

NOM :

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

1 - Le corps à corps volontaire pour éviter une touche :

- est autorisé aux trois armes
- est autorisé s'il est exécuté sans brutalité, ni violence
- est interdit aux trois armes

2 - 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

3 - 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

4 - 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

5 - Une attaque est simple lorsqu'elle est exécutée :

- directement de pied ferme
- en un seul mouvement
- en deux mouvements au maximum

6 - Pendant une rencontre par équipe, les assesseurs changent de côté :

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

7 - 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 V5 - D4 sur la feuille de poule
- il déclare l'assaut terminé et note V4 - D3 sur la feuille de poule

8 - La longueur de la piste, pour les compétitions poussins, pupilles et benjamins, est de :

- 8 mètres
- 10 mètres
- 12 mètres

NOM :

9 - 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

10 - 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

11 - 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

12 - Le temps restant à tirer peut être demandé par les combattants :

- à n'importe quel moment du match
- uniquement après l'accord d'une touche
- à chaque interruption de combat

13 - Au commandement de « halte », le terrain gagné reste acquis :

- tant que la ligne médiane n'est pas à nouveau franchie par un des tireurs
- jusqu'à ce qu'une touche valable soit accordée
- jusqu'à ce qu'une touche valable ou non valable soit marquée

14 - 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

15 - 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.