

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 :
- dans la position « pointe en ligne », les pointes ne puissent pas être en contact
 - les tireurs ne puissent toucher en se fendant immédiatement
 - les tireurs soient à distance de fente
- 2 - Au cours d'un match, un tireur demande un arrêt pour attacher ses cheveux :
- l'arbitre accorde l'arrêt sans aucune sanction
 - l'arbitre le sanctionne d'un carton jaune
 - l'arbitre considère qu'il trouble l'ordre sur la piste et lui donne un carton rouge du 3^{ème} groupe
- 3 - Si un tireur sort latéralement de la piste des deux pieds :
- les deux tireurs se remettront en garde à l'endroit où ils étaient avant la sortie de piste
 - son adversaire avancera d'un mètre
 - le tireur fautif reculera d'un mètre à partir du point de sortie ou au départ de l'action s'il sort pendant qu'il attaque
- 4 - Le tireur A exécute une flèche et bouscule son adversaire qui sort latéralement des deux pieds :
- l'arbitre donne un carton jaune au tireur A et annule la touche éventuellement portée. B n'est pas pénalisé
 - l'arbitre donne un carton jaune aux deux tireurs
 - l'arbitre donne un carton jaune au tireur A et le fait avancer d'un mètre car le tireur B est sorti de la piste.
- 5 - Pendant les minutes de repos :
- l'arbitre autorisera une ou plusieurs personnes à intervenir auprès du tireur
 - l'arbitre n'autorisera pas l'intervention d'une ou plusieurs personnes auprès du tireur
 - l'arbitre autorisera la personne désignée avant le match à intervenir auprès de son tireur
- 6 - 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
- 7 - Le tireur A porte une attaque qui touche et tombe en même temps :
- l'arbitre annule la touche et lui donne un carton rouge
 - l'arbitre annule la touche et lui donne un carton jaune
 - l'arbitre annule simplement la touche portée
- 8 - 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
- 9 - Une action offensive, simple immédiate, qui suit une première action, est :
- un contretemps
 - une contre-riposte
 - une remise
- 10 - Les déplacements et esquives pour éviter une touche sont permis :
- même quand le tireur sort de la piste
 - même quand la main non armée vient en contact avec le sol
 - même quand le tireur tourne le dos à son adversaire

NOM :

11 - La publicité est interdite :

- Sur les tenues
- Sur les masques
- Sur les coquilles du fleuret et de l'épée et sur la garde du sabre

12 - Un tireur peut-il bénéficier de deux arrêts pour un traumatisme au cours d'une même journée :

- non, un seul arrêt peut être accordé par journée de compétition
- oui, si le traumatisme est différent du premier constaté
- oui, si le 1^{er} arrêt n'a pas excédé les 10 minutes, il peut bénéficier du temps restant

13 - Au cours d'un match, un tireur abandonne la piste pour aller chercher son entraîneur car il n'est pas d'accord avec l'arbitre :

- l'arbitre lui donne un carton rouge
- l'arbitre le déclare perdant du match
- l'arbitre lui donne un carton jaune

14 - Lors de la vérification du matériel, l'arbitre s'aperçoit qu'un tireur n'a pas de plastron protecteur :

- il lui donne un carton jaune, lui demande de le mettre lors du prochain match et débute le combat
- il lui donne un carton jaune et lui demande d'aller mettre son plastron
- il lui donne un carton rouge

15 - 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 rouge
- l'arbitre commence le match

16 - L'arme est maniée par une seule main au cours d'un assaut et, en principe, le tireur ne peut en changer. En cas de blessure en cours de match :

- l'arbitre déclare vainqueur le tireur qui mène au moment de la blessure.
- l'arbitre autorise le tireur blessé à changer de main
- l'arbitre n'autorise pas le changement de main et le tireur est obligé de terminer son match avec sa main blessée.

17 - Le capitaine d'équipe doit signaler le remplacement d'un équipier :

- au minimum deux relais avant le prochain relais du tireur remplacé
- lorsque le remplaçant prend sa place dans le relais
- avant le début du relais précédant le prochain relais du tireur remplacé

18 - Bousculer son adversaire est interdit :

- l'arbitre doit sanctionner le tireur fautif par un carton jaune
- l'arbitre doit sanctionner le tireur fautif par un carton rouge
- l'arbitre arrête le combat, remet les tireurs à distance et donne le commandement de « allez »

19 - Si un cas fortuit risque de prolonger la poule et perturber le déroulement de l'épreuve :

- l'arbitre peut changer l'ordre des matchs sans aucun avis
- l'arbitre peut changer l'ordre des matchs avec l'accord du Directoire Technique
- l'arbitre ne peut pas changer l'ordre des matchs et doit attendre la fin de l'incident

20 - Lors d'une remise en garde après une flèche :

- le tireur ayant provoqué la flèche reste à sa place et l'autre tireur se met à distance
- les tireurs doivent reculer d'une distance égale pour reprendre la distance de garde
- le tireur ayant subi la flèche reste à sa place et l'autre tireur se met à distance

21 - La mise en garde, au commencement de la minute supplémentaire, se fait :

- à l'endroit où le combat s'est arrêté après le temps réglementaire.
- dans la partie de terrain du tireur vainqueur du tirage au sort
- au milieu de la largeur de piste, sur les lignes de mise en garde

22 - 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.