Main blessée: t.21

Main tenant l'arme: t.21

Main non armée: (voir «Utilisation de la main non armée»)

Manière

- de combattre: t.121

FIE

- de porter les touches (voir «Touches»)
 - de tenir l'arme: t.21
 - Marques de contrôle du matériel
 - absence: t.73, t.170
 - imitées ou déplacées: t.73, t.170
 - Marqueurs: t.47 (voir REGLES D'ORGANISATION)
 - Masque
 - interdiction de l'enlever avant le "Halte": t.125, t.170
 - vérification du label par l'arbitre: t.64, t.68
 - Match: t.3
 - Matérialité des touches: t.53, t.54
 - Matériel (voir REGLEMENT DU MATERIEL)
 - défaillances: voir «Défaillances»
 - non réglementaire: t.70ss, t.170
 - des tireurs: t.20, t.47, t.64ss, t.56ss, t.95, t.114s
 - Médecin: t.45
 - Menace de la surface valable: t.9, t.15, t.83, t.101, t.103
 - Mesures de sécurité: voir «Sécurité»
 - Mise en garde
 - après corps à corps: t.32
 - commandements: t.22
 - distance des tireurs: t.22
 - lignes: t.19
 - placement: t.22, t.32
 - terrain gagné ou perdu: t.31, t.35
 - Modification de l'ordre des matches
 - de l'ordre de rencontre par équipes: (voir REGLES D'ORGANISATION)
 - en cas d'accident: t.45 (voir REGLES D'ORGANISATION)
 - Mouvement anormal: t.29, t.170

 - Neutralité des juges: t.30, t.49
 - Nombre de touches: (voir REGLES D'ORGANISATION)
 - Non-combativité : t.124
 - Non présentation: t.118, t.119, t.170

 - Obéissance: t.108, t.112, t.170
 - Obligation d'appliquer les règles: t.1
 - Ordre troublé: t.109,t.110, t.170
 - Organes disciplinaires: t.135
 - Orthopédique (poignée): t.21 (voir REGLEMENT DU MATERIEL)

 - Parade
 - composée: t.14
 - définition: t.9
 - fleuret: t.86
 - sabre: t.105
 - simple: t.14
 - Passe-avant: t.84, t.101, t.170
 - Pénalisation d'une touche: voir «Sanctions»
 - Perte de terrain: voir «Terrain»
 - Phrase d'armes (respect de la): t.84, t.101
 - Piste: voir «Terrain»
 - Plainte (procédure): t.175
 - Poignée (voir REGLEMENT DU MATERIEL)
 - attache: t.21
- FIE**

- dispositif spécial: t.21
- orthopédique: t.21
- Pointe d'arrêt (vérification de la course par l'arbitre): t.68, t.72
- Pointe en ligne: t.15, t.84, t.89,t.102, t.106
- Poser la pointe sur le tapis conducteur: t.76, t.90, t.170
- Présentation à l'heure: t.114, t.118s, t.170
- Président de jury: voir «Arbitre»
- Priorité de la touche: t.59, t.82ss,t.100ss
- Procédure de contrôle du matériel par l'arbitre: t.64
- Procédure disciplinaire: t.171ss
- Promulgation des sanctions: t.157
- Protection de la surface valable: t.29, t.30, t.170
- Protections (contrôle)
 - plastron protecteur: t.64, t.71
 - sous-protections: t.64

- Quitter la piste
 - autorisation: t.23
 - interdiction: t.23, t.170

- Radiation: t.156
- Recherche du corps à corps: t.25, t.26, t.170
- Récidive (voir «Sanction»): t.178
- Réclamations
 - contre la composition du premier tour: t.175
 - délais: t.172ss, t.175
 - formulée par qui, t.130, t.175
 - injustifiée: t.170, t.175
- Recours: voir «Appel»
- Reculer: voir «Terrain perdu»
- Redoublement: t.13, t.39, t.106
- Redresser l'arme sur la piste: t.76, t.90, t.96, t.170
- Refus d'homologation d'une touche: t.23, t.25, t.27, t.29, t.33, t.44, t.54, t.55, t.89, t.93ss, t.96, t.106, t.121, t.147, t.161, t.170
- Refus d'obéissance: t.108s, t.112, t.170
- Remise: t.13, t.89, t.106
- Remise en garde: t.31
 - après action simultanée (fleuret): t.58
 - après corps à corps: t.32
 - après coup double (fleuret et sabre): t.89, t.106
 - après dépassement: t.28
 - après sortie latérale: t.35
 - après une touche: t.22
- Remplacement d'un tireur pour accident: t.45 (voir REGLES D'ORGANISATION)
- Rencontre: t.4
- Reprise d'attaque: t.13, t.89, t.106
- Reprise de combat: t.56
- Respect de la phrase d'armes: voir «Phrase d'armes»
- Refus de rencontrer un adversaire: t.113
- Responsabilité des tireurs: t.20, t.121, t.130
- Retrait: voir «Abandon»
- Riposte
 - à temps perdu: t.11
 - composée: t.11
 - définition: t.9, t.11

- directe: t.11, t.86
- droit à: t.87, t.103
- immédiate: t.11
- indirecte: t.11, t.86
- simple: t.11, t.86

Sabre: t.24, t.25, t.29, t.64, t.96ss, t.170 (voir REGLEMENT DU MATERIEL)

Saisie du matériel défectueux: t.70

Saisir le matériel électrique avec la main non armée: t.29, t.170

Salut de l'escrimeur: t.1, t.122, t.170

Sanctions

- annulation: t.143
- confirmation: t.143
- de combat: t.146ss
- disciplinaires: t.150ss
- dopage : (voir REGLEMENT DE L'ORGANISATION)
- nature: t.158ss
- procédure: t.171ss
- promulgation: t.157
- tableau: t.170
- types: t.158ss

Sécurité (mesures de): t.20

Sécurité (dispositif): t.95 (voir REGLEMENT DU MATERIEL)

SEMI: t.56, t.95

Signaux sonores (acoustiques): t.44 (voir REGLEMENT DU MATERIEL)

Soigneurs: t.107, t.131, t.137, t.152

Sol: voir «Terrain»

Sortie du terrain: voir «Franchissement des limites»

Sous-vêtements protecteurs: t.64, t.68, t.71

Spécialiste (personnel): voir «Expert»

Spectateurs: t.107, t.133, t.137

Stimulants: (voir REGLEMENT DE L'ORGANISATION)

Substances interdites: (voir REGLEMENT DE L'ORGANISATION)

Substitution de surface: voir «Surface»

Suivre l'action: t.24

Surface

- valable
 - * couverture et substitution: t.29,t.30, t.48, t.79, t.98, t.170
 - * définition: t.77, t.91, t.97
 - * menace: t.9, t.15, t.83
- non valable: t.29, t.78, t.79

Surface du terrain: voir «Terrain»

Suspension d'une décision: t.136

Suspension temporaire: t.155, t.170, t.178

Tac au tac: t.33

Taille (coup de): t.96, t.105

Tapis (surveillance de son état par l'arbitre): t.47

Technicien: t.131, t.152

Temps

- connaître le temps: t.43
- évaluer le temps: t.44
- expiration: t.44
- restant: t.44

Temps d'escrime: t.8, t.12, t.88, t.89, t.103, t.106

Temps perdu (riposte à): t.11, t.89, t.106

FIE

Tenue (contrôle du label par l'arbitre): t.64, t.68, t.71, t.170

Terminologie: t.2ss

Terrain: t.16ss

- dimensions: t.18
- franchissement: voir «Franchissement»
- gagné: t.31, t.35
- lignes de piste: voir «Lignes»
- limites: t.33ss
- perdu: t.31, t.35, t.146
- piste: t.17, t.18, schéma Fig.1
- surface: t.16

Terre (juges): voir «Assesseurs»

Tireurs (devoirs des): t.112

Touche

- annulation: t.55, t.57, t.158, t.170
- au sol: t.48, t.55
- de pénalisation: t.158 (voir «Refus d'homologation d'une touche»)
- demandée, donnée: t.128, t.170
- douteuse: t.57, t.94
- en dehors de l'adversaire: t.55, t.170
- jugement: t.46ss, t.53ss, t.137
- manière de les porter: t.76, t.90, t.96
- nombre: t.38ss
- simultanée: t.89, t.106

Tourner le dos à l'adversaire: t.27, t.170

Tournoi: t.5, t.151

Traîner la pointe: t.76, t.90, t.170

Traumatisme: t.45, t.170

Tribunal Arbitral du Sport: t.135, t.143

Troubler l'ordre: t.109ss, t.133, t.168, t.170

Utilisation de la main non armée: t.29, t.30, t.48, t.170

Validité de la touche: t.54, t.59, t.100

Veste (contrôle par l'arbitre): t.64, t.68, t.71

Violences: t.121, t.147, t.149, t.

