

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