



*L'erreur d'arbitrage  
dans les sports de combats*

*Séminaire Bourges 2007*

# L'erreur d'arbitrage

À l'épée

Que Faire ?

Comment les éviter?

Comment les gérer ?

Par Thierry SAULNIER Arbitre International Epée, Arbitre National Sabre  
Formateur ligue de Bourgogne

## Définition de l'erreur sur Encarta:

Notion de sensation philosophique:

\* Erreur et sensation d'erreur: le témoignage de ses sens. A partir de Descartes, le XVII<sup>ème</sup> siècle développe le problème central de l'erreur. On parle de témoignage des sens, mais à côté du lieu commun d'une introduction dans l'erreur par le témoignage des sens, on a très tôt souligné que l'erreur n'est pas dans la catégorie de l'ordre de la sensation. Malebranche Nicolas (1638-1715) philosophe français, rappelle que l'erreur est dans le jugement.

C'est une notion importante à rappeler car l'erreur est dans le jugement d'une personne vis à vis d'un fait.

**L'erreur d'arbitrage rentre dans cette définition.**

Dans notre société, l'autorité est remise en cause. Le rôle de l'arbitre n'est pas épargné, souvent les décisions sont commentées, discutées par les acteurs du sport, les dirigeants ou les médias.

Dans la pratique de l'escrime, nous subissons le même état de faits, même si dans beaucoup de cas les contestations ne sont pas justifiées.

Il reste des possibilités d'erreur.

L'échec est orphelin: « on a perdu à cause de ... » mais le tireur n'a jamais gagné grâce à ...

Ce document est là pour essayer d'apporter une aide pour les arbitres.



# Le contrôle

Du matériel

De la sécurité

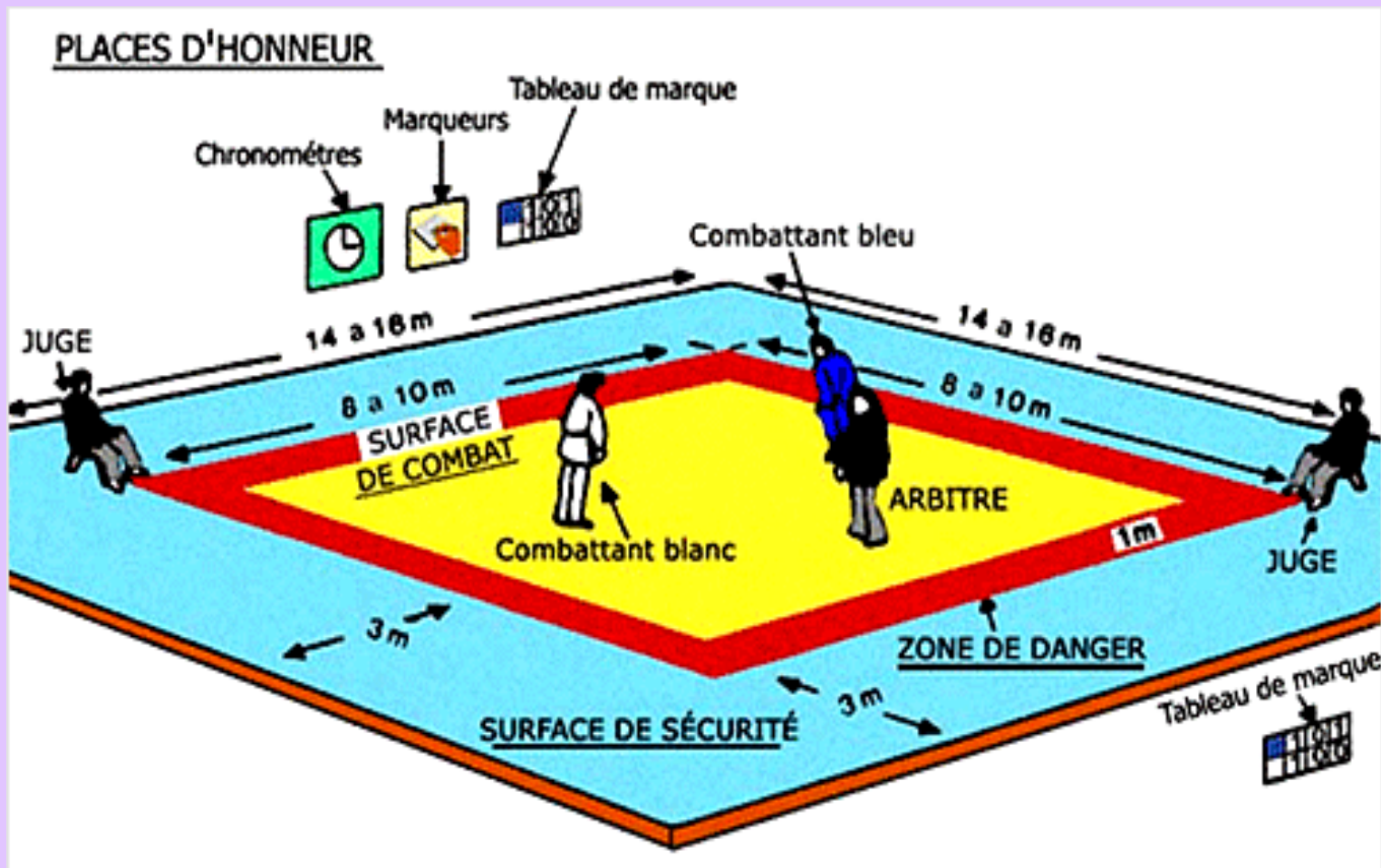
Des tireurs

De l'environnement

De soi

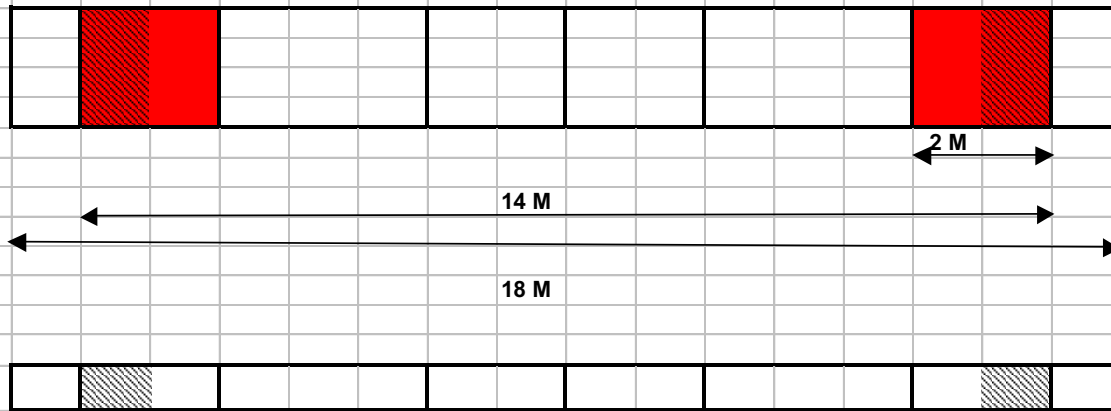
Du respect des règles

# L'ESPACE de COMBAT au JUDO

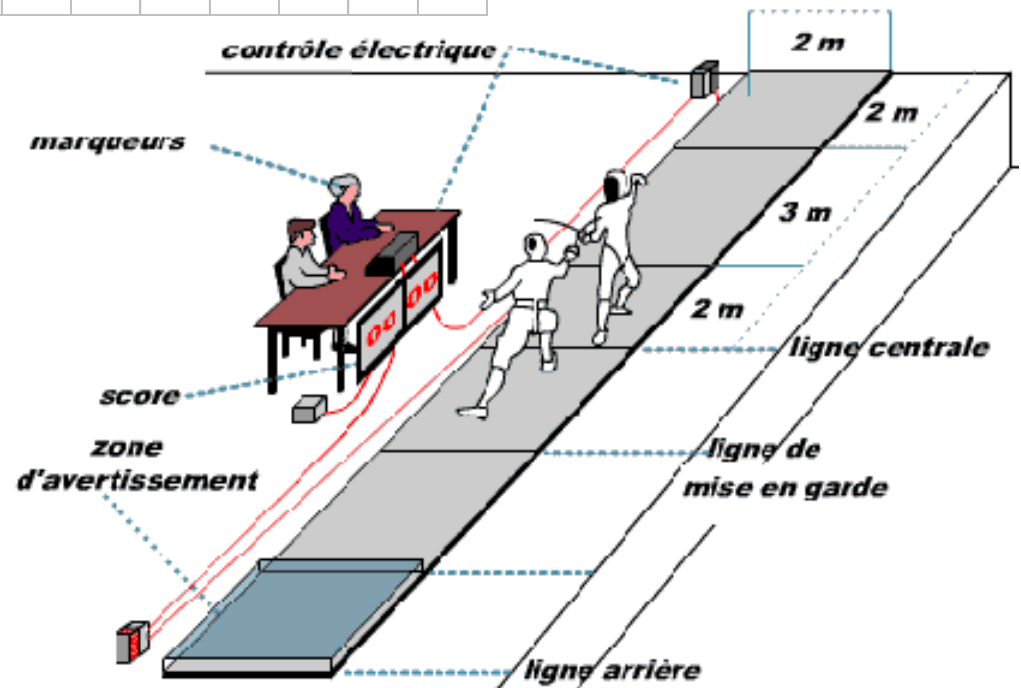


Avec l'aide de M GIMENEZ Nicolas CTD 71 JUDO

# PISTE D'ESCRIME



# L'Espace de combat en Escrime



# Le Contrôle avant match

## JUDO

- Matériel : le Judogi ou kimono (pas trop court)
- Sécurité : bijoux, bagues et barrettes dans les cheveux, ....
- L'environnement : 1 entraîneur 1 combattant

## ESCRIME

- Matériel : l'arme
- Sécurité : la tenue, le masque,
- L'environnement :  
1 entraîneur 1 escrimeur

# Le placement



**Le Règlement International** définit les règles du jeu de l'escrime aux trois armes.

**Pour le tireur de « haut niveau » tout ce qui n'est pas interdit est autorisé. Il va tirer dans les limites du règlement et toutes actions qui ne sont pas sanctionnées ou autorisées par l'arbitre, sont valables.**

**Le Président de Jury est le gardien des règles mais pas du jeu.**

## *Quelles sont les situations d'erreur pour l'arbitre et les tireurs en Escrime ?*

Les touches portées en:

- ♠ les sorties de pistes latérales et fin de piste.
- ♠ la ou les touche(s) à terre (simple ou double), la parade, riposte ou l'offensive sur la parade qui touche terre.
- ♠ le combat rapproché et le corps à corps « bousculant », la touche portée sur soi.
- ♠ tourner le dos à l'adversaire (droitier gaucher)
- ♠ le temps (fin de match) Quand donner le Halte? Souvent le Halte trop tôt pour éviter les problèmes.
- ♠ qui fait la faute (recherche de corps à corps, sortie de piste pour éviter une touche)
- ♠ le placement et la vigilance de l'arbitre au moment « T »

# *Quelles sont les situations d'erreur pour l'arbitre et les tireurs ?*

*en Escrime suite*

- ♠ le matériel (doute sur la matérialité de la touche)
- ♠ sortie de piste avant le dernier mètre:l'arbitre donne souvent la touche de pénalité (remise en garde au delà de la limite arrière) alors que le tireur avait plus d'un mètre derrière lui avant le départ de l'action (jeu de la reprise de distance cumulée avec l'avancée d'un mètre de l'adversaire:donc parfois trois ou quatre mètre ...)
- ♠ le dépassement
- ♠ le déséquilibre
- ♠ utilisation du bras non armé dans le combat rapproché
- ♠ le cas fortuit

Peut-on maîtriser tous? Non, mais on peut être vigilant sur tous ces points durant l'assaut.

Avoir la même logique et rigueur dans l'application du règlement au cours de l'assaut.

## Touche avec dépassement en limite de terrain



## *L'erreur n'est pas une fatalité ...*

L'erreur n'est pas une fatalité :

C'est souvent l'addition de circonstances (arbitre, tireurs, accompagnateurs) lorsqu'elle survient.

il y a deux cas:

- ◆ action de faits, touche accordée ou annulée trop vite (erreur mais, on ne peut pas revenir sur la décision de l'arbitre RI)
- ◆ méconnaissance du règlement de l'arbitre, la décision peut être annulée par le Directoire Technique.

# Rôle et Fonctions de l'arbitre au Judo

Les arbitres sont au nombre de 4 pour juger de la régularité du combat.

- Un juge central, **arbitre principal**. Il a la responsabilité de la conduite du combat et de donner la décision finale. De plus, il doit s'assurer que les décisions sont bien marquées aux tableaux de marquage (erreur de valeur dans la décision)
- Deux juges de coin aident l'arbitre dans le jugement
- Un juge de table de marque

Ippon !!!!!



# Les situations d'erreur

## En Judo

- ❖ Mauvaise appréciation sur la valeur (yuko au lieu de waza-ari)
- ❖ Pénalité inopportune (Moulinette)
- ❖ Actions au sol : interprétation du travail au sol (travail de clé...)
- ❖ Mauvaise interprétation de la sortie de tapis lors des attaques en déséquilibre.

*lié au changement de surface de jeu*

## En escrime

- ❖ Mauvaise appréciation technique de l'action,
- ❖ Mauvaise identification des fautes,
- ❖ Actions a petites distances /interprétation
- ❖ Mauvaise interprétation de la sortie de piste attaques en déséquilibre et touche en sortie de piste.

*lié au changement de direction /déséquilibres*

# Attaque en déséquilibre

(nouvelle aire de jeu)



# Définition des valeurs et pénalités

## En Judo

Koka Shido 1

Yuko Shido 2

Waza ari Shido 3

Ippon Hansoku- Make

Lors d'un doute sur la valeur, une discussion est possible entre les 3 arbitres.

**Le charisme et l'assurance de l'arbitre central peuvent influencer sur la prise de décision.**

## En Escrime

- L'action technique : attaque /Riposte
- La cible: Valable /non valable

Lors d'un doute sur l'action réalisée et la cible touchée, l'arbitre remet en garde; il peut faire appel à l'aide vidéo.

Les sanctions:

- Carton Jaune,
- Carton Rouge = 1 touche de pénalité
- Carton noir = exclusion

**Le charisme et l'assurance de l'arbitre central peuvent influencer sur la prise de décision.**

## *Quelles conséquences?*

- ♥ pénalité ou perte d'une touche pour le tireur
- ♥ frustration du tireur et de l'entourage
- ♥ déstabilisation de l'arbitre (perte du contrôle du match)
- ♥ tension entre le tireur et l'arbitre ou entre les tireurs
- ♥ exclusion en cas de geste anti-sportif (l'arbitre a parfois laissé dégénéré le match)

## *Que faire?*

- ♣ ne pas revenir sur sa décision, prise trop vite (deuxième erreur): *on le peut si par exemple, le tireur annonce sa touche au sol ou sur lui même.*
- ♣ ne pas faire de compensation, ni d'indulgence rétroactive (deuxième erreur).
- ♣ ne pas discuter à chaud avec le tireur (*sauf si le tireur demande le pourquoi de la décision*).
- ♣ ne pas rester sur cette erreur, se concentrer sur l'assaut.
- ♣ ne pas polémiquer ou narguer le tireur (l'arbitre a toujours raison ...).

## *Que faire? suite*

♣ garder en mémoire cette erreur, pour ne plus la reproduire ou discuter avec un autre arbitre qui a vu l'action ou connu une situation similaire.

♣ utiliser la vidéo et accepter de revenir sur sa décision.

(quand c'est possible: seul les championnats du Monde ont la vidéo)

L'erreur n'est pas orpheline, elle fait partie du jeu, les tireurs l'admettent (difficilement parfois). Il faut que nous, arbitres, soyons très vigilants à en faire le moins possible.

On ne doit pas accorder ou annuler une touche facilement, on doit prendre la bonne décision au bon moment. L'arbitre d'épée n'est pas jugé sur une compétition mais sur une décision. C'est à ce prix, qu'il sera reconnu par les tireurs comme « un bon arbitre ».

**L'arbitre qui ne commet pas d'erreur, n'existe pas.**

# Le recours

## Au Judo

Le recours n'existe pas au judo, la décision de l'arbitre est souveraine

Le judoka doit accepter la décision du corps arbitral

Il doit chercher la valeur supérieure pour gagner le combat : L'Ippon

## En escrime

La décision de l'arbitre est souveraine

L'escrimeur peut faire appel au Directoire technique

Sur les épreuves internationale, l'outil vidéo peut remettre la décision arbitrale en question

1 appel par tireur et par période

# Les points différents

## En ESCRIME

- Un seul arbitre
- recours possible
- action de fait ou de règlement
- Pas de conseil durant le match

## Au JUDO

- Un corps arbitral
- Aucun recours
- L'entraîneur peut conseillé le judoka pendant le match

# Le point commun

La philosophie du sabreur se rapproche de celle du judoka  
Durant le combat, la prise de décision est très rapide, la possibilité d'erreur pour l'arbitre est plus importante que dans les autres armes.

Un assaut en 5 touches dure entre 20 en 60 s de durée de match effectif, en match long : 15 touches, le règlement a été modifier pour pouvoir une intervention de l'entraîneur dans le match (quand le score arrive à 8 touches).

Il ne cherche pas à discuter les décisions de l'arbitre.

Le tireur doit s'adapter aux jugement de l'arbitre et ne cherche que le « chaos technique » sur l'adversaire.

Sur une action, les deux pensent avoir raison, seulement un seul aura la touche, le jeu de l'influence sur l'arbitre.....



**Match de sabre à ATHENES**



Quelques  
actions.....



## Travail au sol





**Même sorti, le tireur veut toucher.....**

## La décision de l'arbitre de coin



Toutes les touches ne sont pas sources d'erreur....



« BELLE ATTAQUE ....»



## Le salut et le respect de l'adversaire et de l'arbitre



# Le corps arbitral « Europe »

