

## GENERALITES

### Article t.1

1 - Les dispositions du règlement international sont obligatoirement appliquées pour :

- les championnats nationaux de toutes les fédérations affiliées à la F.I.E.
- toutes les épreuves d'escrime donnant lieu à un classement
- les Championnats du Monde de toutes les catégories

### Article t.2

1 - En escrime, un combat dont on tient compte du résultat est appelé :

- un assaut
- un match
- un combat courtois

### Article t.3

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

- une rencontre
- une épreuve
- une manche

### Article t.4

1 - Les épreuves d'escrime se différencient par :

- la catégorie, l'arme, la date et la saison d'organisation
- la catégorie, l'arme, la date et le pays d'organisation
- les armes, le sexe des compétiteurs, leurs âge et le fait qu'elles se tirent individuellement ou par équipe.

### Article t.5

1 - Un championnat, en escrime, c'est le nom donné à :

- une organisation officielle de toute épreuve d'escrime
- une épreuve destinée à désigner le meilleur tireur ou la meilleure équipe, dans chaque arme, pour une fédération, une région, le monde et pour une durée déterminée
- une épreuve d'escrime, inscrite au calendrier de la FIE, sous réserve qu'elle soit ouverte uniquement à des escrimeurs de plus de 14 ans

### Article t.6

1 - Le temps d'escrime est :

- la durée d'une attaque parfaitement exécutée
- le temps qu'il faut à l'arbitre pour dire halte
- la durée d'exécution d'une action simple

2 - 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

### Article t.7

1 - Définition de la parade :

- action offensive pour empêcher l'attaque de toucher
- action défensive faite avec l'arme pour empêcher une action offensive de toucher
- action défensive exécutée en marchant ou se fendant

2 - Définition de la riposte :

- c'est l'action défensive du tireur qui a paré l'attaque
- c'est l'action offensive du tireur qui a paré l'attaque
- c'est l'action défensive pour contrer une attaque

3 - Une préparation, c'est est :

- le bras allongé, la pointe menaçant l'adversaire et précédant la fente
- l'action qui précède la parade ou la contre-attaque.
- l'action des bras ou des jambes qui prépare l'attaque.

4 - L'enchaînement des actions offensives, défensives et contre offensives, au cours d'un combat, s'appelle :

- une phase d'arme
- la durée du combat
- une phrase d'arme

- 5 - L'attaque est correctement exécutée lorsque :
- le bras allongé et la pointe menaçant l'adversaire précède le déclenchement de la fente
  - le tireur marche le bras raccourci, fait une fente et touche en allongeant le bras
  - le tireur part en flèche, dépasse son adversaire et touche en se retournant
- 6 - Les différentes actions offensives sont :
- l'attaque, la riposte et la contre-riposte
  - l'attaque, la riposte, la contre-riposte et la contre-attaque
  - l'attaque, la riposte et la contre-attaque
- 7 - La ou les différentes actions défensives sont :
- la parade et la riposte
  - la parade
  - la parade et la contre-attaque

#### **Article t.8**

- 1 - Une attaque est simple lorsqu'elle est exécutée :
- directement de pied ferme
  - en un seul mouvement
  - en deux mouvements au maximum
- 2 - Une contre-attaque, c'est une action offensive exécutée sur :
- l'offensive adverse
  - la défensive adverse
  - la parade adverse
- 3 - Définition de l'arrêt :
- contre-attaque portée sur une attaque
  - une action offensive
  - le temps de pause d'une minute

#### **Article t.9**

- 1 - 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

#### **Article t.10**

- 1 - Définition de la position « pointe en ligne »
- position de l'escrimeur qui maintient son bras tendu et menace continuellement avec la pointe de son arme la surface valable de son adversaire.
  - position de l'escrimeur lorsqu'il se fend avec le bras tendu
  - position de l'escrimeur lorsqu'il rompt avec le bras tendu
- 2 - La position en ligne est une position :
- particulière dans laquelle l'escrimeur maintient le bras armé tendu et menace continuellement la surface valable de son adversaire.
  - particulière dans laquelle l'escrimeur dirige constamment sa pointe ou son tranchant vers l'adversaire.
  - particulière dans laquelle l'escrimeur menace de sa pointe ou de son tranchant l'adversaire pendant ses préparations.

#### **Article t.11**

- 1 - En escrime, le terrain doit représenter :
- une surface plane
  - une surface plane et horizontale
  - une surface horizontale

#### **Article t.12**

- 1 - La partie du terrain destinée au combat s'appelle :
- la surface de combat
  - l'aire de combat
  - la piste

#### **Article t.13**

- 1 - La longueur de la piste est de :
- 20 mètres
  - 16 mètres
  - 14 mètres

2 - Pour rompre, l'escrimeur dispose, sans franchir la limite arrière des 2 pieds, d'une longueur totale de :

- 7 mètres
- 6 mètres
- 5 mètres

3 - Les dimensions de la piste sont :

- 14 mètres sur 2 mètres + un prolongement de 1,50 à 2 mètres
- 16 mètres sur 1,50 à 2 mètres + un prolongement de 1 à 2 mètres
- 14 mètres sur 1,50 à 2 mètres + un prolongement de 1 à 2 mètres

4 - Les mesures officielles d'une piste d'escrime sont :

- 1,00 à 1,50 sur 14 m + 1,50 m minimum de dégagement à chaque extrémité
- 1,00 à 2,00 sur 14 m + 1,50 m minimum de dégagement à chaque extrémité
- 1,80 à 2,00 sur 14 m + 1,50 m minimum de dégagement à chaque extrémité

#### **Article t.14**

1 - Le nombre de lignes perpendiculaires à la longueur, tracées sur une piste, est :

- sept lignes
- cinq lignes
- neuf lignes

2 - La distance minimale entre le bord d'une piste et la table pour l'appareil électrique est de :

- 0,50 m
- 1,00 m
- 2,00 m

#### **Article t.15**

1 - Les tireurs s'arment, s'équipent, s'habillent et combattent :

- sous leur propre responsabilité et à leurs risques et périls
- sous la responsabilité de l'organisateur
- sous la responsabilité de la fédération leur ayant délivré leur licence

#### **Article t.16**

1 - Un tireur ne peut pas changer de main jusqu'à la fin du match :

- 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 à condition de le demander au préalable à l'arbitre
- Faux : le tireur peut changer de main quand il veut et sans autorisation de l'arbitre

2 - Pendant un match, un tireur peut-être autorisé par l'arbitre à changer de main, pour la tenue de son arme, uniquement :

- si cela favorise le jugement (utilisation du bras non armé, ...)
- si le tireur concerné est blessé au bras ou à la main tenant initialement l'arme.
- sur demande d'un tireur et si cela est fait en accord avec l'autre tireur concerné.

3 - L'action défensive s'exerce :

- exclusivement avec l'aide de la coquille et de l'arme.
- exclusivement avec l'aide de la lame de l'arme.
- exclusivement avec l'aide de la coquille et de la lame, utilisées séparément ou conjointement.

#### **Article t.17**

1 - L'arbitre, en début de combat et lors des remises en garde, fait placer les tireurs obligatoirement :

- sur leur ligne respective de mise en garde et au milieu de la largeur de la piste
- au milieu de la largeur de la piste sauf en cas d'assaut entre un droitier et un gaucher, cas dans lequel le tireur gaucher est autorisé à se placer le long de la limite latérale, coté appareil.
- sur la ligne de mise en garde à n'importe quel endroit au niveau de la largeur de la piste

2 - Si les tireurs sont de mains contraires, le 1<sup>er</sup> appelé se place :

- A droite du président de jury, si c'est un gaucher.
- A gauche du président de jury, si c'est un gaucher.
- A gauche du président de jury, si c'est un droitier.

3 - 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

4 - La mise en garde doit se faire au milieu du terrain :

- au commencement de chaque période et de la minute supplémentaire
- dès qu'il y a un arrêt du combat
- seulement lorsque l'arbitre l'indique

- 5 - La mise en garde, au commencement de la minute supplémentaire, se fait :
- à l'endroit où le combat s'est arrêté après le temps réglementaire.
  - dans la partie de terrain du tireur vainqueur du tirage au sort
  - au milieu de la largeur de piste, sur les lignes de mise en garde.
- 6 - 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
- 7 - Au cours d'un match, le Président de Jury arrête le combat pour infliger un carton rouge sans qu'une touche n'ait été portée effectivement par les tireurs :
- les tireurs se remettent en garde sur place
  - les tireurs se remettent en garde derrière leurs lignes de mise en garde
  - les tireurs choisissent où ils veulent se remettre en garde
- 8 - Au fleuret et au sabre, la garde ne peut être prise dans la position « pointe en ligne » :
- faux, c'est seulement au sabre
  - vrai
  - faux, c'est au trois armes
- 9 - En début et lors d'une reprise de combat, la position de garde peut être prise « pointe en ligne » :
- uniquement au fleuret
  - uniquement à l'épée
  - uniquement au sabre
- 10 - Au sabre, le fait de se mettre en garde dans la position en ligne est :
- interdit.
  - sanctionné par un carton jaune.
  - sanctionné par un carton rouge.
- 11 - Au fleuret, le fait de se mettre en garde dans la position en ligne est :
- interdit.
  - sanctionné par un carton jaune.
  - sanctionné par un carton rouge.
- 12 - Définition de la distance après un arrêt sans touche au cours d'un assaut :
- chaque tireur se remet en garde sur sa ligne de mise en garde
  - dans la position « pointe en ligne », les pointes des deux tireurs ne peuvent entrer en contact
  - le tireur qui a commis une faute doit reculer le bras tendu jusqu'à ce qu'il ne puisse plus toucher son adversaire

### **Article t.18**

- 1 - Le début du combat est marqué par le commandement :
- en garde !
  - êtes-vous prêts (prêtes)
  - allez !
- 2 - 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 jaune.
  - annulée
- 3 - Le tireur A attaque son adversaire et pense avoir touché. Il s'arrête et le tireur B en profite pour le toucher à son tour. Seule, la touche de B est indiquée par l'appareil :
- l'arbitre compte la touche de B, sauf si l'arme de A est défectueuse
  - l'arbitre annule la touche de B et donne un carton jaune au tireur A pour s'être arrêté.
  - l'arbitre annule la touche
- 4 - 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
- 5 - Pierre est désarmé par la parade de Jean, qui riposte immédiatement et touche valable :
- l'arbitre dit « en garde, pas de touche »
  - la touche de Jean est annulée.
  - la touche est accordée à Jean.
- 6 - Au cours d'un match, un tireur abandonne la piste pour aller chercher son entraîneur car il n'est pas d'accord avec l'arbitre :
- l'arbitre lui donne un carton rouge
  - l'arbitre le déclare perdant du match
  - l'arbitre lui donne un carton jaune
- 7 - Le combat est engagé quand :
- l'arbitre donne le commandement de « Allez »

- dès qu'il y a un contact de fer
- dès le premier déplacement

#### **Article t.19**

- 1 - Le combat rapproché est autorisé :
  - au fleuret et au sabre seulement tant qu'il n'y a pas eu de contact entre les coquilles.
  - uniquement à l'épée tant qu'il n'y a pas eu de corps à corps
  - à toutes les armes, aussi longtemps que les tireurs peuvent se servir de leurs armes et que l'arbitre peut continuer à suivre l'action.
- 2 - Tirer en combat rapproché est permis sans que les adversaires peuvent :
  - Porter une touche
  - tenir leurs armes correctement et que l'arbitre puisse suivre la phrase d'arme
  - Les deux coquilles ne se touchent pas.

#### **Article t.20**

- 1 - Lorsqu'il y a corps à corps, c'est à dire lorsque les deux adversaires sont en contact :
  - le combat est arrêté par l'arbitre
  - 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
- 2 - Le corps à corps existe dès que :
  - l'arme ou la coquille d'un des tireurs touche le corps de l'adversaire
  - les deux adversaires sont en contact direct
  - les deux coquilles sont en contact
- 3 - Le corps à corps volontaire pour éviter une touche :
  - est interdit aux trois armes
  - est autorisé à l'épée s'il est exécuté sans brutalité, ni violence
  - est autorisé aux trois armes
- 4 - En cas de corps à corps volontaire pour éviter une touche, l'arbitre sanctionne le tireur fautif par :
  - l'annulation de la touche éventuellement portée
  - un carton jaune et l'annulation de la touche éventuellement portée
  - un carton rouge et l'annulation de la touche éventuellement portée.
- 5 - 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 »
- 6 - En cas de corps à corps, l'arbitre :
  - arrête le combat, à toutes les armes, et remet les tireurs en garde à distance
  - arrête le combat à toutes les armes et, au fleuret et au sabre, inflige un carton jaune au fautif
  - laisse se dérouler le combat si le corps à corps est involontaire ou sans brutalité.

#### **Article t.21**

- 1 - Lorsqu'un tireur tourne le dos à son adversaire :
  - l'arbitre lui donne un carton jaune et annule la touche éventuellement portée
  - l'arbitre arrête le combat et annule la touche éventuellement portée
  - l'arbitre lui donne un carton rouge
- 2 - Les déplacements et esquives pour éviter une touche sont permis :
  - même quand le tireur tourne le dos à son adversaire
  - même quand le tireur sort de la piste
  - même quand la main non armée vient en contact avec le sol
- 3 - Le tireur A touche son adversaire après l'avoir dépassé. Le tireur B, pendant le dépassement, se retourne et porte une touche valable :
  - seule, la touche portée par le tireur A est valable
  - les deux touches sont déclarées valables par le président de jury
  - seule la touche portée par le tireur B est valable
- 4 - 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
- 5 - Lorsqu'un tireur dépasse son adversaire, l'arbitre doit immédiatement donner le signal de halte et :
  - remettre les tireurs à distance, par rapport à la place finale du tireur ayant été dépassé.

- remettre les tireurs en garde à la place qu'ils occupaient avant l'action
  - remettre les tireurs en garde à distance, par rapport à la place final du tireur ayant effectué le dépassement
- 6 - Un tireur flèche et provoque l'arrachement des fils de l'enrouleur. L'appareil le signale touché :
- la touche qu'il a reçue est annulée
  - la touche qu'il a reçue est valable
  - l'arbitre déclare la touche valable ou non et donne un carton jaune pour jeu désordonné
- 7 - Lorsque, à la suite d'une flèche, un tireur provoque l'arrachement de l'enrouleur ou des fils de piste et qu'il est déclaré touché, la touche qu'il a reçue est :
- annulée et l'arrachement est sanctionné par un carton jaune
  - n'est pas annulée et l'arrachement est sanctionné par un carton jaune
  - n'est pas annulée.
- 8 - Un tireur flèche, dépasse son adversaire et touche. L'arbitre dit « halte ». L'appareil indique un coup double
- l'arbitre n'accorde pas de touche car il arrête l'action pour le dépassement.
  - l'arbitre accorde la touche de l'adversaire car la riposte est portée immédiatement
  - l'arbitre accorde les deux touches
- 9 - 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
- 10 - En cas d'échange de touches au cours d'un dépassement, la touche portée immédiatement est :
- valable uniquement à l'épée
  - annulée à toutes les armes
  - valable à toutes les armes
- 11 - En cas d'échange de touches au cours d'un dépassement, la touche portée après dépassement par le tireur fautif est :
- annulée à toutes les armes
  - valable uniquement à l'épée
  - valable à toutes les armes
- 12 - En cas d'échange de touches au cours d'un dépassement, la touche portée immédiatement, même en se retournant, par le tireur qui a subi l'action, est :
- annulée à toutes les armes
  - valable à toutes les armes
  - valable uniquement à l'épée

#### **Article t.22**

- 1 - 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
- 2 - Le tireur saisi l'arme de son adversaire et la détourne de sa surface valable :
- l'arbitre n'arrête pas le combat
  - l'arbitre lui donne un carton rouge pour combat non loyal
  - l'arbitre donne un carton jaune et annule la touche éventuellement portée par le tireur fautif
- 3 - L'utilisation volontaire de la main ou du bras non armé est sanctionné par :
- un carton jaune et l'annulation de la touche éventuellement portée
  - un carton rouge et l'annulation de la touche éventuellement portée
  - un carton noir
- 4 - Le fait de saisir, avec la main non armée, une partie quelconque de l'équipement est sanctionné par :
- un carton jaune et l'annulation de la touche éventuellement portée
  - un carton rouge et l'annulation de la touche éventuellement portée
  - un carton noir
- 5 - Au fleuret et au sabre, le fait de protéger, ou de substituer, une surface valable par ou avec une autre partie du corps, par couverture ou mouvement anormal, est sanctionné par :
- un carton jaune et l'annulation de la touche éventuellement portée
  - un carton rouge et l'annulation de la touche éventuellement portée
  - un carton noir
- 6 - Pierre déclenche une attaque composée. Paul, surpris, se protège avec la main non armée devant la cuirasse et Pierre touche non valable :
- l'arbitre accorde la touche à Pierre
  - l'arbitre accorde la touche à Pierre et donne un carton jaune à Paul
  - l'arbitre donne un carton jaune à Paul et déclare la touche de Pierre non valable

#### **Article t.23**

- 1 - Lorsque l'arbitre s'aperçoit que le tireur qui lui tourne le dos commet des irrégularités avec la main ou le bras non armé :
- il peut faire changer les tireurs de côté ou demander des assesseurs

- il donne un carton rouge au tireur fautif dès la première faute
  - il donne un carton noir au tireur fautif
- 2 - Les assesseurs d'un match, observant l'utilisation du bras ou de la main non armée, interviennent :
- seulement en levant la main pour signaler un manquement au règlement
  - seulement sur interrogation de l'arbitre
  - en levant la main ou sur interrogation de l'arbitre.
- 3 - En cours de match, L'arbitre voit que le tireur qui lui tourne le dos utilise son bras non armé.
- il lui donne un carton rouge et peut lui demander de changer de coté.
  - il lui donne un carton jaune et peut lui demander de changer de coté.
  - il lui donne un carton jaune mais ne peut pas lui demander de changer de coté.
- 4 - Un arbitre est-il autorisé à faire changer les tireurs de coté, s'il s'aperçoit qu'un des tireurs fait usage de son bras non armé :
- oui
  - non
  - oui, s'il y est autorisé par le directoire technique

#### **Article t.24**

- 1 - Au commandement de « halte », le terrain gagné reste acquis :
- tant que la ligne médiane n'est pas à nouveau franchie par un des tireurs
  - jusqu'à ce qu'une touche valable soit accordée
  - jusqu'à ce qu'une touche valable ou non valable soit marquée
- 2 - Lors d'une remise en garde, après une attaque et sans qu'une touche soit accordée, les tireurs doivent :
- reculer d'une distance égale pour reprendre la distance de garde
  - le tireur offensif reste à sa place et le tireur défensif se met à distance
  - le tireur défensif reste à sa place et le tireur offensif se met à distance

#### **Article t.25**

- 1 - 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
- 2 - Lors d'une remise en garde après une flèche :
- les tireurs doivent reculer d'une distance égale pour reprendre la distance de garde
  - le tireur ayant subi la flèche reste à sa place et l'autre tireur se met à distance
  - le tireur ayant provoqué la flèche reste à sa place et l'autre tireur se met à distance
- 3 - Lors d'une remise en garde après un corps à corps :
- le tireur ayant provoqué le corps à corps reste à sa place et l'autre tireur se met à distance
  - les tireurs doivent reculer d'une distance égale pour reprendre la distance de garde
  - le tireur ayant subi le corps à corps reste à sa place et l'autre tireur se met à distance

#### **Article t.26**

- 1 - Un tireur pose un pied hors de la piste alors qu'il exécute une fente qui touche :
- l'arbitre doit annuler la touche
  - l'arbitre compte la touche car le coup est lancé avant le commandement de « halte »
  - l'arbitre compte la touche seulement s'il y a coup double
- 2 - Un tireur pose un pied hors de la piste dans le temps de la touche portée à son adversaire :
- l'arbitre doit annuler la touche.
  - l'arbitre, en cas de coup double, accorde la touche au seul tireur resté sur la piste.
  - l'arbitre compte la touche car le coup est lancé avant le commandement de « halte ».
- 3 - 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
- 4 - La touche portée par un tireur qui sort de la piste avec un seul pied n'est pas valable :
- si c'est une riposte immédiate liée à une action adverse.
  - si elle est lancée après le commandement de halte.
  - si elle est lancée sur le commandement de halte.
- 5 - Un tireur sort latéralement de la piste des deux pieds et l'appareil indique un coup double :
- l'arbitre accorde les deux touches
  - l'arbitre annule les deux touches
  - l'arbitre compte la touche du tireur resté sur la piste
- 6 - Le tireur A attaque en flèche et pose un pied hors de la piste juste avant de toucher. Le tireur B contre-attaque dans le même temps. L'appareil indique coup double :
- le coup double est accordé

- la touche est accordée au tireur A
  - aucune touche n'est accordée
- 7 - Lorsqu'un tireur franchit les limites de la piste, l'arbitre doit dire halte :
- dès que l'un des deux pieds est dehors
  - uniquement lorsque les deux pieds sont dehors
  - uniquement si cela est destiné à éviter une touche
- 8 - Un tireur sort de la piste avec les deux pieds et son adversaire avec seulement un pied. Les touches éventuellement portées sont :
- accordées aux deux tireurs selon les conventions de chaque arme
  - accordées seulement au tireur ayant encore un pied sur la piste
  - annulées
- 9 - Jean sort latéralement de la piste des deux pieds en effectuant une parade riposte. Paul touche en remise d'attaque, sur le « halte ». L'arbitre :
- annule la touche de Jean et fait avancer Paul d'un mètre
  - annule la touche de Jean et lui donne un carton jaune pour sortie volontaire de piste pour éviter une touche.
  - annule la touche de Jean qui est sorti et accorde la touche à Paul.
- 10 - L'attaquant sort latéralement de la piste des deux pieds. L'attaqué pare et riposte valable et touche son adversaire alors qu'il est hors de la piste. L'arbitre dit halte et :
- annule la touche car le tireur touché est hors de la piste. Il fait avancer l'attaquant d'un mètre
  - donne un carton rouge à l'attaquant pour sortie volontaire pour éviter une touche.
  - accorde la touche

#### **Article t.27**

- 1 - 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
  - déclaré comme étant touché
  - remis en garde, la 1<sup>ère</sup> fois, sur sa ligne d'avertissement

#### **Article t.28**

- 1 - Un tireur pose un pied hors de la piste et l'arbitre arrête le combat :
- le tireur qui est sorti recule d'un mètre par rapport à l'endroit où il se situait pendant l'action
  - l'adversaire avance d'un mètre et le tireur sorti doit reculer pour reprendre sa distance
  - l'arbitre remet les deux tireurs à distance sur place et fait reprendre le combat
- 2 - Après une sortie latérale, l'adversaire doit avancer d'un mètre et le tireur fautif se remet en garde à la distance. Si cette sanction met le tireur fautif derrière la limite arrière, il est :
- remis en garde, un pied devant la limite arrière et l'autre derrière
  - remis en garde sur la limite arrière et il reçoit un carton jaune
  - pénalisé d'une touche

#### **Article t.29**

- 1 - Un tireur est bousculé, lors d'une flèche de son adversaire, et sort de la piste :
- le tireur n'est pas pénalisé
  - le tireur pénalisé reçoit un carton jaune et recule d'un mètre
  - le tireur pénalisé avance d'un mètre
- 2 - Le tireur A exécute une flèche et bouscule son adversaire qui sort latéralement des deux pieds :
- l'arbitre donne un carton jaune au tireur A
  - l'arbitre donne un carton jaune aux deux tireurs
  - l'arbitre donne un carton jaune au tireur A et le fait avancer d'un mètre car le tireur B est sorti de la piste.
- 3 - Lorsqu'un tireur franchit involontairement l'une des limites du terrain par un cas fortuit (bousculade) :
- il est sanctionné par un carton jaune
  - il n'est passible d'aucune sanction
  - il est sanctionné par un carton rouge

#### **Article t.30**

- 1 - La durée du combat effectif, en poule, est de :
- 4 minutes
  - 3 minutes
  - 5 minutes
- 2 - La durée du combat effectif, en tableau d'élimination directe, est, au maximum, de :
- 2 périodes de 4 minutes avec une minute de repos entre les périodes
  - 3 périodes de 3 minutes avec une minute de repos entre les périodes



- 3 périodes de 2 minutes avec une minute de repos entre les périodes
- 3 - La durée du combat effectif, lors d'une rencontre par équipe, est, au maximum, de :
  - 3 minutes par relais
  - 2 minutes par relais
  - 4 minutes par relais
- 4 - La durée du combat, dans un match pour les minimes est de :
  - 3 minutes en poule et 3 x 3 minutes dans le tableau avec 1 minute de repos
  - 3 minutes en poule et 2 x 3 minutes dans le tableau avec 1 minute de repos
  - 4 minutes en poule et 2 x 3 minutes dans le tableau avec 1 minute de repos
- 5 - La durée effective du combat c'est :
  - la somme des temps écoulés entre le « allez » et le « halte »
  - la somme des temps écoulés entre le « allez » et l'octroi d'une touche
  - la somme des temps écoulés entre deux touches

### **Article t.31**

- 1 - Lorsqu'il n'y a pas de chronomètre visible par les tireurs, ceux-ci ont le droit de demander le temps :
  - à n'importe quel moment pendant le match
  - à chaque fois que le match est interrompu
  - l'arbitre doit obligatoirement indiquer le temps à chaque arrêt de combat
- 2 - Le temps restant à tirer peut être demandé par les combattants :
  - à n'importe quel moment du match
  - uniquement après l'accord d'une touche
  - à chaque interruption de combat
- 3 - Les sanctions, applicables à un tireur provoquant ou prolongeant abusivement des interruptions de combat, découlent des articles :
  - t.114, t.116, t.120
  - t.115, t.118, t.121
  - t.115, t.116, t.117
- 4 - Pour arrêt abusif de combat :
  - l'arbitre doit infliger un carton rouge au tireur fautif
  - l'arbitre doit laisser au tireur le temps nécessaire lors des arrêts de combat
  - l'arbitre doit infliger un carton jaune au tireur fautif

### **Article t.32**

- 1 - L'arbitre s'aperçoit que son chronomètre est en panne :
  - il demande aux tireurs de donner une estimation du temps restant à tirer
  - il doit évaluer lui-même le temps restant à tirer
  - il recommence le combat avec 3 nouvelles minutes
- 2 - En cas de défaillance du chronométrage ou du chronométreur, qui doit évaluer le temps restant à tirer :
  - l'arbitre et les deux tireurs concernés
  - l'arbitre et les membres du Directoire Technique
  - l'arbitre seul
- 3 - 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.

### **Article t.33**

- 1 - L'arrêt accordé pour un traumatisme dûment constaté par un médecin est d'une durée maximale de :
  - 10 minutes
  - 15 minutes
  - 20 minutes
- 2 - Un tireur se blesse sur la piste :
  - il a droit à 10 minutes d'arrêt, décomptée à partir de l'avis du médecin
  - il a droit à 5 minutes d'arrêt, décomptée à partir de l'avis du médecin
  - il a droit à 10 minutes d'arrêt, décomptée à partir du moment où il se blesse
- 3 - Un tireur, qui a bénéficié de 3 minutes d'arrêt pour une blessure :
  - pourra utiliser les 7 minutes restantes lors d'un autre arrêt
  - ne pourra plus demander un arrêt pour la même blessure
  - pourra demander un nouvel arrêt pour la même blessure si ce n'est pas dans le même match
- 4 - Un tireur peut-il bénéficier de deux arrêts pour un traumatisme au cours d'une même journée :
  - oui, si le 1<sup>er</sup> arrêt n'a pas excédé les 10 minutes, il peut bénéficier du temps restant
  - non, un seul arrêt peut être accordé par journée de compétition

- oui, si le traumatisme est différent du premier constaté
- 5 - Lors d'une rencontre par équipe, un tireur doit s'arrêter sur avis du médecin :
  - il ne pourra plus tirer jusqu'à la fin de la journée
  - après décision du médecin, il pourra disputer, dans la même journée, les rencontres suivantes
  - il peut reprendre sa place dans l'équipe, même si la rencontre n'est pas terminée
- 6 - Lors d'un arrêt, le tireur demande le médecin de service car il se dit blessé à la cuisse. Le médecin constate un coup bénin et l'autorise à continuer le combat.
  - le tireur ne reçoit aucun carton
  - le tireur reçoit un carton jaune
  - le tireur reçoit un carton rouge
- 7 - En cas d'une demande d'arrêt non justifié, dûment constaté par le médecin de service, le tireur est :
  - sanctionné par un carton jaune
  - sanctionné par un carton rouge
  - sanctionné par un carton noir
- 8 - Qui peut modifier l'ordre des matchs de poule pour assurer le bon déroulement d'une compétition :
  - le Directoire Technique
  - l'arbitre
  - les tireurs concernés

#### **Article t.34**

- 1 - Un arbitre ne peut pas cumuler plusieurs fonctions dans un tournoi :
  - vrai
  - faux
  - il peut seulement cumuler les fonctions d'arbitre et de délégué officiel
- 2 - Les fonctions d'arbitres sont :
  - cumulables uniquement avec celles du Directoire Technique
  - non cumulables avec une autre fonction
  - cumulables avec toutes autres fonctions

#### **Article t.35**

- 1 - Une de ces fonctions n'est pas assumée par les arbitres. Laquelle ?
  - tirage au sort de tireurs convoqués au contrôle antidoping
  - consultation, en cas de nécessité, des experts en matière de signalisation électrique
  - appel et vérification de la présence des tireurs

#### **Article t.36**

- 1 - L'assistance de deux assesseurs est obligatoire pour :
  - pour l'attribution de la première place en individuel
  - toutes les finales (4 ou 8) individuelles et pour la finale par équipe
  - cette mesure n'est pas obligatoire
- 2 - 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
- 3 - Lorsqu'il y a deux assesseurs et que les tireurs tirent à l'arme électrique :
  - l'arbitre décide seul de la validité de la touche. Il peut prendre conseil auprès des assesseurs
  - un des deux assesseurs indique à l'arbitre à qui donner la touche.
  - l'arbitre accorde la touche suite à la décision des trois personnes présentes
- 4 - Vous êtes convoqué par le Directoire Technique sur une piste comme « assesseur » : vous devrez regarder :
  - Les lignes des épaules et les sorties de piste.
  - Les lignes des épaules et la main non armée.
  - Toutes les fautes définies dans le Règlement International

#### **Article t.37**

- 1 - Dans le cadre des phases finales des Championnats du Monde ou des Jeux Olympiques, le tirage au sort des arbitres est :
  - effectué directement par l'ordinateur
  - effectué manuellement et sous contrôle par les délégués de l'arbitrage
  - effectué, après concertation avec les arbitres, par les délégués de l'arbitrage
- 2 - Au cours d'un match, un tireur demande le retrait d'un arbitre qu'il juge incompetent :
  - le directoire technique refuse la demande sauf cas exceptionnel tel qu'empêchement physique
  - le directoire technique accorde la demande au tireur

- l'arbitre décide de finir le match ou de se faire remplacer

#### **Article t.38**

1 - Pour les épreuves par équipes, la désignation des arbitres est :

- faite automatiquement par l'ordinateur
- faite directement par les délégués à l'arbitrage en fonction des nationalités
- effectué par tirage au sort, après un 1<sup>er</sup> choix d'arbitres neutres, par les délégués à l'arbitrage

#### **Article t.39**

1 - Les règles de désignation des arbitres pour les Championnats du Monde et les J.O. sont également applicables pour les épreuves de Coupe du Monde :

- oui, sous le contrôle du Directoire Technique et du superviseur officiel de la FIE
- non
- oui, mais seulement pour les épreuves « Grand Prix »

#### **Article t.40**

1 - La matérialité des touches est constatée d'après :

- les indications de l'appareil
- les indications de l'appareil et, éventuellement, consultation du Directoire Technique
- les indications de l'appareil et, éventuellement, consultation des assesseurs

#### **Article t.41**

1 - L'arbitre peut annuler une touche signalée par l'appareil :

- non, jamais
- seulement dans les cas énumérés par le règlement à chaque arme
- lorsque le tireur le demande

#### **Article t.42**

1 - L'arbitre est autorisé à se servir d'un moniteur de télévision, pour contrôler sa décision :

- jamais
- seulement lors des finales
- à tout moment, dès qu'il a un doute

#### **Article t.43**

1 - 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

#### **Article t.44**

1 - L'arbitre d'un match peut, à tout moment au cours du match, de son propre chef ou suite à une demande d'un tireur ou du capitaine d'équipe, procéder ou faire procéder à de nouvelles mesures de contrôle :

- vrai
- faux
- seulement lorsqu'il y a changement de matériel

#### **Article t.45**

1 - Le tireur se présente sur la piste avec une seule arme ou un seul fil de corps

- l'arbitre lui donne un carton jaune
- l'arbitre lui demande d'aller chercher le matériel manquant sans lui donner de sanction
- l'arbitre lui donne un carton rouge

2 - Lors de la vérification du matériel, l'arbitre s'aperçoit qu'un tireur n'a pas de plastron protecteur :

- il lui donne un carton jaune, lui demande de le mettre lors du prochain match et débute le combat
- il lui donne un carton jaune et lui demande d'aller mettre son plastron
- il lui donne un carton rouge

3 - Au cours d'un match, l'arme d'un tireur s'avère défectueuse :

- l'arbitre lui donne un carton jaune et lui fait changer l'arme
- l'arbitre lui fait changer d'arme sans lui donner de sanction
- l'arbitre lui donne un carton rouge

4 - Lorsque les tireurs se déclarent prêts à tirer, l'arbitre constate qu'une arme ne respecte pas les normes de la flèche :

- il donne un carton jaune au tireur fautif et lui demande de changer d'arme
- il donne un carton jaune au tireur fautif et lui demande de redresser son arme
- il fait démarrer le combat sans sanction

- 5 - 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
- 6 - Si un tireur se présente avec du matériel ne portant pas les marques de contrôle :
- l'arbitre saisit le matériel et lui donne un carton rouge du 2<sup>ème</sup> groupe
  - l'arbitre saisit le matériel et lui donne un carton rouge du 3<sup>ème</sup> groupe
  - l'arbitre saisit le matériel et lui donne un carton jaune
- 7 - Si un tireur se présente avec du matériel portant des marques de contrôles qui ont été déplacées :
- l'arbitre saisit le matériel et lui donne un carton rouge du 3<sup>ème</sup> groupe
  - l'arbitre saisit le matériel et lui donne un carton noir directement
  - l'arbitre lui demande de changer ce matériel et lui donne un carton rouge
- 8 - Lors d'une Coupe du Monde individuelle seniors, un tireur ne porte pas la tenue nationale alors qu'elle est obligatoire :
- l'arbitre lui donne un carton jaune et l'autorise à tirer
  - l'arbitre lui donne un carton rouge et l'autorise à tirer
  - l'arbitre lui interdit de participer à la compétition et lui donne un carton noir
- 9 - Lors des Championnats du Monde, un tireur ne porte pas la tenue nationale :
- l'arbitre élimine le tireur fautif qui ne pourra plus participer à l'épreuve
  - l'arbitre lui donne un carton rouge et lui demande d'avoir sa tenue pour le prochain match
  - l'arbitre lui donne un carton rouge à chaque présentation sur la piste
- 10 - Un tireur se présente sur la piste en pantalon de survêtement. L'arbitre :
- permet au tireur de tirer car c'est un débutant qui participe à sa 1<sup>ère</sup> compétition
  - permet au tireur de tirer car c'est une compétition non officielle
  - demande au tireur de se procurer un pantalon d'escrime et lui donne un carton jaune
- 11 - Au début du match, l'arme d'un tireur est défectueuse. Sa 2<sup>ème</sup> arme ne fonctionne pas non plus :
- il reçoit un carton jaune et il a 5 minutes pour réparer
  - il reçoit un carton rouge et l'arbitre lui demande de se procurer une arme au plus vite
  - il reçoit un carton rouge et l'arbitre lui laisse le temps pour réparer l'arme de son choix