

NOM :



EXAMEN ARBITRE REGIONAL
QUESTIONNAIRE COMMUN AUX TROIS ARMES

- 1 - Lors de la mise en garde, au cours du combat, la distance entre les tireurs doit être telle que :
- les tireurs ne puissent toucher en se fendant immédiatement
 - dans la position « pointe en ligne », les pointes ne puissent pas être en contact
 - les tireurs soient à distance de fente
- 2 - A la fin du temps, le score est de 4/3. Que fait l'arbitre ?
- il déclare l'assaut terminé et note V4 - D3 sur la feuille de poule
 - il fait tirer la minute supplémentaire jusqu'à ce qu'un tireur arrive au score de 5 touches
 - il déclare l'assaut terminé et note V5 - D4 sur la feuille de poule
- 3 - Les sauts, lors d'un combat, dans une épreuve de jeunes :
- ne sont pas sanctionnés
 - sont sanctionnés d'un carton rouge
 - sont sanctionnés d'un carton jaune
- 4 - La fiche électrique qui dépasse de la coquille :
- est formellement interdite
 - est autorisée
 - est autorisée si le tireur ne risque pas de blesser son adversaire
- 5 - Un tireur flèche et provoque l'arrachement des fils de l'enrouleur. L'appareil le signale touché :
- la touche qu'il a reçue est annulée
 - la touche qu'il a reçue est valable
 - l'arbitre déclare la touche valable ou non et donne un carton jaune pour jeu désordonné
- 6 - Lorsqu'il y a corps à corps, c'est à dire lorsque les deux adversaires sont en contact :
- le combat est arrêté au fleuret et au sabre, mais pas à l'épée
 - le combat est arrêté par l'arbitre
 - les tireurs, aux trois armes, sont sanctionnés par un carton jaune
- 7 - Lorsqu'un tireur franchit des deux pieds la limite arrière de la piste, l'arbitre :
- laisse le combat se dérouler en attendant une touche
 - arrête le combat et le replace sur sa ligne d'avertissement
 - arrête le combat et le considère comme touché
- 8 - Lorsqu'un tireur franchit involontairement l'une des limites du terrain par un cas fortuit (bousculade) :
- il est sanctionné par un carton jaune
 - il est sanctionné par un carton rouge
 - il n'est passible d'aucune sanction
- 9 - Le tireur qui abandonne ou qui est exclu en cours de poule :
- est rayé de la poule et ses résultats sont annulés comme s'il n'avait pas participé
 - sera classé dernier de la compétition
 - sera classé dernier seulement s'il a fait au moins une victoire avant son abandon ou son exclusion

NOM :



- 10 - Tirer en combat rapproché est permis sans que les adversaires peuvent :
- Porter une touche
 - tenir leurs armes correctement et que l'arbitre puisse suivre la phrase d'arme
 - Les deux coquilles ne se touchent pas
- 11 - Pour éviter une touche, un tireur sort volontairement de la piste avec les deux pieds et touche son adversaire :
- l'arbitre compte la touche
 - l'arbitre annule la touche et lui inflige un carton rouge du 3^{ème} groupe pour combat non loyal
 - l'arbitre annule la touche et le sanctionne d'un carton jaune
- 12 - La durée d'un match, dans un tournoi de benjamins, est de :
- 3 minutes en poule et 2 x 2 minutes en tableau avec une minute de repos
 - 3 minutes en poule et 2 x 2 minutes en tableau avec trente secondes de repos
 - 4 minutes en poule et 2 x 3 minutes en tableau avec une minute de repos
- 13 - Lorsque l'arbitre s'aperçoit que le tireur qui lui tourne le dos commet des irrégularités avec la main ou le bras non armé :
- il donne un carton rouge au tireur fautif dès la première faute
 - il donne un carton noir au tireur fautif.
 - il peut faire changer les tireurs de côté ou demander des assesseurs
- 14 - Lors d'un match de tableau, les deux tireurs font preuve de non-combativité manifeste dans la 1^{ère} manche :
- l'arbitre donne un carton jaune et accorde la pause d'une minute avant de passer à la 2^{ème} manche
 - l'arbitre donne un carton jaune à chacun et passe directement à la manche suivante sans minute de repos
 - l'arbitre avertit verbalement qu'en cas de récidive ils recevront un carton jaune
- 15 - Une parade est dite simple directe quand elle est faite :
- dans une ligne différente de la finale d'attaque
 - dans la même ligne que l'attaque
 - dans la ligne opposée à l'attaque
- 16 - Si un capitaine d'équipe a demandé un changement et qu'un tireur de l'équipe adverse se blesse :
- il a le droit d'annuler ou de confirmer le changement
 - il doit impérativement annuler son changement
 - il ne peut pas annuler son changement
- 17 - Un tireur touche volontairement en dehors de son adversaire :
- il reçoit un carton jaune
 - il reçoit un carton rouge
 - il reçoit un carton noir
- 18 - Si un des deux tireurs s'arrête avant le commandement de « halte » et qu'il est touché :
- l'arbitre accorde la touche
 - l'arbitre doit annuler la touche
 - l'arbitre annule la touche mais donne un carton jaune pour interruption abusive du combat
- 19 - Lorsqu'un tireur franchit les limites latérales de la piste, l'arbitre doit dire halte :
- uniquement lorsque les deux pieds sont dehors
 - uniquement si cela est destiné à éviter une touche
 - dès que l'un des deux pieds est dehors
- 20 - En cas de corps à corps volontaire pour éviter une touche, l'arbitre sanctionne le tireur fautif par :
- l'annulation de la touche éventuellement portée
 - un carton jaune et l'annulation de la touche éventuellement portée
 - un carton rouge et l'annulation de la touche éventuellement portée

NOM :



21 - Une attaque composée doit comprendre au minimum :

- une action sur le fer adverse
- deux feintes d'attaque
- une feinte d'attaque

22 - En cas d'échange de touches au cours d'un dépassement, la touche portée immédiatement, même en se retournant, par le tireur qui a subi l'action, est :

- valable à toutes les armes
- annulée à toutes les armes
- valable uniquement à l'épée

23 - En cours de match, un tireur, qui a déjà un carton jaune, fait essayer son arme. Elle ne fonctionne plus :

- l'arbitre lui demande de changer d'arme et lui donne un carton jaune pour matériel défectueux
- l'arbitre lui demande de changer d'arme et le combat reprend
- l'arbitre lui demande de changer d'arme et accorde une touche de pénalité à l'adversaire