

- 1 Si le chronomètre est manuel, c'est-à-dire que l'appareil enregistre la touche après le halte de l'arbitre
 - Le halte de l'arbitre arrête le combat. Si un tireur démarre une action avant le halte, l'arbitre doit accorder "le coup lancé"
 - Le halte de l'arbitre arrête le combat et même le coup lancé n'est pas valable
 - Le halte de l'arbitre arrête le combat. Si un tireur touche après le halte, l'arbitre lui donne un carton rouge

- 2 Le tireur appelé en premier doit se placer :
 - A la gauche de l'arbitre
 - A 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

- 3 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

- 4 Le directoire technique, en cas de nécessité :
 - Ne peut pas intervenir, spontanément, dans tous les conflits
 - Ne peut pas intervenir, à la demande d'un tireur, sur un match de tableau
 - Peut intervenir, spontanément, dans tous les conflits

- 5 Le tireur A croit avoir touché. Il s'arrête et se retourne pour regarder l'appareil. Le tireur B touche avant le halte de l'arbitre :
 - L'arbitre n'accorde pas la touche à B et donne un carton jaunie au tireur A pour tourner le dos à l'adversaire
 - L'arbitre accorde la touche à B et donne un carton jaunie au tireur A pour tourner le dos à l'adversaire
 - L'arbitre accorde la touche à B et donne un carton rouge au tireur A pour tourner le dos à l'adversaire

- 6 Toutes les personnes qui assistent ou participent à une épreuve d'escrime :
 - Peuvent critiquer l'arbitre ou les assesseurs
 - Peuvent aller encourager en bordure de piste
 - Doivent respecter l'ordre et ne pas troubler le bon déroulement de l'épreuve

- 7 Un tireur, qui se blesse au cours d'un match, a droit, après avis du médecin, à :
 - 15 minutes d'arrêt strictement réservés aux soins
 - 10 minutes d'arrêt strictement réservés aux soins
 - 5 minutes d'arrêt strictement réservés aux soins

- 8 En tableau, lors d'un tournoi vétérans, la durée du combat est :
 - De 2 manches de 3 minutes avec une minute de pause entre chaque manche
 - De 3 manches de 2 minutes avec une minute de pause entre chaque manche
 - De 3 manches de 3 minutes avec une minute de pause entre chaque manche

- 9 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

- 10 Lors d'une rencontre par équipe, si l'ordre des matchs est modifié, volontairement ou non :
 - L'équipe est disqualifiée et ne peut plus revenir dans la compétition.
 - L'arbitre donne un carton jaune à l'équipe fautive, valable pour le reste de la rencontre
 - L'arbitre annule les touches portées après la modification et recommence les matchs dans l'ordre correct

- 11 Lorsque l'arme d'un tireur ne fonctionne plus pendant le match :
 - L'arbitre garde l'arme jusqu'à la fin du match, demande au tireur de la remplacer et lui donne un carton rouge
 - L'arbitre garde l'arme jusqu'à la fin du match, demande au tireur de la remplacer et lui donne un carton jaune
 - L'arbitre garde l'arme jusqu'à la fin du match, demande au tireur de la remplacer et ne lui donne aucune sanction

12 En match d'élimination directe, après la minute supplémentaire le score est toujours 13/13. Mr X a la priorité :

- L'arbitre déclare : Mr X vainqueur 13/12
- L'arbitre déclare : Mr X vainqueur 13/13
- L'arbitre déclare : Mr X vainqueur 14/13

13 La touche portée par un tireur qui sort de la piste avec un pied :

- Est annulée dans tous les cas
- Est accordée, si l'action est lancée avant le « halte »
- Est accordée dans tous les cas

14 L'arbitre déclarera une non-combativité lorsque :

- Une touche n'est pas portée pendant environ une minute
- Les deux tireurs ne marquent pas de touches pendant 30 secondes
- Les deux tireurs ne marquent pas de touches pendant 45 secondes

15 L'arbitre s'aperçoit qu'un tireur a imité une marque de contrôle. Il lui attribue :

- Carton rouge du 2ème groupe
- Carton rouge du 3ème groupe
- Carton noir

16 Si un tireur quitte la piste sans autorisation de l'arbitre

- L'arbitre attend qu'il revienne et lui donne un avertissement verbal
- L'arbitre lui donne un carton jaune pour abandon de la piste sans autorisation
- L'arbitre lui donne un carton rouge pour abandon de la piste sans autorisation

17 Au cours d'une poule, le tireur A utilise son bras non armé pour exercer une action défensive :

- L'arbitre laisse continuer le match lors de la première fois et donne un noir la seconde fois.
- L'arbitre arrête le combat et inflige un carton jaune au tireur fautif et annule la touche éventuellement portée
- L'arbitre arrête le combat et inflige un carton rouge au tireur fautif et annule la touche éventuellement portée

18 Tout acte violent sera sanctionné par :

- Pas de sanction
- Carton jaune
- Carton rouge

19 Lorsqu'un tireur dépasse complètement 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

20 Au cours d'un match, un tireur demande un arrêt pour attacher ses cheveux :

- L'arbitre accorde l'arrêt sans aucune sanction
- L'arbitre le sanctionne d'un carton jaune
- L'arbitre considère qu'il trouble l'ordre sur la piste et lui donne un carton rouge du 3^{ème} groupe

- 1 A l'épée, l'arbitre doit annuler la touche:
 - Si le tireur touche sur le sol non isolé
 - Si le tireur touche son adversaire en se fendant
 - Si les deux tireurs se touchent en même temps

- 2 Lorsqu'il y a corps à corps, c'est à dire lorsque les deux adversaires sont en contact :
 - Le combat est arrêté au fleuret et au sabre, mais pas à l'épée
 - Les tireurs, aux trois armes, sont sanctionnés par un carton jaune
 - Le combat est arrêté par l'arbitre

- 3 L'appareil indique un coup double, mais l'arbitre voit nettement que le tireur A touche hors de la piste :
 - L'arbitre accorde les deux touches
 - L'arbitre accorde la touche au tireur B
 - L'arbitre annule la touche du tireur A et lui donne un carton jaune pour touche volontaire en dehors de son adversaire

- 4 A l'épée, la touche portée en se retournant est valable :
 - Si le tireur qui porte cette touche a été dépassé par son adversaire
 - Si le tireur qui attaque dépasse son adversaire et se retourne pour toucher
 - Si le tireur qui est dépassé par son adversaire met la touche en se retournant en troisième remise

- 5 En cours de match, les deux pointes des tireurs se touchent :
 - L'arbitre annule les deux touches et replace les tireurs sur la ligne de mise en garde
 - L'arbitre annule les deux touches et laisse les tireurs à la même place
 - L'arbitre accorde les deux touches

- 6 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"

- 7 Lorsque un des deux tireurs touche le sol non isolé, l'arbitre doit :
 - Laisser le match se dérouler
 - Arrêter immédiatement le combat et donner un carton jaune au tireur fautif
 - Arrêter immédiatement le combat

- 8 Le tireur qui redresse la lame de son épée sur la piste reçoit :
 - Un carton rouge
 - Un carton noir
 - Un carton jaune

- 9 A l'épée, la surface valable du tireur comprend :
 - Tout le corps du tireur sauf son matériel
 - Tout le corps du tireur, y compris ses vêtements et son matériel
 - Tout le corps sauf le dos

- 10 A l'épée, l'action offensive s'exerce :
 - Seulement avec l'aide de la coquille et de la lame, utilisées séparément ou conjointement
 - Seulement avec l'aide de la coquille et de l'arme
 - Par la pointe et par la pointe seule

EXAMEN D'ARBITRAGE

QCM REGIONAL

10 QUESTIONS SPECIFIQUES FLEURET

NOM :
Prénom :
Adresse Mail :

- 1 L'attaquant seul est touché si :
 - Après la parade riposte, qui ne touche pas, il effectue une remise
 - Il cherche le fer, ne le trouve pas et continue l'attaque
 - Dans une attaque composée, il est touché après sa finale d'action

- 2 Dans une attaque composée, l'adversaire a le droit de faire un arrêt. Pour être valable :
 - L'arrêt devra précéder la finale de l'attaque d'un temps d'escrime
 - L'arrêt devra toucher lorsque l'adversaire commence sa fente
 - L'arrêt devra toucher après que l'attaquant ait terminé sa fente

- 3 Une attaque par battement pour être correctement exécutée doit être effectuée :
 - L'arbitre accorde les deux touches
 - L'arbitre annule les deux touches
 - L'arbitre compte la touche du tireur resté sur la piste

- 4 L'attaque simple par marcher-fente est correctement exécutée lorsque :
 - Le tireur marche le bras raccourci, fait une fente et touche en allongeant le bras
 - L'allongement du bras précède la fin de la marche et le déclenchement de la fente
 - Le tireur part en flèche, dépasse son adversaire et touche en se retournant

- 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 être dans la position en ligne

- 6 L'utilisation du bras non armé 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

- 7 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

- 8 Un tireur occasionne, plusieurs fois de suite, un corps à corps (sans brutalité ni pour éviter une touche) :
 - Il n'est pas sanctionné
 - Il est sanctionné d'un carton jaune
 - Il est sanctionné d'un carton rouge

- 9 A fait une attaque et B une contre-attaque. Pas de lampe. Ensuite, deux remises simultanées :
 - L'arbitre dit : touches simultanées, pas de touche
 - L'arbitre accorde la touche à B
 - L'arbitre accorde la touche à A

- 10 La pince crocodile du fil électrique doit être accrochée au dos de la veste conductrice :
 - Au centre du dos
 - Du côté du bras non armé
 - Du côté du bras armé

- 1 Après avoir eu l'accord de l'arbitre, le tireur redresse la lame de son sabre sur la piste.
 - L'arbitre le sanctionne d'un carton rouge (2eme groupe)
 - L'arbitre le sanctionne d'un carton jaune
 - L'arbitre ne fait rien, le tireur a demandé l'autorisation

- 2 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.

- 3 La publicité est interdite :
 - Sur les tenues
 - Sur les masques
 - Sur la garde du sabre

- 4 L'attaquant seul est touché :
 - S'il attaque après avoir écarter corectement le fer de son adversaire
 - S'il attaque lorsque l'adversaire est en position en ligne, sans écarter le fer
 - S'il attaque lorsque l'adversaire est en position en ligne, sans écarter le fer sans être touché

- 5 Si la lame présente une courbure, elle doit être sensible, continue et présenter une flèche
 - Inférieure à 2 cm
 - Inférieure à 3 cm
 - Inférieure à 4 cm

- 6 Le tireur A effectue une attaque et touche à la jambe. Le tireurs B effectue une contre-attaque à temps perdu et touche à la tête
 - L'arbitre accorde la touche au tireur B
 - L'arbitre accorde la touche au tireur A
 - L'arbitre indique attaque non-valable et n'accorde aucune touche

- 7 Dans une attaque au fer par battement, quand le battement est fait sur le faible de la lame adverse
 - L'attaque est mal exécutée
 - L'attaque est valable que si une seule lampe s'allume
 - L'attaque est correctement exécutée

- 8 Si l'attaque part alors que l'adversaire est « pointe en ligne » :
 - L'attaquant doit, au préalable, écarter l'arme de son adversaire
 - L'attaquant doit toucher en évitant l'arme de son adversaire
 - L'attaquant doit toucher obligatoirement en frôlant le fer de son adversaire

- 9 Au sabre, la flèche est :
 - Autorisée dans toutes les catégories
 - Autorisée en senior seulement
 - Interdite et sanctionnée d'un carton jaune avec annulation de la touche éventuellement portée

- 10 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

