

NOM :

**EXAMEN ARBITRE REGIONAL  
SPECIFIQUE SABRE**

- 1 - 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
- 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 - Un tireur redresse son arme sur la piste :
- l'arbitre lui donne un carton rouge
  - l'arbitre lui donne un carton jaune
  - l'arbitre ne le sanctionne pas car cette règle n'est valable qu'au fleuret et à l'épée
- 4 - Si l'attaque part alors que l'adversaire est « pointe en ligne » :
- l'attaquant doit toucher en évitant l'arme de son adversaire
  - l'attaquant doit toucher obligatoirement en frôlant le fer de son adversaire
  - l'attaquant doit, au préalable, écarter l'arme de son adversaire
- 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 - Si un tireur porte un coup avec la coquille :
- l'arbitre donne un carton jaune mais n'annule pas la touche
  - l'arbitre donne un carton rouge et annule la touche
  - l'arbitre doit annuler la touche et donner un carton jaune au tireur fautif
- 7 - L'attaque simple est correctement exécutée quand :
- le début de l'allongement du bras précède la marche et que le coup arrive au plus tard quand le pied avant touche la piste
  - le tireur marche le bras raccourci, fait une fente et touche en allongeant le bras
  - le tireur en faisant sa fente, dépasse son adversaire et touche en se retournant
- 8 - 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 fait un coup d'arrêt sur une attaque simple.
  - s'il dérobe la recherche du fer de l'attaquant.