

NOM :

**EXAMEN ARBITRE REGIONAL  
SPECIFIQUE FLEURET**

- 1 - 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
- 2 - Aucune pénalité n'a été donnée. Le tireur A est touché à la main qui recouvrait sa surface valable :
- l'arbitre accorde une touche à l'adversaire et donne un carton jaune au tireur A.
  - l'arbitre annule la touche car l'appareil la signale non valable.
  - l'arbitre donne un carton rouge au tireur A
- 3 - L'attaque simple par marcher-fente est correctement exécutée lorsque :
- le tireur marche le bras raccourci, fait une fente et touche en allongeant le bras
  - l'allongement du bras précède la fin de la marche et le déclenchement de la fente
  - le tireur part en flèche, dépasse son adversaire et touche en se retournant
- 4 - Une touche qui arrive en surface non valable :
- n'arrête pas la phrase d'arme
  - n'est pas compté comme touche valable, mais arrête la phrase d'arme et annule toute touche portée après
  - n'est pas comptée valable, mais a pour conséquence de remettre les tireurs en garde à leur ligne
- 5 - L'attaquant seul est touché :
- 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
  - ne trouvant pas le fer, l'attaqué fait une riposte simple directe.
- 6 - Au fleuret, mettre une partie non isolée de son arme en contact avec sa veste conductrice :
- est interdit et l'arbitre doit donner un carton rouge au tireur fautif
  - est interdit mais n'est pas sanctionné
  - est interdit et l'arbitre doit donner un carton jaune au tireur fautif
- 7 - Si, en cherchant le fer adverse pour l'écarter, l'attaquant ne le trouve pas :
- il garde la priorité
  - la priorité passe à l'adversaire
  - il garde la priorité s'il fait une fente en même temps qu'il cherche le fer
- 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