

NOM :



EXAMEN ARBITRE DEPARTEMENTAL QUESTIONNAIRE COMMUN AUX TROIS ARMES

- 1 - Aux trois armes, l'utilisation du bras non armé :
- est autorisée pour une action offensive seulement
 - est autorisée pour une action défensive seulement
 - est interdite pour exercer une action offensive ou défensive
- 2 - Le salut est obligatoire :
- uniquement avant le début de l'assaut
 - avant le début et à la fin de l'assaut
 - uniquement à la fin de l'assaut
- 3 - En poussins et pupilles, la durée des matchs, en élimination directe, est :
- 8 touches et 4 minutes
 - 6 touches et 4 minutes
 - 6 touches et 3 minutes
- 4 - Les différentes actions offensives sont :
- l'attaque, la riposte et la contre-riposte
 - l'attaque, la riposte, la contre-riposte et la contre-attaque
 - l'attaque, la riposte et la contre-attaque
- 5 - Pendant le match, un tireur abandonne la piste sans l'autorisation de l'arbitre :
- l'arbitre lui donne un carton rouge
 - l'arbitre le déclare perdant du match
 - l'arbitre lui donne un carton jaune
- 6 - Lorsqu'une action est exécutée en un seul temps, elle est appelée :
- une action en marche et fente
 - une action simple
 - une action composée
- 7 - Dans toutes les épreuves de jeunes, le passage du pied arrière devant le pied avant est sanctionné par :
- un carton rouge à chaque fois
 - un carton jaune à la 1^{ère} infraction et un carton rouge en cas de récidive
 - un avertissement et le tireur recule d'un mètre
- 8 - La remise en garde, pour sortie latérale, peut placer le combattant fautif :
- Au delà de la ligne arrière et entraîner une touche
 - Toujours dans les deux derniers mètres
 - Jamais derrière la ligne arrière
- 9 - Si un des deux tireurs s'arrête avant le commandement de « halte » et qu'il est touché :
- l'arbitre doit annuler la touche
 - l'arbitre annule la touche mais donne un carton jaune pour interruption abusive du combat
 - l'arbitre accorde la touche

NOM :



- 10 - Aux trois armes, dans les catégories poussins, pupilles et benjamins, la position de garde doit être prise :
- pointe en ligne, les pieds sur la ligne de mise en garde
 - bras allongé, mais derrière la ligne de mise en garde
 - immobile, bras raccourci, les pieds immédiatement derrière la ligne de mise en garde
- 11 - Lorsqu'un tireur tourne le dos à son adversaire :
- l'arbitre lui donne un carton jaune et annule la touche éventuellement portée
 - l'arbitre arrête le combat et annule la touche éventuellement portée
 - l'arbitre lui donne un carton rouge
- 12 - Un carton rouge donné, en poule, à un tireur pour une faute de combat :
- est valable pour la poule
 - est valable pour la compétition
 - est valable pour le match
- 13 - Le temps restant à tirer peut être demandé par les combattants :
- à chaque interruption de combat
 - à n'importe quel moment du match
 - uniquement après l'accord d'une touche
- 14 - Lorsqu'un tireur dépasse son adversaire, mais reste sur la piste :
- l'arbitre arrête le combat et remet les adversaires en garde à leurs lignes de mise en garde
 - l'arbitre arrête le combat et remet les adversaires à la place qu'ils occupaient avant le dépassement
 - le tireur qui a subi le dépassement se met où il veut et son adversaire se replace à la distance
- 15 - L'arbitre accorde une touche non effectivement reçue :
- lorsque l'adversaire reçoit un carton jaune pour la 1^{ère} fois
 - lorsque l'adversaire sort d'un pied à la limite arrière de la piste
 - lorsque l'adversaire reçoit un carton rouge
- 16 - Au commandement de « halte », le terrain gagné reste acquis :
- jusqu'à ce qu'une touche valable soit accordée
 - jusqu'à ce qu'une touche valable ou non valable soit marquée
 - tant que la ligne médiane n'est pas à nouveau franchie par un des tireurs
- 17 - A la fin d'un match en poule, le score est de 2/2 et aucune touche n'est marquée après la minute supplémentaire :
- l'arbitre écrit le score du match : V5-D5
 - l'arbitre écrit V2 pour le tireur qui a gagné le tirage au sort et V1 pour son adversaire
 - l'arbitre écrit le score du match : V2-D2