



**Examen Théorique
Régional
20 questions généralités
10 questions spécifiques
Juin 2022**

**Nom :
Prénom :
Club :
Adresse mail :
Tel :**

10 questions spécifiques Epée

Une seule bonne réponse par question.

1- Le score est de 6 à 2 pour le tireur A. L'arbitre dit Halte pour la 1ère non combativité du match :

- Carton jaune P pour les 2 tireurs
- Carton jaune P pour le tireur A
- Carton jaune P pour le tireur B

2 - Lors d'un coup à terre, le tireur déchire le tapis conducteur et l'appareil signale une touche de son côté :

- L'arbitre doit accorder la touche
- L'adversaire a le choix d'accepter ou de refuser la touche
- L'arbitre doit annuler la touche

3- Si l'épée d'un tireur présente des taches de colle et que son adversaire touche sur la colle et allume :

- L'arbitre doit annuler la touche
- L'arbitre doit accorder la touche
- L'arbitre doit donner un carton jaune pour matériel défectueux et faire changer l'arme

4 - Lors d'une vérification en cours de match, l'arbitre constate que 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

5 – Suite au décrochage des fiches de contact du fil de corps du tireur (soit près de la main, soit au dos du tireur) :

- Il y a, obligatoirement, validation de la touche signalée
- Il y a, obligatoirement, annulation de la touche signalée
- Il y a annulation de la touche signalée uniquement lorsque le dispositif de sécurité n'existe pas au dos du tireur

6 - Lorsqu'il y a coup double avec une touche certaine et une touche douteuse :

- Dans tous les cas, annulation des deux touches
- Le tireur ayant porté la touche douteuse peut se déclarer touché
- Le tireur ayant exécuté la touche certaine a le choix d'accepter le coup double ou de le faire annuler

7- 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

8 - Au cours d'un assaut, A touche son adversaire après l'avoir dépassé. Dans le même temps, B se retourne et porte une touche directe et immédiate. L'appareil indique le coup double :

- Seule, la touche portée par A est valable
- L'arbitre accorde les 2 touches
- Seule la touche portée par B est valable

9 - 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

10 - Si un tireur tourne le dos à son adversaire :

- L'arbitre lui donne un carton jaune
- L'arbitre lui donne un carton rouge
- L'arbitre laisse continuer le match