

## CORRECTION Questionnaire niveau 1

### MISE EN PLACE ET DÉROULEMENT DU MATCH

1. Quelle est la longueur d'une piste ?
  - 12 mètres
  - 20 mètres
  - 14 mètres
  
2. À l'épée, quel poids minimum est requis lors du contrôle de l'arme ?
  - 500g
  - 200g
  - 750g
  
3. Avant le début d'un match, l'arbitre doit contrôler :
  - La conformité des armes
  - L'équipement des tireurs
  - Rien, il est juste là pour dire « Prêt » ; « Allez »
  
4. Il y a un match avec un droitier contre un gaucher, l'arbitre...
  - Il s'en fout, qu'est-ce que ça change ?
  - Met le gaucher à gauche, le droitier à droite
  - Met le gaucher à droite, le droitier à gauche
  
5. Pendant le match, l'arbitre se place...
  - Toujours au milieu
  - De façon à suivre les actions tout en voyant l'appareil
  - Toujours du côté du bras armé visible
  
6. Lorsque l'arbitre constate une faute
  - Il dit « Halte »
  - Il dit « Halte » et lève la main
  - Il s'en fout, personne ne regarde le match.
  
7. L'arbitre dit « Halte, terre ! », un entraîneur n'est pas d'accord
  - On discute pour savoir si oui ou non la touche est « terre »
  - L'arbitre donne carton jaune à l'entraîneur
  - L'arbitre explique sa décision et continue le match

8. Un tireur se présente sur la piste avec une arme défectueuse, il n'en a pas de rechange
- L'arbitre donne un carton rouge
  - L'arbitre donne un carton jaune
  - L'arbitre répare l'épée du tireur
9. Pendant le combat, l'arbitre voit que la veste d'un tireur est ouverte
- Il laisse aller le combat
  - Il arrête le match et demande au tireur de fermer sa veste
  - Il arrête le match et donne carton jaune au tireur fautif
10. En match éliminatoire, un tireur ne se présente pas sur la piste
- L'arbitre élimine le tireur fautif
  - L'arbitre va au directoire technique et demande de faire un appel
  - L'arbitre va boire un verre

## SITUATIONS

1. Pamphile et Léotho sont en combat rapprochés
- L'arbitre dit « Halte »
  - L'arbitre laisse aller le combat
  - L'arbitre dit « Halte » et donne un carton jaune aux deux tireurs pour manœuvres dangereuses.
2. Aristote, le tireur de gauche, fait une flèche ne touche pas et dépasse Platon, Platon, le tireur de droite, touche Aristote en se retournant
- La touche est valable
  - La touche n'est pas valable et Platon reçoit un carton jaune pour retournement
  - La touche n'est pas valable
3. Narcisse pense que son épée ne marche pas, il la présente à l'arbitre
- L'arbitre lui dit d'apprendre à faire de l'escrime
  - L'arbitre essaye l'épée une fois
  - L'arbitre essaye l'épée plusieurs fois pour s'assurer qu'elle ne fonctionne pas
4. Il y a corps à corps lorsque...
- Les coquilles sont en contact
  - L'arbitre ne peut plus voir l'action
  - Les tireurs sont en contact

5. L'épée d'Ésope, le tireur de droite, allume toute seule
- L'arbitre accorde la touche
  - L'arbitre annule la touche et demande à Ésope de changer d'épée
  - L'arbitre donne carton noir à Esope pour tricherie
6. Lors d'un **match de poule**, « tireurchiant1 » et « tireurchiant2 » ne font rien
- L'arbitre prend son mal en patience
  - Après une minute il donne carton jaune passivité aux deux tireurs
  - L'arbitre arrête le match, procède à un tirage au sort et remet une minute de combat
7. L'arbitre a faim
- Il va manger et boire une bière
  - Il va manger sans boire de bière
  - Il va demander au bureau s'il a le temps d'aller manger
8. Le parent d'un tireur décide de rentrer sur la piste...
- L'arbitre appelle la sécurité
  - L'arbitre exige poliment à la personne de se retirer
  - L'arbitre donne un carton jaune à la personne concernée
9. Un entraîneur ne se sent plus aller en bout de piste
- Il m'a toujours fait peur donc je ne dis rien
  - Je lui dis explicitement que son comportement est déplacé
  - Je l'encourage à aller crier sur l'entraîneur d'en face qui n'est pas beaucoup mieux
10. À la fin d'un match un tireur jette son masque à travers la salle
- C'est la jeunesse, ce n'est pas grave
  - Carton noir
  - On lui explique que son geste n'est pas vraiment apprécié

## CARTONS

1. Un tireur se présente sur la piste avec une vis manquante
  - Carton jaune
  - Carton rouge
  - Carton noir
  
2. L'épée d'un tireur ne répond pas aux normes de poids
  - Carton jaune
  - Carton rouge
  - Carton noir
  
3. La course résiduelle d'un tireur n'est pas aux normes
  - Carton jaune
  - Carton rouge
  - Carton noir
  
4. Un tireur traite son adverse de « fils de pute » à la fin du match
  - Carton jaune
  - Carton rouge
  - Carton noir
  
5. Un tireur donne volontairement un coup de coquille dans le masque de son adversaire
  - Carton jaune
  - Carton rouge (Coup avec la coquille)
  - Carton noir Réponse possible en fonction de l'intensité (Brutalité intentionnelle)
  
6. Un tireur cherche volontairement le corps à corps afin d'éviter de se faire toucher
  - Carton jaune
  - Carton rouge
  - Carton noir
  
7. Un entraîneur insulte l'arbitre
  - Carton jaune
  - Carton rouge
  - Carton noir 3<sup>ème</sup> groupe (Jaune, Noir), toute personne troublant l'ordre hors de la piste. Dans les cas les plus graves, l'arbitre peut infliger immédiatement un carton noir (t.168)

8. Un tireur touche systématiquement son fil de corps

- Carton jaune
- Carton rouge
- Carton noir

9. Un tireur ne se présente pas sur la piste au premier appel

- Carton jaune
- Carton rouge
- Carton noir

10. Un tireur ne se présente pas sur la piste au deuxième appel

- Carton jaune
- Carton rouge
- Carton noir

© April 2020 Swiss Fencing. All rights reserved.