

EXAMEN ARBITRE REGIONAL
SPECIFIQUE FLEURET

- 1 - 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

- 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 - 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

- 7 - 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 a le bras raccourci lorsque l'adversaire commence sa fente
 - l'arrêt devra toucher après que l'attaquant ait terminé sa fente

- 8 - 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