NOM :

EXAMEN ARBITRE REGIONAL
SABRE

1 - Lorsqu'un tireur a déjà été remplacé et qu'un autre tireur se blesse et ne peut plus tirer :
- ❑ le tireur remplacé peut reprendre sa place dans l'équipe pour finir la rencontre
- ❑ le tireur remplacé ne peut plus revenir dans cette rencontre et l'équipe perd la rencontre
- ❑ l'équipe ne peut plus continuer la compétition

2 - Faute du 1er groupe, sans suppression de la touche éventuellement portée :
- ❑ - interruption abusive du combat
- ❑ - corps à corps pour éviter une touche
- ❑ - coups portés en tombant

3 - Sortie latérale de la piste pour éviter une touche, pour la 3ème fois dans le même assaut :
- ❑ - carton rouge
- ❑ - carton jaune
- ❑ - pas de sanction

4 - Un tireur, croyant avoir touché, se retourne pour regarder l'appareil et son adversaire le touche :
- ❑ - l'arbitre accorde la touche
- ❑ - l'arbitre refuse la touche mais donne un carton jaune au tireur fautif
- ❑ - l'arbitre accorde la touche et donne un carton jaune au tireur fautif

5 - 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

6 - La perte de terrain est :
- ❑ - une sanction de combat
- ❑ - une sanction disciplinaire
- ❑ - une sanction minime

7 - La fiche électrique qui dépasse de la coquille :
- ❑ - est autorisée
- ❑ - est formellement interdite
- ❑ - est autorisée si le tireur ne risque pas de blesser son adversaire

8 - Lorsqu'un pupille, dans un match, franchit d'un seul pied la limite latérale de la piste :
- ❑ - il doit reculer d'un mètre
- ❑ - il n'y a aucune pénalisation et les tireurs se remettent en garde sur la piste
- ❑ - le tireur qui n'est pas sorti avance d'un mètre

9 - Le corps à corps existe dès que :
- ❑ - les deux adversaires sont en contact direct
- ❑ - l'arme ou la coquille d'un des tireurs touche le corps de l'adversaire
- ❑ - les deux coquilles sont en contact

10 - Le tireur A fait une attaque composée en marcher-fente. Le tireur B fait tomber l'attaque dans le vide, et se fend pour toucher. L'action de B se définie comme :
- ❑ - Une riposte.
- ❑ - Une contre attaque.
- ❑ - Une attaque

Fédération Française d'Escrime, 14 rue Moncey - 75009 PARIS
Téléphone : 01 44 53 27 50 / Télécopie : 01 40 23 96 18

NOM :

11 - Si un tireur est coupable de brutalité intentionnelle :
- ❑ - l'arbitre lui donnera un carton rouge et annulera la touche éventuellement portée
- ❑ - l'arbitre lui donnera un carton noir
- ❑ - l'arbitre lui donnera un carton rouge

12 Aux trois armes, la position de garde doit être prise :
- ❑ - pointe en ligne, les pieds sur la ligne de mise en garde
- ❑ - immobile, les pieds immédiatement derrière la ligne de mise en garde
- ❑ - dans n'importe quelle position, mais derrière la ligne de mise en garde

13 - A l'intérieur de la coquille, le système de branchement est libre, mais :
- ❑ - il n'y a pas d'obligation particulière concernant le débranchement
- ❑ - un système de sécurité empêchant le débranchement en cours de match est obligatoire
- ❑ - doit avoir une dimension précise.

14 - Dans quel cas l'arbitre doit-il annuler la touche :
- ❑ - le tireur touché, déclare en toute bonne foi, ne pas être touché.
- ❑ - la tireur touché a fait une passe avant
- ❑ - le sabre du tireur touché ne provoque pas de signal de touche, immédiatement après la phrase d'armes.

15 - Les fautes du 2ème groupe sont sanctionnées par un carton rouge. Ce sont :
- ❑ - tireur troublant l'ordre sur la piste
- ❑ - touche volontairement portée en dehors de l'adversaire
- ❑ - sortie latérale pour éviter une touche

16 - L'attaque est correctement exécutée quand :
- ❑ - l'allongement du bras, menaçant continuellement de la pointe ou de la taille la surface valable, précède le déclenchement de la fente
- ❑ - le tireur marche le bras raccourci, fait une fente et touche en allongeant le bras
- ❑ - le tireur en faisant sa fente, dépasse son adversaire et touche en se retournant

17 - Un tireur évite son adversaire en sortant de la piste avec les deux pieds et touche :
- ❑ - l'arbitre annule la touche et le sanctionne d'un carton jaune
- ❑ - l'arbitre compte la touche
- ❑ - l'arbitre annule la touche et lui inflige un carton rouge du 3ème groupe pour combat non loyal

18 - L'arme de Pierre ne respecte pas la norme de la flèche de la lame. Il rentre en piste, se met en garde et dit prêt :
- ❑ - l'arbitre demande à Pierre de redresser sa lame
- ❑ - Pierre reçoit un carton jaune et doit redresser sa lame
- ❑ - l'arbitre demande à Pierre de changer son arme

19 - Dans les compétitions de jeunes, les positions et actions qui engendrent un déséquilibre :
- ❑ - doivent être obligatoirement sanctionnées
- ❑ - ne doivent pas être sanctionnées mais seulement corrigées verbalement
- ❑ - doivent être sanctionnées si elles sont volontaires et corrigées si elles sont accidentelles

20 - Au cours d'une poule, le tireur qui éventuellement tire deux matchs consécutifs, doit avoir un repos de :
- ❑ 5 minutes
- ❑ 10 minutes
- ❑ 3 minutes

21 - Aux trois armes, l'action défensive s'exerce :
- ❑ - seulement à l'aide de la coquille
- ❑ - exclusivement à l'aide de la coquille et de la lame, employées, soit séparément, soit conjointement
- ❑ - seulement à l'aide de la lame

Fédération Française d'Escrime, 14 rue Moncey - 75009 PARIS
Téléphone : 01 44 53 27 50 / Télécopie : 01 40 23 96 18

NOM :

22 - La remise en garde, pour sortie latérale, peut placer le combattant fautif :
- ❑ - Au delà de la ligne arrière et entraîner une touche
- ❑ - Jamais derrière la ligne arrière
- ❑ - Toujours dans les deux derniers mètres

23 - Au sabre, une attaque arrivant en surface non valable n'est pas compté comme touche et :
- ❑ - elle arrête la phase d'arme et annule les actions qui suivent
- ❑ - elle n'arrête pas la phrase d'arme mais annule la remise d'attaque immédiate
- ❑ - elle n'arrête pas la phrase d'arme et n'annule pas les touches qui peuvent suivre

24 - 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
- ❑ - Vrai, sauf en cas de blessure à la main ou au bras, reconnue par le médecin, et sur autorisation de l'arbitre
- ❑ - Faux : le tireur peut changer de main quand il veut et sans autorisation de l'arbitre

25 - L'arbitre refuse une touche effectivement portée :
- ❑ - lorsque le tireur touche avec un pied hors de la limite arrière de la piste
- ❑ - lorsque le tireur touche son adversaire alors que celui-ci s'arrête et que l'arbitre n'a pas dit « halte »
- ❑ - lorsque le tireur a porté cette touche hors du temps réservé au combat

26 - Pendant les minutes de repos :
- ❑ - l'arbitre autorisera une ou plusieurs personnes à intervenir auprès du tireur
- ❑ - l'arbitre n'autorisera pas l'intervention d'une ou plusieurs personnes auprès du tireur
- ❑ - l'arbitre autorisera la personne désignée avant le match à intervenir auprès de son tireur

27 - 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

28 - Si un des deux tireurs s'arrête avant le commandement de « halte » et qu'il est touché :
- ❑ - l'arbitre accorde la touche
- ❑ - l'arbitre annule la touche mais donne un carton jaune pour interruption abusive du combat
- ❑ - l'arbitre doit annuler la touche

29 – Le tireur appelé en premier doit se placer :
- ❑ - 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
- ❑ - le tireur se place où il veut

30 - L'attaqué seul est touché :
- ❑ - s'il fait un coup d'arrêt sur une attaque simple.
- ❑ - s'il dérobe la recherche du fer de l'attaquant
- ❑ - s'il fait un coup d'arrêt sur une attaque composée avec l'avantage d'un temps d'escrime.

Fédération Française d'Escrime, 14 rue Moncey - 75009 PARIS
Téléphone : 01 44 53 27 50 / Télécopie : 01 40 23 96 18