

NOM :

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

- 1 - Lorsqu'un tireur franchit, avec les deux pieds, la limite arrière, il est :
- remis en garde sur sa ligne de fond, après avoir reçu un carton jaune
 - déclaré comme étant touché
 - remis en garde, la 1^{ère} fois, sur sa ligne d'avertissement
- 2 - Une parade est dite simple directe quand elle est faite :
- dans la ligne ouverte par l'attaque
 - dans la ligne opposée à l'attaque
 - dans la même ligne que l'attaque
- 3 - Le salut est obligatoire :
- uniquement avant le début de l'assaut
 - avant le début et à la fin de l'assaut
 - uniquement à la fin de l'assaut
- 4 - Tirer en combat rapproché est permis tant 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.
- 5 - Le temps d'escrime est :
- la durée d'une attaque parfaitement exécutée
 - le temps qu'il faut à l'arbitre pour dire halte
 - la durée d'exécution d'une action simple
- 6 - La durée du combat effectif, en poule, pour un benjamin, est de :
- 3 minutes
 - 4 minutes
 - 5 minutes
- 7 - Lorsqu'un arbitre officie lors d'une poule :
- il peut commencer au choix par le début ou par la fin de la liste établie sur la feuille de poule
 - il peut appeler les matchs dans le désordre, sans respecter l'ordre établi sur la liste
 - il doit respecter l'ordre des matchs indiqué sur la feuille de poule
- 8 - Le tireur appelé en premier doit se placer :
- à la gauche de l'arbitre
 - à la droite de l'arbitre sauf si c'est un gaucher et que le match est entre droitier et gaucher
 - le tireur se place où il veut

NOM :

9 - 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

10 - Au commandement de « prêt », les tireurs peuvent se mettre en garde pointe en ligne :

- non
- oui
- seulement si l'arbitre l'autorise

11 - Le corps à corps existe dès que :

- l'arme ou la coquille d'un des tireurs touche le corps de l'adversaire
- les deux coquilles sont en contact
- les deux adversaires sont en contact direct

12 - A la fin du temps, 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 V4 - D3 sur la feuille de poule
- il déclare l'assaut terminé et note V5 - D4 sur la feuille de poule

13 - 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

14 - Julien est bousculé, lors d'une flèche de son adversaire, et il sort de la piste :

- Julien reçoit un carton jaune et recule d'un mètre
- Julien n'est pas pénalisé
- Julien avance d'un mètre

15 - Si l'un des tireurs s'arrête avant le commandement de « halte » et qu'il est touché, la touche est :

- annulée
- accordée et le tireur qui s'est arrêté reçoit un carton rouge.
- accordée