

NOM :

**EXAMEN ARBITRE REGIONAL
QUESTIONNAIRE COMMUN AUX TROIS ARMES**

- 1 - Le tireur A attaque son adversaire et pense avoir touché. Il s'arrête et le tireur B en profite pour le toucher à son tour. Seule, la touche de B est indiquée par l'appareil :
- l'arbitre annule la touche
 - l'arbitre annule la touche de B et donne un carton jaune au tireur A pour s'être arrêté.
 - l'arbitre compte la touche de B, sauf si l'arme de A est défectueuse
- 2 - L'arbitre s'aperçoit qu'un tireur ne défend pas sa chance et se laisse toucher :
- il lui inflige un carton jaune
 - il lui inflige un carton rouge du 3^{ème} groupe
 - il lui inflige un carton noir
- 3 - Lorsqu'un tireur franchit les limites latérales de la piste, l'arbitre doit dire halte :
- dès que l'un des deux pieds est dehors
 - uniquement lorsque les deux pieds sont dehors
 - uniquement si cela est destiné à éviter une touche
- 4 - Lorsqu'un arbitre officie lors d'une poule :
- il peut appeler les matchs listés sur la feuille de poule sans respecter l'ordre établi
 - il doit respecter l'ordre des matchs indiqué sur la feuille de poule
 - il peut commencer au choix par le début ou par la fin de la liste établie sur la feuille de poule
- 5 - 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.
- 6 - Au cours d'un match, un tireur demande un arrêt pour attacher ses cheveux :
- l'arbitre considère qu'il trouble l'ordre sur la piste et lui donne un carton rouge du 3^{ème} groupe
 - l'arbitre accorde l'arrêt sans aucune sanction
 - l'arbitre le sanctionne d'un carton jaune
- 7 - 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
- 8 - Le chronomètre est défaillant. L'arbitre doit :
- faire redémarrer le chrono et le score reste inchangé.
 - estimer le temps écoulé et reprendre le match, le score reste inchangé.
 - faire redémarrer le chrono avec une minute supplémentaire.
- 9 - 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

NOM :

- 10 - Lors d'une remise en garde, après une attaque et sans qu'une touche soit accordée, les tireurs doivent :
- reculer d'une distance égale pour reprendre la distance de garde
 - le tireur offensif reste à sa place et le tireur défensif se met à distance
 - le tireur défensif reste à sa place et le tireur offensif se met à distance
- 11 - Au cours d'une rencontre par équipe, les assesseurs changent de côté :
- après trois relais
 - à chaque relais
 - à la demande de l'arbitre
- 12 - 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
- 13 - Un tireur, qui a bénéficié de 3 minutes d'arrêt pour une blessure :
- pourra utiliser les 7 minutes restantes lors d'un autre arrêt
 - ne pourra plus demander un arrêt pour la même blessure
 - pourra demander un nouvel arrêt pour la même blessure si ce n'est pas dans le même match
- 14 - En cours d'épreuve, si un tireur ne se présente pas, dès l'injonction de l'arbitre, sur la piste, prêt à tirer :
- il reçoit immédiatement un carton jaune
 - il reçoit immédiatement un carton rouge
 - il reçoit immédiatement un carton noir
- 15 - 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
- 16 - Entre deux matchs d'élimination directe, le temps de repos, pour un tireur est de :
- une minute
 - cinq minutes
 - dix minutes
- 17 - Un tireur est bousculé, lors d'une flèche de son adversaire, et sort de la piste :
- le tireur pénalisé reçoit un carton jaune et recule d'un mètre
 - le tireur n'est pas pénalisé
 - le tireur avance d'un mètre
- 18 - Pendant un match, un tireur peut être autorisé par l'arbitre à changer de main, pour la tenue de son arme, uniquement :
- sur demande d'un tireur et si cela est fait en accord avec l'autre tireur concerné.
 - si cela favorise le jugement (utilisation du bras non armé, ...)
 - si le tireur concerné est blessé au bras ou à la main tenant initialement l'arme.
- 19 - La durée du combat effectif d'un relais, lors d'une rencontre par équipe, est, au maximum, de :
- 2 minutes par relais
 - 3 minutes par relais
 - 4 minutes par relais

NOM :

20 - En cas d'échange de touches au cours d'un dépassement, la touche portée après dépassement par le tireur fautif est :

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

21 - En début et lors d'une reprise de combat, la position de garde peut être prise « pointe en ligne » :

- uniquement au fleuret
- uniquement à l'épée
- uniquement au sabre

22 - Les assesseurs d'un match, observant l'utilisation du bras ou de la main non armée, interviennent :

- seulement en levant la main pour signaler un manquement au règlement
- seulement sur interrogation de l'arbitre
- en levant la main ou sur interrogation de l'arbitre.