

NOM :



**EXAMEN ARBITRE REGIONAL**  
**EPEE JNA 2005**

- 1 - 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.
  - 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.
- 2 - Un tireur ne peut pas changer de main jusqu'à la fin du match :
- Faux, le tireur peut changer à condition de le demander au préalable à l'arbitre.
  - Faux, le tireur peut changer de main quand il veut et sans autorisation de l'arbitre.
  - **Vrai, sauf en cas de blessure à la main ou au bras, reconnue par le médecin, et sur autorisation de l'arbitre.**
- 3 - 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
- 4 - Si un des deux tireurs s'arrête avant le commandement de « halte » et qu'il est touché :
- L'arbitre doit annuler la touche
  - **L'arbitre accorde la touche**
  - L'arbitre annule la touche mais donne un carton jaune pour interruption abusive du combat
- 5 - 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 ».
- 6 - Dans une rencontre par équipe de benjamins, le relais est de :
- **4 touches en 3 minutes**
  - 5 touches en 3 minutes
  - 4 touches en 2 minutes
- 7 - Définition de la position « pointe en ligne »
- Position de l'escrimeur lorsqu'il se fend avec le bras tendu.
  - **Position de l'escrimeur qui maintient son bras tendu et menace continuellement, avec la pointe de son arme, la surface valable de son adversaire.**
  - Position de l'escrimeur lorsqu'il rompt avec le bras tendu.

NOM :



- 8 - Un tireur pose un pied hors de la piste alors qu'il exécute une fente qui touche :
- l'arbitre doit annuler la touche.
  - l'arbitre compte la touche seulement s'il y a coup double.
  - l'arbitre compte la touche car le coup est lancé avant le commandement de « halte ».**
- 9 - Le salut des tireurs, à l'issue d'un assaut en pupille, est :
- Obligatoire pour le vainqueur.
  - **Obligatoire pour les deux tireurs.**
  - Facultatif.
- 10 - La durée du combat effectif, lors d'une rencontre par équipe, est, au maximum, de :
- Deux minutes par relais.
  - Quatre minutes par relais.
  - **Trois minutes par relais.**
- 11 - L'arbitre s'aperçoit que son chronomètre est en panne :
- **Il doit évaluer lui-même le temps restant à tirer.**
  - Il demande aux tireurs de donner une estimation du temps restant à tirer.
  - Il recommence le combat avec 3 nouvelles minutes.
- 12 - L'arbitre d'un match peut, à tout moment au cours du match, de son propre chef ou suite à une demande d'un tireur ou du capitaine d'équipe, procéder ou faire procéder à de nouvelles mesures de contrôle :
- **Vrai.**
  - Faux.
  - Seulement lorsqu'il y a changement de matériel.
- 13 - 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.
- 14 - Le tireur qui traîne la pointe de son épée sur la piste s'expose :
- A un carton rouge.
  - N'est passible d'aucune sanction.
  - **A un carton jaune.**
- 15 - Un tireur exécute une flèche qui se termine par un choc bousculant son adversaire :
- Il reçoit un carton noir.
  - Il reçoit un carton rouge.
  - **Il reçoit un carton jaune.**

NOM :



- 16 - Un tireur touche volontairement en dehors de son adversaire :
- Il reçoit un carton jaune.
  - **Il reçoit un carton rouge.**
  - Il reçoit un carton noir.
- 17 - Pour annuler une touche, l'arbitre doit constater la défaillance :
- Après l'action, même si le combat a repris.
  - Immédiatement après l'action, même si le tireur s'est débranché.
  - **Immédiatement après l'action et avant la reprise du combat.**
- 18 - Au cours d'une poule, le tireur qui éventuellement tire 2 matchs consécutifs, doit avoir un repos de :
- Cinq minutes
  - Dix minutes
  - **Trois minutes**
- 19 - Lorsqu'un tireur saisit une partie quelconque de son matériel électrique :
- L'arbitre donne un carton rouge et annule la touche éventuellement portée.
  - **L'arbitre donne un carton jaune et annule la touche éventuellement portée.**
  - L'arbitre arrête le combat seulement si le tireur touche son arme avec sa main non armée.
- 20 - Il reste environ une minute de combat et le score est de 4-4 dans un match de poule. Les deux tireurs font une attaque simultanée et l'appareil indique un coup double :
- L'arbitre annonce le score de 5-5 et les tireurs se mettent en garde à leurs limites.
  - L'arbitre annule les deux touches et les tireurs se mettent en garde à leurs limites.
  - **L'arbitre annule les deux touches et les tireurs se mettent en garde sur place.**
- 21 - Lorsqu'un tireur doit se retirer au cours d'un relais, suite à une blessure dûment constatée :
- **Le capitaine d'équipe peut demander l'entrée du remplaçant pour finir le relais commencé.**
  - L'arbitre n'autorise pas le tireur remplaçant à entrer en piste et à finir le relais.
  - L'arbitre demande au Directoire Technique de prendre la décision.
- 22 - Un benjamin doit tenir son arme de manière telle que le pouce et l'index soient constamment en contact avec le coussinet. Si ce n'est pas le cas, l'arbitre
- **Annule la touche éventuellement portée et donne un carton jaune.**
  - Donne un carton rouge.
  - Demande au tireur de tenir son arme conformément au règlement.
- 23 - Si l'épée d'un tireur présente des taches de colle et que son adversaire touche sur la colle et allume :
- L'arbitre doit annuler la touche.
  - **L'arbitre doit accorder la touche.**
  - L'arbitre doit donner un carton jaune pour matériel défectueux et faire changer l'arme.

NOM :



- 24 - À la fin temps réglementaire, le score est de 3 touches pour chacun. L'arbitre indique :
- V3 – D3 sur la feuille de poule
  - V5 – D4 si une touche a été portée pendant la minute supplémentaire, sinon V5 – D5
  - **V4 – D3 si une touche a été portée pendant la minute supplémentaire, sinon V3 – D3**
- 25 - Le tireur A se présente sur la piste pour un match et son arme n'est pas conforme. Au cours du même assaut, il est bousculé par son adversaire et tombe :
- Le tireur A prend un carton rouge et son adversaire prend un carton jaune.
  - Le tireur A prend un carton rouge et son adversaire marque une touche.
  - **Le tireur A ne reçoit aucune sanction et son adversaire prend un carton jaune.**
- 26 - 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.
- 27 - Le corps à corps volontaire pour éviter une touche :
- **Est interdit aux trois armes.**
  - Est autorisé à l'épée si il est exécuté sans brutalité, ni violence.
  - Est autorisé aux trois armes.
- 28 - La lame est aussi droite que possible, la flèche autorisée, à l'épée, est de :
- 4 cm maximum.
  - 2 cm maximum.
  - **Inférieur à 1 cm.**
- 29 - Au cours d'un assaut, un tireur peut-il tourner le dos à son adversaire ?
- Oui, mais uniquement si cela lui permet d'éviter une touche.
  - **Non, en aucun cas.**
  - Oui, pour ne pas tomber.
- 30 - Pour arrêt abusif du combat :
- L'arbitre doit infliger un carton rouge au tireur fautif.
  - L'arbitre ne dit rien car doit laisser aux tireurs le temps nécessaire lors des arrêts de combat.
  - **L'arbitre doit infliger un carton jaune au tireur fautif.**

*NOM :*

