

NOM :

**EXAMEN ARBITRE REGIONAL
SPECIFIQUE SABRE**

- 1 - 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
- 2 - L'attaque est correctement exécutée quand :
- l'allongement du bras, menaçant continuellement de la pointe ou de la taille la surface valable, précède le déclenchement de la fente
 - 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
- 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 fait un coup d'arrêt sur une attaque simple.
 - s'il dérobe la recherche du fer de l'attaquant.
- 4 - 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
- 5 - 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
- 6 - 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
- 7 - 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
- 8 - Si un tireur porte un coup avec la coquille :
- l'arbitre doit annuler la touche et donner un carton jaune au tireur fautif
 - l'arbitre donne un carton jaune mais n'annule pas la touche
 - l'arbitre donne un carton rouge et annule la touche