

EXAMEN ARBITRE REGIONAL  
SPECIFIQUE SABRE

- 1 - Au cours d'une attaque simultanée, A touche au flanc et B touche à la jambe :
- l'arbitre accorde la touche au tireur B.
  - l'arbitre accorde la touche au tireur A.
  - l'arbitre indique action simultanée et n'accorde pas de touche.
- 2 - Au sabre, la passe avant, la flèche et tout mouvement en avant en croisant les jambes ou les pieds :
- sont interdits et sont sanctionnés d'un carton rouge
  - sont interdits, sont sanctionnés d'un carton jaune et la touche éventuellement portée est annulée
  - sont interdits mais ne sont passibles d'aucune sanction
- 3 - En sautant, le tireur X place ses jambes devant 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
- 4 - 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
- 5 - 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
- 6 - 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
- 7 - 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.
- 8 - - 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 et prendre un temps d'escrime
  - l'arrêt devra toucher lorsque l'adversaire a le bras raccourci
  - l'arrêt devra toucher après que l'attaquant ait terminé sa fente