

NOM :

**EXAMEN ARBITRE REGIONAL  
SPECIFIQUE FLEURET**

- 1 - Lors d'une attaque par prise de fer, l'adversaire casse la lame du tireur en le touchant :
- l'arbitre accorde la touche mais lui donne un carton rouge pour acte violent
  - l'arbitre annule la touche et donne un carton jaune à l'adversaire
  - l'arbitre annule la touche
- 2 - L'attaquant seul est touché :
- ne trouvant pas le fer, l'attaqué fait une riposte simple directe.
  - dans une attaque composée, il est arrêté avec un temps d'escrime avant sa finale
  - après la parade riposte, qui ne touche pas, il effectue une remise avant la remise de riposte
- 3 - Au fleuret, le fait de se mettre en garde dans la position en ligne est :
- interdit.
  - sanctionné par un carton jaune
  - sanctionné par un carton rouge.
- 4 - Lorsqu'un tireur fait une passe-avant :
- son adversaire n'a pas la priorité sauf s'il raccourci le bras
  - son adversaire a la priorité s'il fait une attaque
  - son adversaire n'a pas la priorité
- 5 - L'attaqué seul est touché :
- s'il fait un coup d'arrêt sur une attaque composée avec l'avantage d'un temps d'escrime
  - s'il dérobe la recherche de fer de l'attaquant
  - s'il fait un coup d'arrêt sur une attaque simple
- 6 - Le combat a repris après que le tireur A se soit fait touché. Il s'aperçoit que son arme est défectueuse et demande l'annulation de la touche précédente :
- l'arbitre n'annule pas la touche mais lui demande de changer d'arme
  - l'arbitre annule la touche précédente et lui demande de changer d'arme
  - l'arbitre annule la touche, lui demande de changer d'arme et lui donne un carton jaune
- 7 - Les coups qui arrivent sur une partie du corps dite non valable sont comptés valables lorsque :
- le tireur tourne le dos à son adversaire et que l'appareil signale une touche non valable
  - par un mouvement anormal, le tireur a substitué cette surface non valable à une surface valable
  - le tireur saisi le matériel de son adversaire et la touche arrive sur une surface non valable
- 8 - Dans une attaque composée, l'adversaire a le droit de faire un arrêt. Pour être valable :
- l'arrêt devra précéder la finale de l'attaque d'un temps d'escrime
  - l'arrêt devra toucher lorsque l'adversaire commence sa fente
  - l'arrêt devra toucher après que l'attaquant ait terminé sa fente