

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 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
  - l'arbitre arrête le combat et remet les adversaires à la place qu'ils occupaient avant le dépassement
- 2 - 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 jaune
  - l'arbitre commence le match
- 3 - Une parade est dite simple directe quand elle est faite :
- dans la même ligne que l'attaque
  - dans la ligne ouverte par l'attaque
  - dans la ligne opposée à l'attaque
- 4 - Lorsqu'un tireur franchit les limites latérales de la piste, l'arbitre doit dire halte :
- uniquement lorsque les deux pieds sont dehors
  - uniquement si cela est destiné à éviter une touche
  - dès que l'un des deux pieds est dehors
- 5 - Au commandement de « prêt », dans une compétition benjamin, je peux me mettre en garde en ligne :
- oui
  - non
  - seulement si l'arbitre me l'autorise
- 6 - Le tireur appelé en premier doit se placer :
- le tireur se place où il veut
  - 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
- 7 - Au cours d'un match, l'arme d'un tireur s'avère défectueuse :
- l'arbitre lui donne un carton jaune et lui fait changer l'arme
  - l'arbitre lui donne un carton rouge
  - l'arbitre lui fait changer d'arme sans lui donner de sanction
- 8 - 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.
- 9 - La manchette du gant doit recouvrir, à toutes les armes, la moitié de l'avant bras armé :
- pour que l'arbitre voit bien si la touche est valable
  - pour éviter que la lame adverse puisse entrer dans la manche de la veste
  - il n'y a aucune norme pour la longueur de la manchette

NOM :



- 10 - Lorsqu'un tireur saisit une partie quelconque de son matériel électrique, pendant le combat :
- l'arbitre donne un carton jaune et annule la touche éventuellement portée
  - l'arbitre donne un carton rouge et annule la touche éventuellement portée
  - l'arbitre arrête le combat seulement si le tireur touche son arme avec sa main non armée
- 11 - Le salut est obligatoire :
- uniquement à la fin de l'assaut
  - uniquement avant le début de l'assaut
  - avant le début et à la fin de l'assaut
- 12 - L'arbitre s'aperçoit que son chronomètre est en panne :
- il demande aux tireurs de donner une estimation du temps restant à tirer
  - il doit évaluer lui-même le temps restant à tirer
  - il recommence le combat avec 3 nouvelles minutes
- 13 - Tirer en combat rapproché est permis sans que les adversaires peuvent :
- tenir leurs armes correctement et que l'arbitre puisse suivre la phrase d'arme
  - Porter une touche
  - Les deux coquilles ne se touchent pas.
- 14 - Dans toutes les épreuves de jeunes, le passage du pied arrière devant le pied avant est sanctionné par :
- un avertissement et le tireur recule d'un mètre
  - un carton rouge à chaque fois
  - un carton jaune à la 1<sup>ère</sup> infraction et un carton rouge en cas de récidive
- 15 - En cours de match, l'arbitre voit que le tireur qui lui tourne le dos utilise son bras non armé.
- il lui donne un carton jaune et peut lui demander de changer de côté.
  - il lui donne un carton rouge et peut lui demander de changer de côté.
  - il lui donne un carton jaune mais ne peut pas lui demander de changer de côté.