

QCM Épée - Questions d'entraînement - Novembre 2017

- 1 Comment utilise-t-on la jauge pour tester la pointe de l'épée ?
- a) Insérer la jauge de 1,5mm, s'assurer qu'elle passe entre la tête et l'embase et puisse tourner. Puis presser la pointe en s'assurant que cela ne marque pas la touche
 - b) Insérer la jauge de 1,5mm, s'assurer qu'elle passe entre la tête et l'embase et puisse tourner. Puis insérer la jauge de 0,5mm entre la tête et l'embase et presser la pointe en s'assurant que cela marque la touche
 - c) Insérer la pige de jauge,5mm, s'assurer qu'elle passe entre la tête et l'embase et puisse tourner. Puis insérer la jauge de 0,5mm entre la tête et l'embase et presser la pointe en s'assurant que cela ne marque pas la touche

- 2 Un tireur présente une arme qui ne repousse pas le poids nécessaire. Son arme est confisquée et il reçoit un carton jaune. Il se présente avec une seconde épée, sur laquelle il manque une vis à la tête de la pointe.
- a) Il est autorisé à tirer avec l'arme mais aucune touche ne pourra être annulée si la pointe venait à tomber.
 - b) Il reçoit un carton rouge, sa seconde arme est confisquée. Il doit prendre une autre arme. S'il n'a pas d'arme conforme en bout de piste, il est éliminé.
 - c) Il reçoit un carton rouge, sa seconde arme est confisquée. Il doit prendre une autre arme. S'il n'a pas d'arme conforme en bout de piste, il doit en trouver une dans les plus brefs délais.

- 3 Que faut-il vérifier à l'intérieur de la coquille de l'épée ?
- a) Les fils de l'épée doivent être soudés individuellement, il ne faut pas qu'il existe de protection susceptible de dissimuler un bouton ou un fil et il doit y avoir un mécanisme de maintien du fil de corps présent dans la coquille.
 - b) Les fils de l'épée doivent être contenus dans une gaine isolante, recouverte par le coussinet et il ne faut pas qu'il existe de protection susceptible de dissimuler un bouton ou un fil.
 - c) Les fils de l'épée doivent être contenus individuellement dans des gaines isolantes, recouverte par le coussinet et il ne faut pas qu'il existe de protection susceptible de dissimuler un bouton ou un fil.

- 4 Que faut-il vérifier sur la poignée d'une épée ?
- a) La poignée doit passer par le gabarit où passe la coquille, elle ne peut comporter aucun dispositif qui favorise l'usage de l'arme comme arme de jet et si c'est une poignée orthopédique, la main doit être fixée en un seul emplacement et le pouce complètement allongé ne peut pas être à plus de 2cm de l'intérieur de la coquille.
 - b) La poignée doit être isolée, elle doit passer par le gabarit où passe la coquille, elle ne peut comporter aucun dispositif qui favorise l'usage de l'arme comme arme de jet et si c'est une poignée orthopédique, la main doit être fixée en un seul emplacement et le pouce complètement allongé ne peut pas être à plus de 2cm de l'intérieur de la coquille.
 - c) La poignée doit passer par le gabarit où passe la coquille, elle ne peut comporter aucun dispositif qui favorise l'usage de l'arme comme arme de jet et si c'est une poignée orthopédique, la main doit être fixée en un seul emplacement et le pouce, quelle que soit sa position, ne peut pas être à plus de 2cm de l'intérieur de la coquille.

QCM Épée - Questions d'entraînement - Novembre 2017

5	<p>Pendant un match un poule, un tireur est mené 3-2 et a déjà reçu un carton jaune pour matériel non-conforme. Lors la touche suivante, lors de l'attaque de son adversaire, il contre-attaque. Les deux lampes sont allumées mais dans son action, il tombe.</p> <p>a) Il est mené 4-2 b) Il perd le match 5-2 c) Il est mené 4-3</p>	<input type="checkbox"/>
6	<p>Le poids total de l'épée, prête à être utilisée, doit être inférieur à :</p> <p>a) 500 grammes b) 750 grammes c) 770 grammes</p>	<input type="checkbox"/>
7	<p>Sans aucune sanction préalable, un tireur a systématiquement causé des corps à corps simples, sans intention d'éviter une touche.</p> <p>a) Il reçoit un carton jaune b) Il faut dire "Halte !" au premier contact. Toutes les actions lancées après le "Halte !" ne sont pas accordées. c) Pas de sanction mais il faut dire "Halte !" si les tireurs ne savent plus se servir correctement de leur arme.</p>	<input type="checkbox"/>
8	<p>Un tireur attaque en flèche. Son adversaire pare et riposte immédiatement après le dépassement mais avant le "Halte !" de l'arbitre. Le tireur remise et touche également. L'appareil indique un coup double.</p> <p>a) Le tireur est touché b) Les deux tireurs sont touchés c) Aucun tireur n'est touché</p>	<input type="checkbox"/>
9	<p>Quelle est la courbe maximale autorisée pour une lame d'épée ?</p> <p>a) Aucune b) Moins de 1cm, localisée près du centre de la lame c) Moins de 2cm, localisée près du centre de la lame</p>	<input type="checkbox"/>
10	<p>En cas de lame courbée, le sens de la courbe doit être :</p> <p>a) Horizontale ou verticale b) Verticale c) Verticale et uniquement vers le bas</p>	<input type="checkbox"/>
11	<p>Lors du test de l'épée, le ressort doit repousser un poids de :</p> <p>a) 500 grammes b) 750 grammes c) 770 grammes</p>	<input type="checkbox"/>
12	<p>Un tireur se présente sur la piste avec un masque recouvert d'une bande adhésive pour réduire la réverbération. Son adversaire fait remarquer à raison que cette bande peut faire glisser sa pointe.</p> <p>a) Le tireur peut monter en piste dans ces conditions. b) Le tireur doit enlever la bande adhésive, il peut ensuite monter en piste. c) Le tireur reçoit un carton jaune, il doit enlever la bande adhésive, il peut ensuite monter en piste.</p>	<input type="checkbox"/>

QCM Épée - Questions d'entraînement - Novembre 2017

13	<p>Un tireur traîne la pointe de l'épée sur la piste qu'il recule.</p> <p>a) L'arbitre dit "Halte !" et le tireur reçoit un carton jaune.</p> <p>b) L'arbitre dit "Halte !" et le tireur reçoit un carton rouge.</p> <p>c) L'arbitre ne dit rien car la pointe est traînée et non poussée</p>	<input type="checkbox"/>
14	<p>L'arbitre voit clairement que la lampe d'un tireur s'est allumée lors d'un contact entre sa pointe et la lame de l'adversaire, sans doute causée par une tache isolante.</p> <p>a) La touche est accordée</p> <p>b) La touche est annulée si l'arbitre peut reproduire la situation</p> <p>c) La touche est annulée</p>	<input type="checkbox"/>
15	<p>Sans aucune pénalité précédente, un tireur touche volontairement le sol en dehors de la piste. L'appareil marque une touche valable.</p> <p>a) Le tireur reçoit un carton jaune</p> <p>b) Le tireur reçoit un carton jaune, ou un carton rouge si la faute a lieu dans la dernière minute du match</p> <p>c) Le tireur reçoit un carton rouge</p>	<input type="checkbox"/>
16	<p>Alors qu'il vient d'être touché et qu'il est mené 2-0, un tireur constate que l'appareil ne marque pas ses touches. Après investigation, il est démontré que le fil qui relie l'appareil à l'enrouleur a un faux contact.</p> <p>a) On reprend le match à 2-0 après remplacement du matériel défectueux</p> <p>b) On reprend le match à 1-0 après remplacement du matériel défectueux</p> <p>c) On recommence le match à 0-0 après remplacement du matériel défectueux</p>	<input type="checkbox"/>
17	<p>Quelle est la procédure correcte pour vérifier l'arme d'un tireur ?</p> <p>a) On commence par presser une fois la pointe, si cela ne marche pas, on vérifie les connexions.</p> <p>b) On vérifie que le tireur est bien branché dans le dos, que son arme est bien branchée aussi, que les fils sont bien reliés aux connecteurs dans la coquille et ensuite son presse la pointe.</p> <p>c) On presse la pointe 5 fois pour voir si l'arme va marquer les 5 fois ou non.</p>	<input type="checkbox"/>
18	<p>Un tireur est touché et il fait tester son épée. Au premier essai, l'épée ne fonctionne pas mais lorsque l'arbitre teste une seconde fois, l'épée fonctionne bien. Idem au 3ème essai. L'épée semble en ordre.</p> <p>a) La dernière touche portée est annulée</p> <p>b) La touche est accordée</p> <p>c) On appelle l'expert technique, si celui-ci certifie que tous les équipements fonctionnent correctement, la touche est accordée</p>	<input type="checkbox"/>
19	<p>Un tireur est touché par son adversaire. Après que l'arbitre ait accordé la touche, l'arbitre voit le tireur presser sa pointe pour tester. Elle ne fonctionne pas. Le tireur présente ensuite la pointe à l'arbitre.</p> <p>a) L'arbitre teste l'arme et annule la touche si l'arme ne fonctionne pas</p> <p>b) L'arme teste l'arme et annule la touche même si l'arme fonctionne lors de ce test-ci</p> <p>c) L'arbitre accepte de tester l'arme mais ne peut pas annuler la touche car le tireur n'a pas demandé l'autorisation à l'arbitre pour tester</p>	<input type="checkbox"/>

QCM Épée - Questions d'entraînement - Novembre 2017

20	<p>Rencontre par équipe entre la Belgique et l'Italie. A l'issue du 1er relais, le score est de 3-5 Pendant le 2ème relais, les deux tireurs reçoivent un carton rouge, l'un pour trouble de l'ordre sur la piste, l'autre pour touche volontairement portée hors de la piste. Le score à l'issue du relais est de 7-7 3ème relais, un tireur italien reçoit un carton jaune pour intrusion dans la zone de piste. Le relais se termine sur le score de 13-11 Dans le 4ème relais, les équipes sont à 14-14, les deux tireurs tentent une flèche. Il n'y a pas de touche mais vous jugez qu'il y a bousculade de la part des deux tireurs. Quel est le score ?</p> <p>a) 15-14 pour la Belgique b) 14-14, les deux tireurs reçoivent un carton jaune c) 14-15 pour l'Italie</p>	<input type="text"/>
21	<p>Un tireur venant d'être touché montre à l'arbitre que son fil de corps est débranché dans sa coquille.</p> <p>a) La touche est toujours accordée b) La touche est toujours annulée c) La touche est annulée uniquement s'il y a un dispositif de retenue (style martingale) dans l'arme</p>	<input type="text"/>
22	<p>Pendant un assaut, l'arbitre constate un trou dans la piste.</p> <p>a) L'arbitre dit "Halte !" immédiatement et va avertir le Directoire Technique pour faire réparer la piste. b) L'arbitre attend la prochaine interruption de combat et va avertir le Directoire Technique pour faire réparer la piste. c) L'arbitre attend la fin du match et va avertir le Directoire Technique pour faire réparer la piste.</p>	<input type="text"/>
23	<p>Les deux lampes sont allumées. L'arbitre voit clairement l'une des touches mais a un doute sur la seconde qui pourrait avoir été mise à côté de la piste.</p> <p>a) Les deux touches sont annulées b) Le tireur ayant la touche certaine décide si le coup double doit être validé ou annulé c) Seule la touche certaine est valable</p>	<input type="text"/>
24	<p>Dans un match de poule, alors qu'il reste 1 minute et 15 secondes à tirer, le score est de 4-4. Les deux tireurs attaquent et touchent en même temps, les deux lampes s'allument.</p> <p>a) Les deux tireurs reçoivent une touche, ils sont replacés sur leur ligne de mise en garde, le match reprend b) Aucune touche n'est accordée, les tireurs sont replacés sur leur ligne de mise en garde, le match reprend c) Aucune touche n'est accordée, les tireurs restent sur place, reprennent leur distance, le match reprend</p>	<input type="text"/>
25	<p>Un tireur est déclaré touché. Il demande à l'arbitre d'essayer la pointe de son adversaire sur sa coquille et elle marque à cause d'une trace d'oxydation.</p> <p>a) L'arbitre accorde la touche, donne un carton jaune au tireur et l'oblige à changer d'arme b) L'arbitre accorde la touche et invite le tireur à changer d'arme c) L'arbitre annule la touche</p>	<input type="text"/>

QCM Épée - Questions d'entraînement - Novembre 2017

26	<p>Un tireur attaque en flèche, son adversaire tente une parade mais casse sa lame. La remise de la flèche touche après le bris de lame mais avant le "Halte !" de l'arbitre.</p> <p>a) La touche est accordée b) La touche est refusée c) La touche n'est refusée que si la lame est une Maragin</p>	<input type="checkbox"/>
27	<p>Les deux tireurs attaquent en même temps mais seule une lampe s'allume. Un tireur vous signale que le fil de corps est débranché dans son dos.</p> <p>a) La touche est accordée b) La touche est refusée c) La touche est refusée si le dispositif de maintien est manquant ou ne fonctionne pas</p>	<input type="checkbox"/>
28	<p>Un tireur ayant déjà reçu un carton jaune vient d'être touché, le score est de 4-4. Entre le "Halte !" et le "Allez !" il redresse sa lame sur la piste.</p> <p>a) Il reçoit un carton jaune, le score est de 4-4, le match reprend b) Il reçoit un carton rouge, il perd le match 5-4 c) Il ne reçoit pas de sanction, le match reprend à 4-4</p>	<input type="checkbox"/>
29	<p>Un tireur ayant déjà reçu un carton rouge se déclare prêt à tirer alors qu'il est mené 4-1. L'arbitre constate que la flèche de sa lame dépasse les 1 cm.</p> <p>a) Le tireur perd l'assaut 5-2 b) Le tireur reçoit un carton jaune, il redresse sa lame, le match reprend c) Le tireur doit changer d'épée, le match reprend</p>	<input type="checkbox"/>
30	<p>Pendant qu'il se déplace sur la piste, un tireur sort de piste latéralement d'un pied.</p> <p>a) L'arbitre dit "Halte !", les tireurs reprennent leur distance tous les deux, le match reprend. b) L'arbitre dit "Halte !", le tireur sorti de piste recule d'un mètre, son adversaire se met à distance, le match reprend. c) L'arbitre dit "Halte !", le tireur resté sur la piste avance d'un mètre, son adversaire se met à distance, le match reprend.</p>	<input type="checkbox"/>
31	<p>Alors qu'il subit une flèche, un tireur se retourne pour éviter la touche, pare et riposte valablement.</p> <p>a) La touche est accordée par l'arbitre b) La touche est refusée par l'arbitre, le tireur reçoit un carton jaune c) La touche est accordée par l'arbitre, le tireur reçoit un carton jaune</p>	<input type="checkbox"/>
32	<p>Lors de la seconde manche d'un match d'élimination directe, 62 secondes se sont écoulées sans qu'aucune touche ne soit portée, les tireurs sont à distance de fente, aucun carton n'a encore été donné.</p> <p>a) L'arbitre ne dit rien tant que la distance entre les tireurs est inférieure à celle d'un marcher-fente. b) L'arbitre dit "Halte !" pour non-combativité, on passe directement à la troisième manche d'élimination directe sans minute de repos. c) L'arbitre dit "Halte !" pour non-combativité, les deux tireurs reçoivent un carton jaune, on passe directement à la troisième manche d'élimination directe sans minute de repos.</p>	<input type="checkbox"/>

QCM Épée - Questions d'entraînement - Novembre 2017

33	<p>L'arbitre soupçonne sans certitude que le tireur qui lui tourne le dos utilise sa main non-armée.</p> <p>a) Il fait changer de côté de la piste aux tireurs afin que le tireur ne lui tourne plus le dos.</p> <p>b) Il donne un carton rouge au tireur.</p> <p>c) Il se place de l'autre côté de la piste pour mieux voir le tireur.</p>	<input type="checkbox"/>
34	<p>Un tireur arrête de manière abusive le combat.</p> <p>a) L'arbitre donne un carton jaune au tireur.</p> <p>b) L'arbitre donne un carton rouge au tireur;</p> <p>c) L'arbitre ne peut pas donner de sanction, il doit laisser un temps nécessaire lors des interruptions.</p>	<input type="checkbox"/>
35	<p>La reprise effective du combat a lieu :</p> <p>a) Au premier contact de fer après le "Allez !" de l'arbitre</p> <p>b) Au premier déplacement après le "Allez !" de l'arbitre</p> <p>c) Dès le "Allez !" de l'arbitre</p>	<input type="checkbox"/>
36	<p>Un tireur subit une flèche de son adversaire, il n'est pas touché et se retourne pour lancer une action immédiate après avoir été dépassé.</p> <p>a) La touche est accordée</p> <p>b) La touche est refusée</p> <p>c) La touche est refusée et le tireur reçoit un carton jaune pour s'être retourné</p>	<input type="checkbox"/>
37	<p>Au cours d'un match, la position de la main sur la poignée peut-elle être modifiée ?</p> <p>a) Oui, dans tous les cas</p> <p>b) La position de la main est fixe dans le cas d'une poignée orthopédique (crosse). Pour les autres poignées, la position de la main peut être modifiée.</p> <p>c) Jamais</p>	<input type="checkbox"/>
38	<p>Le corps à corps sans brutalité ni bousculade est :</p> <p>a) autorisé</p> <p>b) sanctionné d'un "Halte !"</p> <p>c) sanctionné d'un carton jaune</p>	<input type="checkbox"/>
39	<p>Alors qu'il subit une flèche, un tireur se porte volontairement au corps à corps pour éviter la touche.</p> <p>a) Le tireur reçoit un carton rouge</p> <p>b) Le tireur reçoit un carton jaune</p> <p>c) La faute n'est passible d'aucune sanction</p>	<input type="checkbox"/>
40	<p>Un tireur délenche une flèche, touche son adversaire et le bouscule</p> <p>a) La touche est accordée</p> <p>b) La touche est accordée et le tireur reçoit un carton jaune</p> <p>c) La touche est refusée et le tireur reçoit un carton jaune</p>	<input type="checkbox"/>

QCM Épée - Questions d'entraînement - Novembre 2017

- 41 L'arbitre voit clairement une touche portée sur un tireur. L'appareil n'indique rien.
- a) L'arbitre dit "Halte !". La touche est accordée
 - b) L'arbitre dit "Halte !". La touche est accordée uniquement le tireur déclare avoir été touché
 - c) L'arbitre ne dit rien, il n'y a pas de touche

- 42 Au cours d'une action, les deux pointes des tireurs se touchent. L'appareil s'allume et indique un coup double.
- a) Les touches sont annulées et les tireurs restent en place pour reprendre le match
 - b) Les touches sont annulées et les tireurs retournent à leurs lignes de mise en garde
 - c) Les touches sont acceptées

- 43 Un tireur est déclaré touché de manière valable. Il demande que l'arbitre contrôle à nouveau les armes. Lors du contrôle il s'avère que l'arme de son adversaire ne répond plus aux critères du règlement car elle ne repousse plus le poids règlementaire.
- a) La touche est refusée, le tireur doit changer d'arme.
 - b) La touche est refusée, le tireur doit changer d'arme, il reçoit un carton jaune.
 - c) La touche est acceptée mais le tireur doit changer d'arme.

- 44 Si une non-combativité est constatée lors d'un match de poule
- a) L'arbitre arrête le match, procède à un tirage au sort et fait ensuite tirer une minute entière à l'issue de laquelle le tireur ayant le plus haut score l'emporte. En cas d'égalité, le tireur ayant remporté le tirage au sort l'emporte.
 - b) L'arbitre arrête le match et le vainqueur est celui qui a le plus haut score. En cas d'égalité, il procède à un tirage au sort et fait ensuite tirer une minute supplémentaire à la première touche décisive. En cas d'égalité à la fin de cette minute, le tireur ayant remporté le tirage au sort l'emporte.
 - c) L'arbitre laisse le match continuer

- 45 Dans une rencontre par équipe, le score est de 29-29 pendant le 6ème relais. Un coup double survient. Que se passe-t-il ?
- a) Le score reste à 29-29, les tireurs reprennent leur distance, le match peut reprendre
 - b) Le score passe à 30-30, le relais est terminé
 - c) Si les deux tireurs sont d'accord, le score reste à 29-29 et on tente de les départager, sinon le score passe à 30-30 et le relais est terminé

- 46 Dans la minute supplémentaire d'un match à élimination directe, le score est de 12-12. Les deux tireurs attaquent et touchent en même temps, les deux lampes s'allument.
- a) Le score reste à 12-12, les tireurs se remettent à distance et le match reprend.
 - b) Le score reste à 12-12, les tireurs se replacent sur leur ligne de mise en garde et le match reprend.
 - c) Le score passe à 13-13, les tireurs se replacent sur leur ligne de mise en garde et le match reprend.

- 47 Alors qu'il est attaqué par son adversaire, un tireur sort volontairement de la piste des deux pieds pour éviter la touche et contre-attaque. Seule sa lampe est allumée.
- a) La touche est annulée, le tireur reçoit un carton jaune, il recule d'un mètre, son adversaire se place à distance.
 - b) La touche est annulée, le tireur recule d'un mètre, son adversaire se place à distance.
 - c) La touche est acceptée, les tireurs retournent à leur ligne de mise en garde.

QCM Épée - Questions d'entraînement - Novembre 2017

48 Un tireur part en flèche et rate son adversaire. Après l'avoir dépassé mais avant le "Halte !" de l'arbitre, il lance une remise. Son adversaire lance une contre-attaque au même moment. Les deux lampes sont allumées.

- a) Les deux touches sont acceptées
- b) Les deux touches sont annulées
- c) La touche qui tireur ayant dépassé son adversaire est annulée, celle du tireur ayant subit la flèche acceptée

49 Un tireur attaque son adversaire qui contre-attaque. Sa lame se brise lors de l'attaque. Les deux lampes sont allumées.

- a) Les deux touches sont acceptées
- b) Seule la touche du tireur ayant brisé sa lame est acceptée
- c) Seule la touche du tireur ayant contre-attaqué est acceptée

50 Un tireur attaque son adversaire au pied. Il manque sa cible, atteint la piste et la déchire. L'appareil marque une touche valable.

- a) La touche est annulée, l'arbitre appelle le Directoire Technique afin de faire réparer la piste.
- b) La touche est acceptée, l'arbitre appelle le Directoire Technique afin de faire réparer la piste.
- c) La touche est annulée, l'arbitre attend la fin du match pour appeler le Directoire Technique afin de faire réparer la piste.