

NOM :

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

- 1 - Lorsqu'un tireur dépasse son adversaire, mais reste sur la piste :
- l'arbitre arrête le combat et remet les adversaires à la place qu'ils occupaient avant le dépassement
  - l'arbitre arrête le combat et remet les adversaires en garde à leurs lignes de mise en garde
  - le tireur qui a subi le dépassement se met où il veut et son adversaire se replace à la distance
- 2 - Le chronomètre est défaillant. L'arbitre doit :
- faire redémarrer le chrono et le score reste inchangé.
  - faire redémarrer le chrono avec une minute supplémentaire.
  - estimer le temps écoulé et reprendre le match, le score reste inchangé.
- 3 - Une attaque est simple lorsqu'elle est exécutée :
- directement de pied ferme
  - en un seul mouvement
  - en deux mouvements au maximum
- 4 - A la fin du temps, en poule, le score est de 4/3. Que fait l'arbitre ?
- 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
  - il déclare l'assaut terminé et note V4 - D3 sur la feuille de poule
- 5 - Le combat est engagé quand :
- l'arbitre donne le commandement de « Allez »
  - dès qu'il y a un contact de fer
  - dès le premier déplacement
- 6 - La touche portée par un tireur qui sort de la piste avec un seul pied n'est pas valable :
- si elle est lancée après le commandement de halte.
  - si elle est lancée sur le commandement de halte.
  - si c'est une riposte immédiate liée à une action adverse.
- 7 - La longueur de la piste, pour les compétitions poussins, pupilles et benjamins, est de :
- 8 mètres
  - 10 mètres
  - 12 mètres
- 8 - L'arbitre doit contrôler la tenue réglementaire :
- au début de la poule uniquement
  - avant le début de chaque poule, de chaque rencontre et de chaque match d'élimination directe
  - jamais
- 9 - Définition de la parade :
- action offensive pour empêcher l'attaque de toucher
  - action défensive exécutée en marchant ou se fendant
  - action défensive faite avec l'arme pour empêcher une action offensive de toucher

**NOM :**

10 - Lorsqu'un match est suspendu suite à un corps à corps ou une flèche :

- le tireur qui a subi l'action reste à sa place
- les deux tireurs se remettent en garde où ils veulent
- chaque tireur recule pour reprendre la distance

11 - A l'occasion d'une rencontre par équipe, les assesseurs changent de côté :

- après trois relais
- à chaque relais
- à la demande de l'arbitre

12 - 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.

13 - La mise en garde au début et pendant le combat :

- au bord de la piste si les tireurs le désirent tous les deux
- là où les tireurs se trouvent au moment du « halte »
- toujours au milieu de la largeur de la piste

14 - La durée maximum d'un combat effectif, lors d'une rencontre par équipe, est, au maximum, de :

- 2 minutes par relais
- 3 minutes par relais
- 4 minutes par relais

15 - 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