

NOM :



EXAMEN ARBITRE DEPARTEMENTAL QUESTIONNAIRE COMMUN AUX TROIS ARMES

- 1 - Au début du match, l'arme d'un tireur est défectueuse. Il reçoit un carton jaune. Sa 2^{ème} arme ne fonctionne pas non plus :
- il reçoit un carton jaune et il a 5 minutes pour réparer
 - il reçoit un carton rouge et l'arbitre lui demande de se procurer une arme au plus vite
 - il reçoit un carton rouge et l'arbitre lui laisse le temps pour réparer l'arme de son choix
- 2 - Le fait de saisir, avec la main non armée, une partie quelconque de l'équipement est sanctionné par :
- un carton jaune et l'annulation de la touche éventuellement portée
 - un carton rouge et l'annulation de la touche éventuellement portée
 - un carton noir
- 3 - L'attaque est correctement exécutée lorsque :
- le tireur marche le bras raccourci, fait une fente et touche en allongeant le bras
 - le tireur part en flèche, dépasse son adversaire et touche en se retournant
 - l'allongement du bras et la pointe menaçant l'adversaire précède le déclenchement de la fente
- 4 - Bousculer son adversaire est interdit :
- l'arbitre doit sanctionner le tireur fautif par un carton jaune
 - l'arbitre doit sanctionner le tireur fautif par un carton rouge
 - l'arbitre arrête le combat, remet les tireurs à distance et donne le commandement de « allez »
- 5 - La durée du combat effectif, en poule, est de :
- 4 minutes
 - 3 minutes
 - 5 minutes
- 6 - Le combat rapproché est autorisé :
- au fleuret et au sabre seulement tant qu'il n'y a pas eu de contact entre les coquilles.
 - uniquement à l'épée tant qu'il n'y a pas eu de corps à corps
 - à toutes les armes, aussi longtemps que les tireurs peuvent se servir de leurs armes et que l'arbitre peut, au fleuret et au sabre, continuer à suivre l'action
- 7 - Aux trois armes, dans les catégories poussins, pupilles et benjamins, la position de garde doit être prise :
- immobile, les pieds immédiatement derrière la ligne de mise en garde
 - pointe en ligne, les pieds sur la ligne de mise en garde
 - bras allongé, les pieds derrière la ligne de mise en garde
- 8 - La remise en garde, pour sortie latérale, peut placer le combattant fautif :
- Jamais derrière la ligne arrière
 - Au delà de la ligne arrière et entraîner une touche
 - Toujours dans les deux derniers mètres.

NOM :



- 9 - Le temps d'escrime correspond à :
- la durée d'exécution d'une action composée
 - la durée d'exécution d'une action simple
 - la durée d'exécution d'une marche et fente
- 10 - Un tireur, croyant avoir touché, se retourne pour regarder l'appareil et son adversaire le touche :
- l'arbitre accorde la touche
 - l'arbitre accorde la touche et donne un carton jaune au tireur fautif
 - l'arbitre refuse la touche mais donne un carton jaune au tireur fautif
- 11 - Le temps restant à tirer peut être demandé par les combattants :
- à n'importe quel moment du match
 - uniquement après l'accord d'une touche
 - à chaque interruption de combat
- 12 - Pendant le déroulement d'un assaut de tableau, un entraîneur donne des conseils à son tireur :
- le Président de Jury donne un carton jaune la 1^{ère} fois et expulse la 2^{ème} fois
 - le Président de Jury donne un carton rouge à l'entraîneur
 - le président de Jury donne un carton jaune la 1^{ère} fois et un carton rouge la 2^{ème} fois
- 13 - Si l'un des tireurs s'arrête avant le commandement de « halte » et qu'il est touché, la touche est :
- accordée
 - accordée et le tireur qui s'est arrêté reçoit un carton rouge.
 - annulée.
- 14 - Julien est bousculé, lors d'une flèche de son adversaire, et sort de la piste :
- Julien reçoit un carton jaune et recule d'un mètre
 - Julien n'est pas pénalisé
 - Julien avance d'un mètre
- 15 - Une parade est dite simple directe quand elle est faite :
- dans la ligne ouverte par l'attaque
 - dans la ligne opposée à l'attaque
 - dans la même ligne que l'attaque