

NOM :

**EXAMEN ARBITRE REGIONAL
SPECIFIQUE FLEURET**

- 1 - Si, en cherchant le fer adverse pour l'écartier, l'attaquant ne le trouve pas :
- il garde la priorité
 - il perd la priorité qui passe à l'adversaire
 - il garde la priorité s'il fait une fente en même temps qu'il cherche le fer
- 2 - L'attaqué seul est touché :
- si, au lieu de parer, il essaye d'esquiver, mais sans y réussir
 - s'il réussit une parade et riposte
 - si, dans une attaque composée, il est arrêté
- 3 - 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
- 4 - Dans une attaque composée, l'adversaire a droit à la riposte :
- s'il pare la phase finale de l'attaque uniquement
 - s'il trouve le fer dans une des feintes
 - s'il fait tomber l'attaque dans le vide en reculant
- 5 - Pour annuler une touche, l'arbitre doit constater la défaillance :
- après l'action, même si le combat a repris.
 - immédiatement après l'action et avant la reprise du combat
 - immédiatement après l'action, même si le tireur s'est débranché
- 6 - L'attaquant seul est touché :
- s'il cherche le fer, ne le trouve pas et continue l'attaque
 - si l'attaqué fait un arrêt sans avoir l'avantage d'un temps d'escrime
 - si l'attaqué est « pointe en ligne » et qu'il écarte son fer
- 7 - Le tireur A attaque en flèche et pose un pied hors de la piste juste avant de toucher. Le tireur B contre-attaque dans le même temps. Les deux lampes s'allument :
- le coup double est accordé
 - la touche est accordée au tireur A
 - aucune touche n'est accordée
- 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