

## **SPECIFIQUE SABRE**

### **Article t.70**

- 1 - Les coups de pointe, glissant sur la surface valable, ou les coups effleurant le corps de l'adversaire :
  - sont comptés ou annulés suivant la décision de l'arbitre
  - sont comptés à chaque fois
  - ne sont pas comptés
- 2 - 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
- 3 - 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
- 4 - Au sabre, il est interdit de poser l'arme sur la piste :
  - Pendant les matchs, en laissant traîner la pointe au sol.
  - Non, cela est interdit seulement au fleuret et à l'épée.
  - Pour la redresser

### **Article t.71**

- 1 - Au sabre, la surface valable comporte :
  - la tête, les bras et le tronc
  - toute la partie du corps située au-dessus de la ligne horizontale passant par le sommets des plis formé par les cuisses et par le tronc.
  - la tête, les bras, le tronc et les mains

### **Article t.72**

- 1 - Le tireur A remplace, en sautant, 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
- 2 - Sur l'attaque de son adversaire, un tireur A par un mouvement anormal, fait arriver l'action en surface non valable. Dans le même temps, il touche son adversaire. Quelle décision prend l'arbitre ?
  - Il accorde la touche du tireur A.
  - Il annule la touche portée par A et lui inflige un carton jaune.
  - Il annule la touche de A et lui inflige un carton rouge.

### **Article t.73**

- 1 - 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
- 2 - 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
- 3 - 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.
- 4 - Dans quel cas l'arbitre doit-il annuler la touche :
  - le tireur touché, déclare en toute bonne foi, ne pas être touché.
  - le sabre du tireur touché ne provoque pas de signal de touche, immédiatement après la phrase d'armes.
  - le tireur touché a fait une passe avant.
- 5 - Lors d'une attaque par prise de fer, l'adversaire casse la lame du tireur en le touchant :
  - l'arbitre annule la touche
  - 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

### **Article t.75**

- 1 - 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
- 2 - L'attaque simple par fente est correctement exécutée lorsque :
  - le tireur marche le bras raccourci, fait une fente et touche en allongeant le bras
  - le bras s'allonge dans le temps de la fente et que le coup arrive au plus tard quand le pied avant touche la piste
  - le tireur part en flèche, dépasse son adversaire et touche en se retournant
- 3 - Au sabre tout mouvement en croisant les jambes ou les pieds est interdit et sanctionné par un carton. La touche éventuellement portée par le tireur fautif est annulée. Dans un tel cas de figure, la touche portée correctement par un adversaire est :
  - accordée.
  - annulée.
  - accordée, s'il s'agit d'une récidive du tireur fautif.
- 4 - Au sabre, la passe avant, la flèche et tout mouvement en avant en croisant les jambes ou les pieds :
  - sont interdits et sont passible d'un carton rouge
  - sont interdits, sont passible d'un carton jaune et la touche éventuellement portée est annulée
  - sont interdits mais ne sont passibles d'aucune sanction

### **Article t.76**

- 1 - L'attaque est prioritaire si :
  - l'action simple ou composée est exécutée le bras raccourci.
  - l'attaque part quand l'adversaire est en ligne.
  - l'attaque part quand l'adversaire n'est pas en ligne.
- 2 - 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

### **Article t.77**

- 1 - Dans une attaque composée, l'adversaire a le droit à la riposte :
  - S'il fait tomber l'attaque dans le vide en reculant.
  - S'il esquive complètement l'attaque.
  - S'il trouve le fer dans une des feintes
- 2 - 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

### **Article t.78**

- 1 - Dans une attaque au fer par battement, quand le battement est fait sur le fort 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 - 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

### **Article t.79**

- 1 - La parade est correctement exécutée quand :
  - avant la finale de l'action offensive, elle s'oppose à l'arrivée du coup adverse, en fermant la ligne dans laquelle cette action offensive doit se terminer
  - après la finale de l'action offensive, elle touche l'attaquant avant que celui-ci touche l'attaqué
  - avant la finale de l'action offensive, elle frôle la lame adverse
- 2 - La parade a pour but:
  - d'obliger l'adversaire à toucher en surface non valable
  - de désarmer son adversaire
  - d'interdire l'accès de la surface valable vers laquelle les coups adverses sont dirigés

### **Article t.80**

1 - 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.

2 - Pierre est en ligne, pointe menaçant la surface valable. Jean fait une attaque simple en marcher-fente :

- Pierre marque le point.
- Jean marque le point.
- l'arbitre n'accorde pas de touche.

3 - Au cours d'une attaque, les deux tireurs sont touchés simultanément : 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.

4 - Le tireur A fait une attaque composée en marcher-fente. Le tireur B fait tomber l'attaque dans le vide, et se fend pour toucher alors que A fait une remise d'attaque immédiate.

- A est touché grâce à la riposte de B.
- A est touché grâce à l'attaque de B
- B est touché grâce à la remise d'attaque de A.

5 - Pierre porte une attaque ( pas de la pointe) et touche directement Jean sur la surface valable, avec la partie flexible. La contre-attaque de Jean touche avec la pointe.

- Pierre est touché.
- pas de touche.
- Jean est touché