

NOM :

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

- 1 - 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
- 2 - Les assesseurs d'un match, observant l'utilisation du bras ou de la main non armée, interviennent :
- seulement sur interrogation de l'arbitre
 - en levant la main ou sur interrogation de l'arbitre.
 - seulement en levant la main pour signaler un manquement au règlement
- 3 - Aux trois armes, dans les catégories poussins, pupilles et benjamins, la position de garde doit être prise :
- immobile, les pieds immédiatement derrière la ligne de mise en garde
 - pointe en ligne, les pieds sur la ligne de mise en garde
 - bras allongé, les pieds derrière la ligne de mise en garde
- 4 - Le chronomètre est défaillant. L'arbitre doit :
- faire redémarrer le chrono et le score reste inchangé.
 - faire redémarrer le chrono avec une minute supplémentaire.
 - estimer le temps écoulé et reprendre le match. Le score reste inchangé.
- 5 - Une attaque est simple lorsqu'elle est exécutée :
- directement de pied ferme
 - en un seul mouvement
 - en deux mouvements au maximum
- 6 - 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
- 7 - 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
- 8 - 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 »

NOM :

9 - En poule, l'arbitre déclare le match d'un benjamin terminé :

- Lorsqu'un des deux tireurs atteint 6 touches
- Lorsqu'un des deux tireurs atteint 5 touches
- Lorsqu'un des deux tireurs atteint 4 touches

10 - Définition de la parade :

- action défensive exécutée en marchant ou se fendant
- action offensive pour empêcher l'attaque de toucher
- 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 - A l'occasion d'une rencontre par équipe, les assesseurs changent de côté :

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

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

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

14 - 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 rouge.
- annulée

15 - Un tireur, croyant avoir touché, se retourne pour regarder l'appareil et son adversaire le touche :

- l'arbitre accorde la touche
- l'arbitre accorde la touche et donne un carton jaune au tireur fautif
- l'arbitre refuse la touche mais donne un carton jaune au tireur fautif