

- 1 Définition de l'attaque :
  - Action offensive, le bras allongé, la pointe menaçant la surface valable de l'adversaire et précédant la fente
  - Action défensive du tireur qui pare la riposte
  - Action défensive du tireur qui pare la contre riposte
  
- 2 Si l'un des tireurs s'arrête avant le commandement de « halte » et qu'il est touché, la touche est :
  - Accordée
  - Accordée et le tireur qui s'est arrêté reçoit un carton jaune.
  - Annulée
  
- 3 Un tireur sort latéralement de la piste des deux pieds et l'appareil indique un coup double :
  - L'arbitre accorde les deux touches
  - L'arbitre annule les deux touches
  - L'arbitre compte la touche du tireur resté sur la piste
  
- 4 En cas de corps à corps, l'arbitre :
  - Arrête le combat, à toutes les armes, et remet les tireurs en garde à distance
  - Arrête le combat à toutes les armes et, au fleuret et au sabre, inflige un carton jaune au fautif
  - Laisse se dérouler le combat si le corps à corps est involontaire ou sans brutalité.
  
- 5 Lorsqu'un tireur tourne le dos à son adversaire pour regarder l'appareil :
  - L'arbitre n'arrête pas le match car le tireur a le droit de regarder le temps
  - L'arbitre donne le commandement de halte et donne un carton jaune au tireur fautif
  - L'arbitre donne le commandement de halte et donne un carton rouge au tireur fautif
  
- 6 Dans une rencontre par équipe, en cas d'égalité à la fin du temps réglementaire :
  - L'arbitre désigne les deux tireurs qui tireront la minute supplémentaire
  - Le capitaine d'équipe désigne les deux tireurs qui tireront la minute supplémentaire
  - Les deux tireurs en piste tirent une minute supplémentaire.
  
- 7 A la fin d'un match en poule, le score est de 2/2 et aucune touche n'est marquée pendant la minute supplémentaire :
  - L'arbitre écrit le score du match : V5-D5
  - L'arbitre écrit V2 pour le tireur qui a gagné le tirage au sort et V1 pour son adversaire
  - L'arbitre écrit le score du match : V2-D2
  
- 8 Avant le commencement de la poule, l'arbitre doit :
  - Commencer un match dans n'importe quel ordre, dès que deux tireurs sont présents
  - Pointer les tireurs présents et vérifier leur matériel
  - Ne rien faire du tout et commencer le premier match dès que les deux tireurs sont présents
  
- 9 Les fautes du 1er groupe :
  - Sont sanctionnées par un carton jaune la première fois
  - Sont sanctionnées par un carton rouge la première fois
  - Sont sanctionnées par un carton noir la première fois
  
- 10 Lorsqu'un tireur refuse de saluer son adversaire en fin de match :
  - Il reçoit un carton jaune
  - il reçoit un carton rouge
  - Il reçoit un carton noir
  
- 11 L'arbitre peut accorder un nouvel arrêt pour blessure ou crampe, dans une même journée :
  - Si le tireur n'a pas utilisé tout le temps réglementaire lors de la première blessure
  - Même si la blessure ou crampe est identique à la blessure ou crampe précédente
  - Si la blessure ou crampe n'est pas identique à la blessure ou crampe précédente
  
- 12 Pendant une compétition, lorsqu'un arbitre donne un carton :
  - Il doit noter, sur la feuille de match, que les sanctions valables pour la durée totale de la compétition
  - Il doit noter, sur la feuille de match, toutes les sanctions données pendant la durée de la poule
  - Il n'a aucune obligation

1 Le tireur qui traîne la pointe de son épée sur la piste s'expose :

- N'est passible d'aucune sanction
- A un carton jaune
- A un carton rouge

2 Au cours d'une action, les deux pointes se touchent et l'appareil indique le coup double

- L'arbitre accorde une touche à chacun
- L'arbitre annule les deux touches et les adversaires se remettent en garde sur place
- L'arbitre annule les deux touches et les adversaires se remettent sur leur ligne de mise en garde

3 Avant un match, l'arbitre doit :

- Contrôler que les coquilles des épées, lorsqu'elles se touchent, ne provoquent pas de signal valable
- Contrôler que les coquilles des épées, lorsqu'elles se touchent, provoquent bien un signal valable
- Contrôler les coquilles et donner un carton rouge si une épée n'est pas conforme au règlement

Lorsque l'appareil indique une touche valablement portée par chaque tireur :

- L'arbitre annonce "action simultanée, pas de touche"
- L'arbitre annonce "coup double, pas de touche"
- L'arbitre annonce "coup double, point à chaque tireur"

5 A l'épée, l'action offensive s'exerce :

- Par la pointe et le bras non armé
- Par le bras non armé et les pieds
- Par la pointe et par la pointe seule

6 A l'épée, la surface valable du tireur comprend :

- Tout le corps du tireur, y compris ses vêtements et son matériel
- Tout le corps sauf le dos
- Tout le corps du tireur sauf son matériel

7 Dans un match de poule, les deux tireurs sont à égalité (4-4) à la fin du temps réglementaire :

- L'arbitre continue le match jusqu'à ce qu'un tireur marque une touche
- L'arbitre tire au sort pour désigner le vainqueur si les tireurs sont à égalité à la fin de la minute supplémentaire
- L'arbitre arrête le match et indique le score de fin de match "D4-D4"

8 Lorsque un des deux tireurs touche le sol non isolé, l'arbitre doit :

- Arrêter immédiatement le combat
- Laisser le match se dérouler
- Arrêter immédiatement le combat et donner un carton jaune au tireur fautif

- 1 Dans une attaque composée, l'adversaire a droit à la riposte :
- S'il pare la phase finale de l'attaque uniquement
  - S'il fait tomber l'attaque dans le vide en reculant
  - S'il trouve le fer dans une des feintes
- 2 L'utilisation du bras non armé, pour exercer une action offensive ou défensive, est :
- Interdite et sanctionnée d'un carton jaune
  - Interdite et sanctionnée d'un carton rouge du 2ème groupe
  - Interdite et sanctionnée d'un carton rouge du 3ème groupe
- 3 Si pendant une phrase d'arme par suite d'une substitution d'une surface valable, une touche correctement portée a été enregistrée
- Le tireur reçoit un carton jaune
  - Le tireur reçoit un carton jaune et la touche est accordée
  - Le tireur reçoit un carton rouge
- Si en cherchant le fer adverse pour l'écarter, l'attaquant ne le trouve pas :
- Il garde la priorité
  - La priorité passe à l'adversaire
  - Il garde la priorité si il fait une fente pendant sa recherche de fer
- 5 Au fleuret, la mise en garde :
- Peut être dans n'importe quelle position immobile
  - Doit être au milieu de la largeur de la piste dans la position en ligne
  - Ne peut pas être dans la position en ligne
- 6 Au fleuret, lorsqu'il y a corps à corps simple, c'est à dire lorsque les deux adversaires sont en contact :
- le combat est arrêté et le tireur fautif est sanctionné par un carton jaune
  - le combat est arrêté mais aucune sanction n'est donnée
  - les tireurs sont autorisés à occasionner le corps à corps s'il est sans brutalité ni violence
- 7 Pierre fait une attaque et Jean une contre-attaque. Pas de lampe. Ensuite, deux remises simultanées :
- l'arbitre dit : touches simultanées, pas de touche
  - l'arbitre accorde la touche à Jean
  - l'arbitre accorde la touche à Pierre
- 8 Après une touche, un tireur demande l'essai de son arme. L'arbitre constate, au moins 1 fois, la défaillance de l'arme :
- Il n'annule pas la touche précédente
  - Il annule la touche précédente
  - Il annule la touche précédente et lui donne un carton jaune

non valable par substitution :

# EXAMEN D'ARBITRAGE

## QCM INTER-DEPARTEMENTAL

### 8 QUESTIONS SPECIFIQUES SABRE

NOM :  
Prénom :  
Adresse Mail :

- 1 Au sabre, il est interdit de poser l'arme sur la piste :
  - Pendant la minute de pose
  - Non, cela est interdit seulement au fleuret et à l'épée.
  - Pour la redresser
  
- 2 L'attaque simple par fente est correctement exécutée lorsque :
  - Le tireur marche le bras raccourci, fait une fente et touche en allongeant le bras
  - Le bras s'allonge dans le temps de la fente et que le coup arrive au plus tard quand le pied avant touche la piste
  - Le tireur part en flèche, dépasse son adversaire et touche en se retournant
  
- 3 Au sabre, la passe avant, la flèche et tout mouvement en avant en croisant les jambes ou les pieds
  - Sont interdits et sont passible d'un carton rouge
  - Sont interdits mais ne sont passibles d'aucune sanction
  - Sont interdits, sont passible d'un carton jaune et la touche éventuellement portée est annulée
  
- 4 L'attaque est prioritaire si :
  - L'action simple ou composée est exécutée le bras raccourci
  - L'attaque part quand l'adversaire est en ligne
  - L'attaque part quand l'adversaire n'est pas en ligne
  
- 5 Dans une attaque au fer par battement, quand le battement est fait sur le faible de la lame adverse
  - L'attaque est correctement exécutée
  - L'attaque est mal exécutée
  - L'attaque est valable que si une seule lampe s'allume
  
- 6 Tous les coups portés pas le tranchant, le plat ou le dos de la lame :
  - Sont comptés valables
  - Ne sont pas comptés valables
  - Sont comptés ou annulés suivant la décision de l'arbitre
  
- 7 Le sabre d'un tireur a un défaut d'isolation à l'intérieur de la coquille et son adversaire marque une touche sur la coquille :
  - L'arbitre annule la touche
  - L'arbitre annule la touche et lui donne un carton jaune
  - L'arbitre accorde la touche
  
- 8 Dans une attaque composée, l'adversaire a le droit à la riposte :
  - S'il trouve le fer dans une des feintes
  - S'il esquive complètement l'attaque.
  - S'il fait tomber l'attaque dans le vide en reculant.