

- 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
- 2 Le tireur appelé en premier doit se placer :
 - A la gauche de l'arbitre
 - A 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
- 3 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
- 4 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
- 5 Le tireur A croit avoir touché. Il s'arrête et se retourne pour regarder l'appareil. Le tireur B touche avant le halte de l'arbitre :
 - L'arbitre n'accorde pas la touche à B et donne un carton jaunie au tireur A pour tourner le dos à l'adversaire
 - L'arbitre accorde la touche à B et donne un carton jaune au tireur A pour tourner le dos à l'adversaire
 - L'arbitre accorde la touche à B et donne un carton rouge au tireur A pour tourner le dos à l'adversaire
- 6 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
- 7 Au cours d'une poule, le tireur A utilise son bras non armé pour exercer une action défensive :
 - L'arbitre laisse continuer le match lors de la première fois et donne un noir la seconde fois.
 - L'arbitre arrête le combat et inflige un carton jaune au tireur fautif et annule la touche éventuellement portée
 - L'arbitre arrête le combat et inflige un carton rouge au tireur fautif et annule la touche éventuellement portée
- 8 En tableau, lors d'un tournoi vétérans, la durée du combat est :
 - De 2 manches de 3 minutes avec une minute de pause entre chaque manche
 - De 3 manches de 2 minutes avec une minute de pause entre chaque manche
 - De 3 manches de 3 minutes avec une minute de pause entre chaque manche
- 9 Lors d'une rencontre par équipe, si l'ordre des matchs est modifié, volontairement ou non :
 - L'équipe est disqualifiée et ne peut plus revenir dans la compétition.
 - L'arbitre donne un carton jaune à l'équipe fautive, valable pour le reste de la rencontre
 - L'arbitre annule les touches portées après la modification et recommence les matchs dans l'ordre correct
- 10 Lorsque l'arme d'un tireur ne fonctionne plus pendant le match :
 - L'arbitre demande au tireur de changer son arme et lui donne un carton jaune pour matériel défectueux
 - L'arbitre demande au tireur de changer son arme et lui donne un carton rouge pour matériel défectueux
 - L'arbitre demande au tireur de changer son arme et ne donne aucune sanction
- 11 En match d'élimination directe, après la minute supplémentaire le score est toujours 13/13. Mr X a la priorité :
 - L'arbitre déclare : Mr X vainqueur 13/12
 - L'arbitre déclare : Mr X vainqueur 13/13
 - L'arbitre déclare : Mr X vainqueur 14/13
- 12 Un tireur, qui se blesse au cours d'un match, a droit, après avis du médecin, à :
 - 15 minutes d'arrêt strictement réservés aux soins
 - 10 minutes d'arrêt strictement réservés aux soins
 - 5 minutes d'arrêt strictement réservés aux soins

- 13 A la fin d'un match, si le chronomètre est manuel, c'est-à-dire que l'appareil enregistre la touche après le halte de l'arbitre :
- Le halte de l'arbitre arrête le combat. Si un tireur démarre une action avant le halte, l'arbitre doit accorder "le coup lancé"
 - Le halte de l'arbitre arrête le combat et même le coup lancé n'est pas valable
 - Le halte de l'arbitre arrête le combat. Si un tireur touche après le halte, l'arbitre lui donne un carton rouge
- 14 Toutes les personnes qui assistent ou participent à une épreuve d'escrime :
- Peuvent critiquer l'arbitre ou les assesseurs
 - Peuvent aller encourager en bordure de piste
 - Doivent respecter l'ordre et rester sans troubler le bon déroulement de l'épreuve
- 15 L'arbitre déclarera une non-combativité lorsque :
- Une touche n'est pas portée pendant environ deux minutes
 - Les deux tireurs sont hors de distance pendant au moins 15 secondes
 - Les deux tireurs ne marquent pas de touches pendant 45 secondes
- 16 Au cours d'un match, un tireur demande un arrêt pour attacher ses cheveux :
- L'arbitre considère qu'il trouble l'ordre sur la piste et lui donne un carton rouge du 3^{ème} groupe
 - L'arbitre accorde l'arrêt sans aucune sanction
 - L'arbitre le sanctionne d'un carton jaune
- 17 Tout acte violent sera sanctionné par :
- Pas de sanction
 - Carton jaune
 - Carton rouge
- 18 L'arbitre s'aperçoit qu'un tireur a imité une marque de contrôle. Il lui attribue :
- Carton rouge du 2^{ème} groupe
 - Carton rouge du 3^{ème} groupe
 - Carton noir
- 19 Vous êtes convoqué par le Directoire Technique sur une piste comme « assesseur » : vous devrez regarder :
- Toutes les fautes définies dans le Règlement International
 - Les lignes des épaules et les sorties de piste.
 - Les lignes des épaules et la main non armée.
- 20 Le directoire technique, en cas de nécessité :
- Ne peut pas intervenir, spontanément, dans tous les conflits
 - Ne peut pas intervenir, à la demande d'un tireur, sur un match de tableau
 - Peut intervenir, spontanément, dans tous les conflits