

### 12 QUESTIONS GENERALES

CORRIGE: 1B/2A/3C/4A/5A/6A/7A/8B/9A/10B/11C/12B/

- 1 Le temps d'escrime correspond à :
  - La durée d'exécution d'une action composée
  - La durée d'exécution d'une action simple
  - La durée d'exécution d'une marche et fente
  
- 2 L'action défensive s'exerce :
  - Exclusivement avec l'aide de la coquille et de la lame, utilisées séparément ou conjointement.
  - Exclusivement avec l'aide de la coquille et de l'arme.
  - Exclusivement avec l'aide de la lame de l'arme.
  
- 3 Lorsqu'un tireur franchit, avec les deux pieds, la limite arrière, il est :
  - Remis en garde sur sa ligne de fond, après avoir reçu un carton jaune
  - Remis en garde, la 1<sup>ère</sup> fois, sur sa ligne d'avertissement
  - Déclaré comme étant touché
  
- 4 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 »
  
- 5 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
  
- 6 Une équipe est considérée complète lorsque :
  - Au moins trois tireurs de l'équipe sont présents à l'appel de l'arbitre
  - Au moins deux tireurs de l'équipe sont présents à l'appel de l'arbitre
  - Au moins un tireur de l'équipe est présent à l'appel de l'arbitre
  
- 7 Dans une rencontre par équipe, les relais s'effectuent, selon le règlement FIE :
  - A chaque étape de 5 touches et/ou au temps maximum de 3 minutes
  - A chaque étape de 10 touches et/ou au temps maximum de 10 minutes
  - A chaque étape de 4 touches et/ou au temps maximum de 5 minutes
  
- 8 A toutes les armes, en poule, l'arbitre doit vérifier le matériel des tireurs :
  - Cette vérification doit être effectuée avant chaque match de la poule
  - Cette vérification doit être effectuée au moment de l'appel des tireurs
  - Cette vérification doit être effectuée seulement dans le tableau
  
- 9 L'arbitre a l'obligation de faire respecter l'ordre au cours d'un match et de sanctionner :
  - Une personne qui donne des conseils répétés en fond de piste
  - Une personne qui encourage sans donner de conseils depuis les tribunes
  - Une personne qui intervient auprès d'un tireur blessé
  
- 10 Lorsqu'un tireur a déjà un carton jaune et qu'il tourne le dos à son adversaire pendant le même match
  - Il reçoit un carton jaune
  - il reçoit un carton rouge
  - Il reçoit un carton noir
  
- 11 En cas de blessure ou crampes pendant un match, l'arbitre :
  - N'a aucune obligation
  - Doit le signaler au directoire technique seulement
  - Doit, sur la feuille de match, mentionner l'interruption avec les détails concernant la blessure
  
- 12 Lorsque l'arbitre sanctionne une bousculade ou un jeu désordonné, il donne un carton jaune et :
  - La touche éventuellement portée est accordée
  - La touche éventuellement portée est annulée
  - L'arbitre demande l'autorisation au Directoire Technique avant d'annuler la touche