



EXAMEN ARBITRE REGIONAL EPEE

23 Juin 2007

1 - Toutes les personnes qui participent ou assistent à une épreuve d'escrime :

- sont soumises au règlement en vigueur si elles se trouvent en bordure des pistes
- sont soumises au règlement en vigueur et doivent s'y conformer sous peine de sanction
- sont soumises au règlement en vigueur sauf les spectateurs et les officiels situés dans les tribunes

2 - A l'épée, en poule, si les deux tireurs arrivent au score de 4-4, ils doivent disputer une touche décisive, jusqu'à la limite du temps prévu. A partir de ce moment :

- Les coups doubles ne sont plus comptabilisés et les tireurs sont remis en garde sur place
- les coups doubles ne sont plus comptabilisés et les tireurs sont remis en garde derrière leur ligne de mise en garde
- les coups doubles sont comptabilisés et l'arbitre inscrit, sur la feuille de match, le score réel acquis

3 - L'ensemble des matchs entre les tireurs de deux équipes s'appelle :

- une rencontre
- une épreuve
- une manche

4 - Pendant les minutes de repos :

- l'arbitre autorisera 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 une seule personne à intervenir auprès du tireur

5 - 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

6 - Si le bouton électrique est mal fixé sur le bout de la lame, de façon à permettre de le visser ou de le dévisser à la main :

- l'arbitre n'annulera pas la touche portée sur ce tireur
- l'arbitre annulera la touche si l'épée n'allume pas
- l'arbitre sanctionnera, par un carton jaune, le tireur ayant l'épée défectueuse

7 - Le chronomètre est défaillant. L'arbitre doit :

- faire redémarrer le chrono et le score reste inchangé.
- estimer le temps écoulé et reprendre le match, le score reste inchangé.
- faire redémarrer le chrono avec une minute supplémentaire

8 - Lors d'une rencontre par équipe, une réclamation peut être adressée à l'arbitre par :

- le capitaine d'équipe ou l'entraîneur
- le capitaine d'équipe ou le tireur en piste
- n'importe quel membre de l'équipe présent dans la zone

9 - En escrime, le terrain doit représenter :

- une surface plane et horizontale
- une surface plane
- une surface horizontale

10 - Dans une compétition officielle minime, le blason bleu est :

- facultatif
- recommandé
- obligatoire

- 11 - 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
- 12 - Les fautes du 1er groupe, sans suppression de la touche éventuellement portée, sont :
- corps à corps pour éviter une touche
 - interruption abusive du combat
 - coups portés en tombant
- 13 - Le corps à corps existe :
- lorsque les coquilles se touchent
 - lorsque les deux adversaires se touchent
 - le corps à corps n'existe pas à l'épée.
- 14 - L'enchaînement des actions offensives, défensives et contre offensives, au cours d'un combat, s'appelle :
- une préparation d'attaque
 - la durée du combat
 - une phrase d'arme
- 15 - Les sanctions, manifestées par des cartons jaune et rouge :
- doivent être inscrites sur un formulaire spécial valable pour l'épreuve
 - doivent être mentionnées sur la feuille de match, de poule ou de rencontre
 - ne sont soumises à aucune inscription, mais doivent être signalées verbalement au tireur
- 16 - Lorsqu'un arbitre officie lors d'une poule :
- il doit respecter l'ordre des matchs indiqué sur la feuille de poule
 - il peut commencer au choix par le début ou par la fin de la liste établie sur la feuille de poule
 - il peut appeler les matchs listés sur la feuille de poule sans respecter l'ordre établi
- 17 - Dans toutes les épreuves de jeunes, le passage du pied arrière devant le pied avant est sanctionné par :
- un carton jaune à la 1ère infraction et un carton rouge en cas de récidive
 - un carton rouge à chaque fois
 - un avertissement et le tireur recule d'un mètre
- 18 - 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
- 19 - Le tireur A porte une attaque qui touche et tombe en même temps :
- l'arbitre annule la touche et lui donne un carton rouge
 - l'arbitre annule simplement la touche portée
 - l'arbitre annule la touche et lui donne un carton jaune
- 20 - A l'intérieur de la coquille, le système de branchement est libre, mais :
- il n'y a pas d'obligation particulière concernant le branchement et le débranchement
 - le système de sécurité doit avoir une dimension précise
 - un système de sécurité, empêchant le débranchement en cours de match, est obligatoire
- 21 - Un tireur touche volontairement en dehors de son adversaire :
- il reçoit un carton jaune
 - il reçoit un carton rouge
 - il reçoit un carton noir
- 22 - Les dispositions du règlement des jeunes sont valables :
- pour les catégories poussins, pupilles et benjamins
 - pour toutes les catégories jusqu'à minimes
 - pour toutes les catégories jusqu'à cadets

23 - Il est possible de poser l'arme sur la piste pour la redresser :

- après le « allez »
- après le « halte »
- à aucun moment

24 - Dans le règlement international, au cours d'un même match, une troisième faute du 1er groupe est sanctionnée :

- par un carton noir
- par un carton rouge
- par un carton jaune

25 - L'arbitre constate que l'épée du tireur fonctionne une fois sur deux :

- il refuse l'annulation car l'épée fonctionne de temps en temps
- il indique au tireur qu'il annulera la prochaine touche si la défaillance se reproduit
- il annule la touche car il n'a aucun doute sur la défaillance de l'arme

26 - Entre deux matchs d'élimination directe, le temps de repos, pour un tireur est de :

- une minute
- cinq minutes
- dix minutes

27 - Le combat est engagé quand :

- dès qu'il y a un contact de fer
- l'arbitre donne le commandement de « Allez »
- dès le premier déplacement

28 - Si le fil de corps s'est décroché à la main du tireur et que celui-ci est touché :

- l'arbitre accorde la touche portée
- l'arbitre annule la touche portée
- l'arbitre donne un carton rouge pour combat non loyal

29 - Un tireur, déclaré comme touché, enlève son masque sans en demander la permission à l'arbitre. Celui-ci :

- lui inflige un carton jaune pour retrait du masque sans autorisation
- ne le sanctionne pas
- lui inflige un carton rouge du 2ème groupe pour « arrêt abusif du combat »

30 - Dans une épreuve benjamin, aux trois armes :

- les lames utilisées sont des lames n° 2
- les lames utilisées sont des lames n° 4
- les lames utilisées sont des lames n° 5

Corrigés

Question	Réponse	Question	Réponse	Question	Réponse
1	B	11	B	21	B
2	A	12	B	22	A
3	A	13	B	23	C
4	C	14	C	24	B
5	B	15	B	25	C
6	A	16	A	26	C
7	B	17	A	27	B
8	B	18	B	28	A
9	A	19	C	29	B
10	C	20	C	30	A