

EXAMEN ARBITRE REGIONAL
SPECIFIQUE SABRE

- 1 - Un tireur porte une touche avec la coquille. L'arbitre :
 - annule la touche et donne un carton jaune au tireur fautif
 - donne un carton jaune mais n'annule pas la touche
 - ne sanctionne pas et compte la touche

- 2 - Dans une attaque composée, l'adversaire a le droit de faire un arrêt. Pour être valable :
 - l'arrêt devra toucher avant que l'attaquant ait commencé le dernier mouvement de la finale de l'attaque
 - l'arrêt devra toucher lorsque l'adversaire a le bras raccourci
 - l'arrêt devra toucher après que l'attaquant ait terminé sa fente

- 3 - 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 du fer de l'attaquant.
 - s'il fait un coup d'arrêt sur une attaque simple.

- 4 - Le sabre d'un tireur a un défaut d'isolation à l'intérieur de la coquille et son adversaire marque une touche sur la coquille :
 - l'arbitre annule la touche
 - l'arbitre accorde la touche
 - l'arbitre annule la touche et lui donne un carton jaune

- 5 - Dans une attaque au fer par battement, quand le battement est fait sur le faible de la lame adverse :
 - l'attaque est correctement exécutée
 - l'attaque est mal exécutée
 - l'attaque est valable que si une seule lampe s'allume

- 6 - Le tireur X remplace, en sautant, la surface valable et touche son adversaire :
 - l'arbitre lui donne un carton jaune mais n'annule pas la touche
 - l'arbitre annonce la phrase d'arme et compte la touche
 - l'arbitre lui donne un carton jaune et annule la touche

- 7 - Au sabre, la passe avant, la flèche et tout mouvement en avant en croisant les jambes ou les pieds :
 - sont interdits et sont passible d'un carton rouge
 - sont interdits, sont passible d'un carton jaune et la touche éventuellement portée est annulée
 - sont interdits mais ne sont passibles d'aucune sanction

- 8 - Si l'attaque part alors que l'adversaire est « pointe en ligne » :
 - l'attaquant doit, au préalable, écarter l'arme de son adversaire
 - l'attaquant doit toucher en évitant l'arme de son adversaire
 - l'attaquant doit toucher obligatoirement en frôlant le fer de son adversaire