

## REGLEMENT POUR LES EPREUVES DE JEUNES

### Article II

1 - Au fleuret et au sabre, la pratique de la compétition est autorisée :

- à partir de 6 ans
- à partir de 8 ans.
- à partir de 10 ans

2 - A l'épée, la pratique de la compétition est autorisée :

- à partir de la catégorie poussins
- à partir de la catégorie pupilles
- à partir de la catégorie benjamins.

3 - Les dispositions du règlement des jeunes sont valables :

- pour les catégories poussins, pupilles et benjamins
- pour toutes les catégories jusqu'à minimes
- pour toutes les catégories jusqu'à cadets

### Article III

1 - L'ensemble des matchs entre tireurs de deux équipes différentes s'appellent :

- une compétition
- une rencontre
- un tournoi

2 - Une attaque simple peut être :

- uniquement directe
- uniquement indirecte
- directe ou indirecte

3 - Une action offensive, simple immédiate, qui suit une première action, est :

- une remise
- un contre-temps
- une contre-riposte

4 - L'enchaînement des actions offensives, défensives et contre offensives, au cours d'un combat, s'appelle :

- une phase d'arme
- une phrase d'arme
- un fait d'arme

5 - Lorsqu'une action est exécutée en un seul temps, c'est :

- une action à un temps
- une action composée
- une action simple

6 - Le temps d'escrime est :

- le temps qu'il faut à l'arbitre pour dire halte
- la durée d'exécution d'une action simple
- la durée d'une attaque parfaitement exécutée

### Article IV

1 - Dans un tournoi de benjamins, la longueur officielle des pistes utilisées doit être de :

- 9 mètres
- 10 mètres
- 12 mètres

### Article V

1 - Dans une épreuve benjamin, aux trois armes :

- les lames utilisées sont des lames n° 2
- les lames utilisées sont des lames n° 4
- les lames utilisées sont des lames n° 5

2 - Les benjamins sont autorisés à tirer :

- avec une poignée crosse et une lame n° 2
- avec une poignée droite et une lame n° 2
- avec n'importe quelle arme

- 3 - Pour les catégories poussins, pupilles et benjamins :
- la poignée droite est obligatoire en épée et facultative au fleuret et au sabre
  - la poignée droite est obligatoire au fleuret et au sabre et facultative à l'épée
  - seule la poignée droite est autorisée
- 4 - Un tireur benjamin casse son fleuret. Son fleuret de rechange est poignée crosse. Que fait l'arbitre ? :
- il refuse l'arme, l'avertit verbalement et lui demande de changer d'arme
  - il accepte la nouvelle arme après contrôle du poids
  - il accepte l'arme si l'adversaire est d'accord
- 5 - Dans une épreuve de pupilles, un tireur se présente sur la piste et ses chaussettes ne sont pas remontées :
- l'arbitre lui demande de remonter ses chaussettes
  - l'arbitre lui donne un carton jaune
  - l'arbitre commence le match
- 6 - Un tireur se présente sur la piste en pantalon de survêtement. L'arbitre :
- demande au tireur de se procurer un pantalon d'escrime
  - permet au tireur de tirer car c'est un débutant qui participe à sa 1<sup>ère</sup> compétition
  - permet au tireur de tirer car c'est une compétition non officielle
- 7 - La manchette du gant doit recouvrir, à toutes les armes, la moitié de l'avant bras armé :
- pour que l'arbitre voit bien si la touche est valable
  - pour éviter que la lame adverse puisse entrer dans la manche de la veste
  - il n'y a aucune norme pour la longueur de la manchette
- 8 - La manchette du gant doit recouvrir, à toutes les armes, la moitié de l'avant bras armé :
- au fleuret et à l'épée seulement
  - au fleuret, à l'épée et au sabre
  - au fleuret et au sabre seulement

## **Article VI**

- 1 - Le tireur doit tenir sa poignée de telle manière que le pouce et l'index soient en contact constant avec le coussinet. Si cela n'est pas le cas, l'arbitre :
- annule la touche éventuellement portée mais ne donne pas de carton
  - donne un carton jaune et annule la touche éventuellement portée
  - avertit verbalement le tireur qu'en cas de récidive, il aura un carton jaune
- 2 - Aux trois armes, l'action défensive s'exerce :
- exclusivement à l'aide de la coquille et de la lame, employées, soit séparément, soit conjointement
  - seulement à l'aide de la coquille
  - seulement à l'aide de la lame
- 3 - Au fleuret, pencher la tête pour protéger la poitrine :
- est autorisé
  - est autorisé si le tireur est plus grand que son adversaire
  - est interdit
- 4 - En catégorie benjamins, pupilles et poussins, la mise en garde « bras allongé » :
- est interdite aux trois armes
  - est autorisée aux trois armes
  - est interdite au fleuret et au sabre
- 5 - Lorsque l'arbitre est prêt à donner le commandement de « allez », il remarque que l'un des deux tireurs est en position « bras allongé » :
- l'arbitre demande aux tireurs de se mettre en garde correctement avant de dire « allez »
  - l'arbitre donne le commandement de « allez »
  - l'arbitre donne un carton jaune au tireur qui n'est pas en position correcte
- 6 - Aux trois armes, les tireurs peuvent se mettre en garde :
- seulement en position de sixte
  - seulement en position de sixte ou de quarte
  - dans la position d'escrime qu'ils souhaitent
- 7 - Au commandement de « prêt », je peux me mettre en garde en ligne :
- non
  - oui
  - seulement si l'arbitre me l'autorise
- 8 - Les sauts, lors d'un combat, dans une épreuve de jeunes :
- sont sanctionnés d'un carton jaune
  - ne sont pas sanctionnés
  - sont sanctionnés d'un carton rouge

- 9 - Les positions et actions qui engendrent un déséquilibre :
- doivent être obligatoirement sanctionnées
  - doivent être sanctionnées si elles sont volontaires et corrigées si elles sont accidentelles
  - ne doivent pas être sanctionnées mais seulement corrigées verbalement
- 10 - Aux trois armes, 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
  - dans n'importe quelle position, mais derrière la ligne de mise en garde
- 11 - Le tireur appelé en premier doit se placer :
- toujours à la gauche du président
  - du côté qu'il préfère
  - à la droite du président, sauf si c'est un gaucher et que le match est entre un droitier et un gaucher
- 12 - 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 accorde la touche
  - l'arbitre annule la touche mais donne un carton jaune pour interruption abusive du combat
- 13 - 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
- 14 - Lorsqu'un pupille, dans un match, franchit d'un seul pied la limite latérale de la piste :
- il n'y a aucune pénalisation et les tireurs se remettent en garde sur la piste
  - il doit reculer d'un mètre
  - le tireur qui n'est pas sorti avance d'un mètre
- 15 - Lors d'un match en catégorie benjamins, un tireur sort latéralement de la piste des deux pieds :
- il reculera d'un pas
  - il n'y aura aucune sanction
  - à la reprise, son adversaire sera avancé d'un pas
- 16 - Lorsqu'un tireur franchit des deux pieds la limite arrière de la piste, l'arbitre :
- arrête le combat et le considère comme touché
  - arrête le combat et le replace sur sa ligne d'avertissement
  - laisse le combat se dérouler en attendant une touche
- 17 - La durée d'un match, dans un tournoi de benjamins, est de :
- 3 minutes en poule et 2 x 2 minutes en tableau avec trente secondes de repos
  - 3 minutes en poule et 2 x 2 minutes en tableau avec une minute de repos
  - 4 minutes en poule et 2 x 3 minutes en tableau avec une minute de repos
- 18 - En catégorie benjamins, les matchs du tableau d'élimination directe s'effectuent :
- en 6 touches et 3 minutes
  - en 8 touches et 6 minutes
  - en 8 touches et 4 minutes
- 19 - En poussins et pupilles, la durée des matchs, en poule, est :
- 4 touches et 2 minutes
  - 4 touches et 3 minutes
  - 3 touches et 2 minutes
- 20 - En poussins et pupilles, la durée des matchs, en élimination directe, est :
- 6 touches et 4 minutes
  - 8 touches et 4 minutes
  - 6 touches et 3 minutes
- 21 - A la fin du temps réglementaire, le score est de trois touches pour chacun. L'arbitre indique :
- V4 – D3 si une touche a été portée pendant la minute supplémentaire, sinon V3 – D3
  - V4 – D4 sur la feuille de poule
  - V3 – D3 sur la feuille de poule
- 22 - A la fin d'un match en poule, le score est de 3/2 :
- l'arbitre écrit le score du match : V3-D2
  - l'arbitre écrit le score du match : V5-D4
  - l'arbitre accorde une minute supplémentaire pour terminer le match

## **Article VII**

- 1 - Au fleuret, une touche qui arrive en surface non valable :
- n'est pas comptée valable, mais arrête la phrase d'arme

- est comptée valable et arrête la phrase d'arme
- n'est pas comptée valable et n'arrête pas la phrase d'arme et annule toutes les touches suivantes

2 - L'attaque simple, directe ou indirecte, est correctement exécutée lorsque :

- le bras allongé et la pointe menaçant l'adversaire précède le déclenchement de la fente
- 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

3 - L'action simple ou composée, la marche ou les feintes, exécutées avec le bras raccourci, sont :

- des préparations
- des attaques
- des contre-attaques

4 - Si l'attaquant remise immédiatement sur la riposte et que les deux tireurs touchent. Qui est touché ? :

- l'attaquant
- l'attaqué
- simultané

5 - Une attaque composée doit comprendre au minimum :

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

### Article IX

1 - Le salut est obligatoire :

- avant le début et à la fin de l'assaut
- uniquement avant le début de l'assaut
- uniquement à la fin de l'assaut

2 - Le salut des tireurs, à l'issue d'un match entre poussins, est :

- obligatoire pour les tireurs
- facultatif
- obligatoire pour le vainqueur

3 - Dans toutes les épreuves de jeunes, le passage du pied arrière devant le pied avant est sanctionné par :

- un carton jaune à la 1<sup>ère</sup> infraction et un carton rouge en cas de récidive
- un carton rouge à chaque fois
- un avertissement et le tireur recule d'un mètre

4 - Lors d'un match en catégorie pupille, le tireur A effectue une passe avant :

- l'arbitre le sanctionne d'un carton jaune
- l'arbitre l'avertit verbalement et la récidive est sanctionnée par un carton jaune
- l'arbitre le sanctionne d'un carton rouge

5 - Lors du 1/4 de final de l'épreuve de fleuret benjamin, le tireur A porte une touche valable en effectuant une flèche

- B marque le point
- la touche du tireur A est annulée et il reçoit un carton jaune
- la touche du tireur A est accordée, mais il reçoit un carton jaune

### Autres questions diverses

1 - 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<sup>ère</sup> fois et expulse la 2<sup>ème</sup> fois
- le Président de Jury donne un carton rouge à l'entraîneur
- le président de Jury donne un carton jaune la 1<sup>ère</sup> fois et un carton rouge la 2<sup>ème</sup> fois

2 - Lorsqu'il n'y a pas de chronomètre visible par les tireurs, ceux-ci ont le droit de demander le temps :

- seulement lorsque le match est interrompu
- à n'importe quel moment pendant le match
- l'arbitre doit obligatoirement indiquer le temps à chaque arrêt de combat

3 - Au cours d'un match, l'arme d'un tireur s'avère défectueuse :

- l'arbitre lui fait changer d'arme sans lui donner de sanction
- l'arbitre lui donne un carton jaune et lui fait changer d'arme
- l'arbitre lui donne un carton rouge

4 - A l'épée, la surface valable comprend :

- tout le corps de l'escrimeur, y compris ses vêtements et son équipement
- seulement le corps de l'escrimeur
- la partie supérieure du corps de l'escrimeur

- 5 - Au cours d'une action, les deux pointes se touchent et l'appareil indique le coup double :
- l'arbitre annule les deux touches et les adversaires se mettent en garde sur place
  - l'arbitre annule les deux touches et les adversaires se remettent sur leur ligne de mise en garde
  - l'arbitre accorde une touche à chacun
- 6 - Un tireur est désarmé par la parade de son adversaire qui riposte immédiatement et touche en surface valable :
- la touche est accordée
  - la touche est annulée
  - le tireur fautif reçoit un carton jaune pour parade brutale
- 7 - Vous êtes convoqué par le Directoire Technique comme assesseur. Vous devez regarder :
- toutes les fautes définies au Règlement International
  - les lignes des épaules
  - les lignes des épaules et la main non armée
- 8 - Quelles sont les armes dites « de convention » :
- le fleuret et le sabre
  - le fleuret et l'épée
  - le sabre et l'épée
- 9 - L'arbitre doit-il accorder une touche qu'il a vu portée, mais qui n'a pas été enregistré par l'appareil :
- non, en aucun cas
  - oui, si les deux tireurs sont d'accord
  - oui, s'il est sûr de lui
- 10 - Dans une compétition officielle minime, le blason bleu est :
- obligatoire
  - facultatif
  - recommandé
- 11 - Qui est responsable de l'inscription d'un résultat de match sur une feuille de poule :
- l'arbitre
  - le Directoire Technique
  - les tireurs
- 12 - Au cours d'un assaut, un tireur peut-il tourner le dos à son adversaire ? :
- non, en aucun cas
  - oui, mais uniquement si cela lui permet d'éviter une touche
  - oui, pour ne pas tomber
- 13 - Au début d'une poule, qui vérifie la présence des tireurs inscrits sur la feuille, avant le début des matchs ? :
- l'arbitre
  - le Directoire Technique
  - les organisateurs
- 14 - Au sabre, les touches peuvent être protégées :
- indifféremment avec n'importe quelle partie des 2/3 supérieurs de la lame
  - uniquement avec les plats de la lame
  - uniquement avec le tranchant et la pointe
- 15 - Un carton rouge donné, en poule, à un tireur pour une faute de combat :
- est valable pour le match
  - est valable pour la poule
  - est valable pour la compétition