

EXAMEN ARBITRE DEPARTEMENTAL
SPECIFIQUE FLEURET

- 1 - 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 fait un arrêt sur la finale de l'attaque

- 2 - Une touche qui arrive en surface non valable :
 - n'arrête pas la phrase d'arme
 - n'est pas comptée valable, mais a pour conséquence de remettre les tireurs en garde à leur ligne
 - n'est pas comptée comme touche valable, mais arrête la phrase d'arme et annule toutes les touches portées ensuite

- 3 - 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

- 4 - Pierre fait une attaque et Jean une contre-attaque. Pas de lampe. Ensuite, deux remises simultanées :
 - l'arbitre dit : touches simultanées, pas de touche
 - l'arbitre accorde la touche à Jean
 - l'arbitre accorde la touche à Pierre

- 5 - Dans une attaque composée, l'adversaire a droit à la riposte :
 - s'il trouve le fer dans une des feintes
 - s'il pare la phase finale de l'attaque uniquement
 - s'il fait tomber l'attaque dans le vide en reculant

- 6 - L'attaquant seul est touché :
 - ne trouvant pas le fer, l'attaqué fait une riposte simple directe.
 - dans une attaque composée, s'il est arrêté avec un temps d'escrime avant son action finale
 - après la parade riposte, qui ne touche pas, il effectue une remise avant la remise de riposte

- 7 - Pour annuler une touche, l'arbitre doit constater la défaillance :
 - Après l'action, même si le combat a repris.
 - Immédiatement après l'action, même si le tireur s'est débranché.
 - Immédiatement après l'action et avant la reprise du combat

- 8 - 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