



ARBITRAGE A L'ELECTRIQUE : SITUATIONS D'ASSAUTS AMENAGEES

De quoi s'agit-il ?

- A ce stade, le candidat arbitre a déjà acquis les bases de la gestuelle, des injonctions ainsi que du comportement à adopter lors de la supervision d'assauts aménagés. Il sera, dorénavant, assisté de l'appareil électrique.
- Celui-ci a pour fonction d'aider l'arbitre à rendre sa décision lors d'une touche portée.

Aide sur le TEMPS : Le blocage de l'appareil, empêchant l'allumage d'une seconde lampe, signifie qu'une action est trop tardive pour être prise en compte.

Aide sur la matérialisation d'une TOUCHE : Contact de fer (sabre), ou de pointe (fleuret / épée) avec suffisamment de pression pour être validée.

Aide sur la distinction VALABLE / NON-VALABLE : Différencier la surface valable de la non-valable au fleuret / Isoler la piste à l'épée.

Aide sur la nécessité d'identifier L'ACTION PRIORITAIRE : En cas de double lampe (valable ou non au fleuret), signifie à l'arbitre qu'il doit déterminer quel tireur est prioritaire.

Mode d'emploi :

- Une fois les installations correctement montées, s'assurer que l'appareil soit bien dans le mode correspondant à l'arme utilisée.
- Vérifier le branchement des tireurs et de leurs armes au circuit de l'appareil.
- Vérifier la conductivité des circuits en testant les surfaces valables avec la pointe ou le tranchant (sabre) ainsi que l'isolation de la coquille et de la piste (épée).
- A chacun des deux tireurs est associée une couleur qui s'allumera en cas de touche portée valablement.
- La lampe blanche, au fleuret, symbolise une touche portée sur une surface non-valable.

Rappel sur la matière :

- | | |
|---|----------------|
| - Gestes et annonces de l'arbitre : | - Fiche 1.3.5. |
| - Les bases de l'arbitrage : | - Fiche 1.4.1. |
| - L'apprentissage de l'arbitrage : | - Fiche 2.4.1. |
| - La convention et l'identification de l'action prioritaire : | - Fiche 2.3.2. |

Situations aménagées :

- | | |
|--|----------------|
| - Jeu du chat et de la souris : | - Fiche 1.2.1. |
| - Jeu de la cabane : | - Fiche 1.2.3. |
| - Jeu de la tour : | - Fiche 2.2.3. |
| - Les profils du tireur en options tactiques : | - Fiche 2.2.5. |



ARBITRAGE A L'ELECTRIQUE : SITUATIONS D'ASSAUTS AMENAGEES

Concrètement :

Exemple de récapitulatif des objectifs d'une pédagogie collective destinée à l'arbitrage à l'électrique:

MISE EN PLACE	ROLES	OPTIONS TECHNICO-TACTIQUES	POINTS CLES
<u>JEU ?</u> - Cabane - Tour - Chat / souris	<u>ATTAQUANT :</u> (options de jeu prédéfinies) - Conquérant. - Contreur.	- Attaque silencieuse. - Préparation au fer. - Fente. - Contre-attaque. - Attaque dans la préparation.	Allongement du bras, retrait ? Développement de l'attaque ? Dernier contact de fer en faveur de qui ?
Zone de piste ?	<u>DEFENSEUR :</u> (options de jeu prédéfinies) - Blindeur. - Presseur.	- Pointe en ligne. - Parade. - Défensive de jambes. - Recherche de fer, interception.	Remise ? Reprise ? Redoublement ?

Comment juger :

Etablir liste prioritaire actions :

Sans temps perdu, recherche de fer ou développement non-correct, on peut considérer que :

- L'attaque est prioritaire sur la contre-attaque.
- La riposte est prioritaire sur la reprise, remise d'attaque.
- La reprise, remise d'attaque est prioritaire sur la reprise, remise de riposte.

Analyse de priorité :

Questions à se poser en cas de double touche : (touche valable ou non valable, pour le fleuret)

- Qui déclenche ?
- Développement de l'action offensive correct ? non-correct ?
- Menace (et maintien) sur la surface valable ?
- Recherche de fer ? Réussie ? Dérobée ?
- Contact de fer à l'initiative de qui ?
- Quand la priorité change-t-elle de camp...