

## **SPECIFIQUE FLEURET**

### **Article t.47**

- 1 - La surface valable, au fleuret, :
- comprend la tête et le tronc
  - comprend le bras armé et le tronc
  - exclut les membres et la tête et est limitée au tronc

### **Article t.48**

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

### **Article t.49**

- 1 - Les coups qui arrivent sur ne partie du corps dite non valable sont comptés valables lorsque :
- le tireur tourne le dos à son adversaire et que l'appareil signale une touche non valable
  - par un mouvement anormal, le tireur a substitué cette surface non valable à une surface valable
  - le tireur saisi le matériel de son adversaire et la touche arrive sur une surface non valable
- 2 - Aucune pénalité n'a été donnée. Le tireur A est touché à la main qui recouvrait sa surface valable :
- l'arbitre accorde une touche à l'adversaire et donne un carton jaune au tireur A.
  - l'arbitre annule la touche car l'appareil la signale non valable.
  - l'arbitre donne un carton rouge au tireur A

### **Article t.52**

- 1 - Si une touche non valable a été portée :
- l'appareil peut enregistrer une éventuelle touche valable et l'arbitre doit départager les tireurs
  - l'appareil n'enregistrera pas une éventuelle touche valable du même coté
  - l'appareil ne peut plus enregistrer de touches des deux cotés

### **Article t.53**

- 1 - Au fleuret, mettre une partie non isolée de son arme en contact avec sa veste conductrice :
- est interdit et l'arbitre doit donner un carton rouge au tireur fautif
  - est interdit mais n'est pas sanctionné
  - est interdit et l'arbitre doit donner un carton jaune au tireur fautif

### **Article t.54**

- 1 - Pour annuler une touche, l'arbitre doit constater la défaillance :
- Après l'action, même si le combat a repris.
  - Immédiatement après l'action et avant la reprise du combat
  - Immédiatement après l'action, même si le tireur s'est débranché.
- 2 - Lors d'une attaque par prise de fer, l'adversaire casse la lame du tireur en le touchant :
- l'arbitre accorde la touche mais lui donne un carton rouge pour acte violent
  - l'arbitre annule la touche et donne un carton jaune à l'adversaire
  - l'arbitre annule la touche
- 3 - Le combat a repris après que le tireur A se soit fait touché. Il s'aperçoit que son arme est défectueuse et demande l'annulation de la touche précédente :
- l'arbitre n'annule pas la touche mais lui demande de changer d'arme
  - l'arbitre annule la touche précédente et lui demande de changer d'arme
  - l'arbitre annule la touche, lui demande de changer d'arme et lui donne un carton jaune
- 4 - 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.
- 5 - Dans quel cas l'arbitre doit-il annuler la touche :
- le tireur touché, déclare en toute bonne foi, ne pas être touché.
  - le fleuret du tireur touché ne provoque pas de signal de touche, immédiatement après la phrase d'armes.
  - le tireur touché a fait une passe avant.

### **Article t.56**

1 - L'attaque est correctement exécutée quand :

- l'allongement du bras, la pointe menaçant la surface valable, précède le déclenchement de la fente ou de la flèche
- 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

2 - 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

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 - Lorsqu'un tireur fait une passe-avant :

- son adversaire n'a pas la priorité sauf s'il raccourci le bras
- son adversaire a la priorité s'il fait une attaque simple
- son adversaire n'a pas la priorité

### **Article t.57**

1 - La parade donne droit à :

- l'attaque composée
- la riposte
- l'attaque

### **Article t.58**

1 - 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

### **Article t.59**

1 - Dans une attaque composée, l'adversaire a le droit de faire un arrêt. Pour être valable :

- l'arrêt devra précéder la finale de l'attaque d'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

### **Article t.60**

1 - Le tireur A est en ligne, pointe menaçant la surface valable. Le tireur B fait une attaque simple en marcher-fente :

- B marque le point.
- A marque le point, quelque soit ses déplacements.
- A marque le point, s'il ne s'est pas déplacé

2 - 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 dérobe la recherche de fer de l'attaquant
- s'il fait un coup d'arrêt sur une attaque simple

3 - 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 est arrêté

4 - L'attaquant seul est touché :

- ne trouvant pas le fer, l'attaqué fait une riposte simple directe.
- dans une attaque composée, il est arrêté avec un temps d'escrime avant sa finale
- après la parade riposte, qui ne touche pas, il effectue une remise avant la remise de riposte

5 - L'attaquant seul est touché :

- si l'attaqué fait un arrêt sans avoir l'avantage d'un temps d'escrime
- s'il cherche le fer, ne le trouve pas et continue l'attaque
- si l'attaqué est « pointe en ligne » et qu'il écarte son fer

6 - L'action simultanée et le coup double se différencient par :

- le coup double est la conséquence d'une action fautive d'un des tireurs
- Le coup double est une action simultanée qui se produit uniquement en contre-offensive
- c'est exactement la même chose, ce qui fait la richesse de la langue française

7 - Pierre porte une attaque. Paul pare et riposte. (pas de touche). Les deux tireurs portent une touche immédiatement après leur première action. Les deux lampes s'allument :

- l'arbitre accorde la touche à Pierre
- l'arbitre accorde la touche à Paul
- actions simultanées

8 - 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