

## SPECIFIQUE EPEE

### Article t.61

- 1 - Le tireur qui traîne la pointe de son épée sur la piste s'expose :
  - à un carton rouge
  - n'est passible d'aucune sanction
  - à un carton jaune
- 2 - L'épée est une arme d'estoc, c'est à dire que l'action offensive s'exerce:
  - par la pointe uniquement
  - par la pointe et le tranchant
  - par le tranchant uniquement
- 3 - Un tireur laisse traîner la pointe de son arme sur la piste pendant qu'il recule. Le Président de Jury :
  - dit « Halte » et le tireur fautif reçoit un carton jaune
  - dit « Halte » et le tireur fautif reçoit un carton rouge
  - laisse l'assaut se poursuivre car la pointe est traînée et non poussée
- 4 - Au cours d'un match, le tireur pose la pointe de son épée sur la piste car il a mal au bras.
  - le Président de Jury dit « Halte » et donne un carton jaune
  - le Président de Jury dit « Halte » et donne un carton rouge
  - le Président de Jury laisse l'assaut continuer car il voit que le tireur est fatigué

### Article t.62

- 1 - A l'épée, la surface valable comprend :
  - seulement le corps de l'escrimeur
  - la partie supérieure du corps de l'escrimeur
  - tout le corps du tireur, y compris ses vêtements et son équipement

### Article t.63

- 1 - Le tireur qui occasionne, plusieurs fois de suite, le corps à corps sans brutalité ni violence :
  - reçoit un carton jaune
  - ne commet aucune irrégularité
  - reçoit un carton rouge
- 2 - Le tireur qui occasionne, pour la 1<sup>ère</sup> fois, le corps à corps volontaire pour éviter une touche :
  - reçoit un carton rouge
  - ne reçoit aucune sanction
  - reçoit un carton jaune
- 3 - Un tireur évite une touche en occasionnant volontairement le corps à corps :
  - il reçoit un carton jaune
  - il ne reçoit aucune sanction
  - il reçoit un carton rouge
- 4 - Un tireur exécute une flèche qui se termine par un choc bousculant son adversaire :
  - il reçoit un carton noir
  - il reçoit un carton rouge
  - il reçoit un carton jaune

### Article t.64

- 1 - Lorsque les deux tireurs sont touchés, l'arbitre :
  - annonce un coup double
  - doit déterminer le tireur qui a touché en premier et accorder la touche à ce dernier seulement
  - annule les deux touches

### Article t.65

- 1 - L'arbitre peut déclarer un tireur touché sans que l'appareil ne le signale:
  - si un des deux tireurs se déclare touché et que l'appareil ne le signale pas
  - vrai en cas de touches de pénalisation
  - faux

### **Article t.66**

- 1 - Au cours d'une action, les deux pointes se touchent et l'appareil indique le coup double
  - l'arbitre accorde une touche à chacun
  - l'arbitre annule les deux touches et les adversaires se remettent sur leur ligne de mise en garde
  - l'arbitre annule les deux touches et les adversaires se remettent en garde sur place
- 2 - Un tireur touche volontairement en dehors de son adversaire :
  - il reçoit un carton jaune
  - il reçoit un carton rouge
  - il reçoit un carton noir
- 3 - Le tireur A touche volontairement le banc supportant l'appareil afin de casser le match :
  - la touche est accordée.
  - la touche est annulée et le tireur A reçoit un carton jaune.
  - la touche est annulée et le tireur A reçoit un carton rouge.

### **Article t.67**

- 1 - Le tireur touche la coquille de son adversaire et l'appareil indique une touche. L'arbitre vérifie le fonctionnement de l'épée et du fil de corps.
  - il annule la touche car il constate que l'épée déclenche l'appareil lorsqu'elle touche la coquille
  - il accorde la touche car toute touche signalée par l'appareil doit être comptée bonne.
  - il accorde la touche car l'épée déclenche le signal de l'appareil qu'une fois sur deux.
- 2 - Le tireur touché croit qu'il a également touché, mais l'appareil signale une seule touche. Il demande la vérification de son matériel qui s'avère défectueux :
  - l'arbitre n'accorde pas la touche car l'appareil ne l'a pas signalée
  - l'arbitre accorde une touche à chacun et demande au tireur de changer le matériel défectueux
  - l'arbitre annule la touche portée par l'adversaire et demande au tireur de changer le matériel défectueux
- 3 - L'arbitre voit que l'un des deux tireurs touche à terre, mais l'appareil indique un coup double :
  - il accorde les deux touches
  - il accorde la touche valablement portée et annule la touche à terre
  - il n'accorde pas de touches
- 4 - L'appareil indique un coup double. L'arbitre estime qu'une des deux touches est douteuse :
  - le tireur ayant exécuté la touche douteuse a le choix d'accepter ou non le coup double
  - le tireur ayant exécuté la touche certaine a le choix d'accepter ou non le coup double
  - l'arbitre annule les deux touches
- 5 - En cours de match, un tireur, qui a déjà un carton jaune, fait essayer son arme. Elle ne fonctionne plus :
  - l'arbitre lui demande de changer d'arme et le combat reprend
  - l'arbitre lui demande de changer d'arme et lui donne un carton jaune pour matériel défectueux
  - l'arbitre lui demande de changer d'arme et accorde une touche de pénalité à l'adversaire
- 6 - L'appareil indique un coup double alors que les tireurs sont en bordure de piste. Le Président de Jury voit le tireur A qui touche nettement et le tireur B qui touche au sol :
  - le tireur A décide si le coup double est accordé ou annulé
  - le tireur B décide si le coup double est accordé ou annulé
  - le Président de Jury accorde seulement la touche au tireur A

### **Article t.68**

- 1 - Pour annuler une touche, l'arbitre doit constater la défaillance:
  - immédiatement après l'action et avant la reprise du combat
  - après l'action, même si le combat a repris
  - immédiatement après l'action, même si le tireur s'est débranché
- 2 - 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 annule la touche car il n'a aucun doute sur la défaillance de l'arme
  - il indique au tireur qu'il annulera la prochaine touche si la défaillance se reproduit
- 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 - 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
- 5 - Lors d'un coup à terre, le tireur déchire le tapis conducteur et l'appareil signale une touche de son côté :
- l'arbitre doit annuler la touche
  - l'arbitre doit accorder la touche
  - l'adversaire a le choix d'accepter ou de refuser la touche
- 6 - Si le fil de corps s'est décroché à la main du tireur et que celui-ci est touché :
- l'arbitre annule la touche portée
  - l'arbitre accorde la touche portée
  - l'arbitre donne un carton rouge pour combat non loyal
- 7 - Après avoir été touché, le tireur indique à l'arbitre que son fil est débranché à la prise de garde :
- l'arbitre accorde la touche
  - l'arbitre n'accorde pas la touche
  - l'arbitre annule la touche seulement si le tireur a une martingale
- 8 - L'arbitre voit nettement que la touche portée touche sur la lame de l'adversaire.
- la touche est accordée au tireur car l'arbitre constate que la lame porte des traces de colle
  - la touche est refusée par l'arbitre
  - la touche est accordée au tireur et son adversaire reçoit un carton jaune
- 9 - Si le fil de corps s'est décroché au dos du tireur et que celui-ci est touché :
- l'arbitre annule la touche portée si le dispositif de sécurité ne fonctionne pas ou est inexistant.
  - l'arbitre accorde la touche portée
  - l'adversaire a le choix d'accepter ou de refuser la touche
- 10 - Lors d'une attaque par prise de fer, l'adversaire casse la lame du tireur en le touchant :
- l'arbitre annule la touche
  - l'arbitre accorde la touche mais lui donne un carton rouge pour acte violent
  - l'arbitre annule la touche et donne un carton jaune à l'adversaire

#### **Article t.69**

- 1 - Si le tapis conducteur de la piste comporte des trous susceptibles de troubler l'enregistrement des touches :
- l'arbitre prévient l'organisation et démarre le match
  - l'arbitre attend que l'organisation effectue le changement du tapis conducteur
  - l'arbitre refuse d'arbitrer et demande à changer de piste