

CORRECTION Questionnaire niveau 4

1. Après avoir reçu une touche Fulbert présente son arme à l'arbitre qui procède aux étapes de contrôle obligatoires.
 - 1) L'arbitre constate que le fil de corps du tireur n'est plus branché à l'enrouleur.
 - Il annule la touche car le système d'attache est défaillant
 - Il n'annule pas la touche car le système d'attache est défaillant
 - Il n'annule pas la touche car le système d'attache n'est pas défaillant
 - Il annule la touche car le système d'attache n'est pas défaillant
 - 2) L'arbitre constate que le fil de corps du tireur n'est plus branché au niveau de son épée.
 - Il annule la touche car le système d'attache est défaillant
 - Il n'annule pas la touche car le système d'attache est défaillant
 - Il n'annule pas la touche car le système d'attache n'est pas défaillant
 - Il annule la touche car le système d'attache n'est pas défaillant
 - 3) L'arbitre constate qu'il manque une vis
 - Il continue les étapes obligatoires de contrôle puis demande au tireur de changer d'arme
 - Il arrête les étapes de contrôle obligatoires et annule la touche
 - Il arrête les étapes de contrôle obligatoires et n'annule pas la touche
 - Il arrête les étapes de contrôle obligatoires et demande au tireur de changer d'arme
 - 4) L'arbitre constate que l'embase de la tête de pointe est mal vissée.
 - Il continue les étapes de contrôle obligatoires puis demande au tireur de changer d'arme
 - Il arrête les étapes de contrôle obligatoires et annule la touche
 - Il arrête les étapes de contrôle obligatoires et n'annule pas la touche
 - Il arrête les étapes de contrôle obligatoires et demande au tireur de changer d'arme
 - 5) L'arbitre avec sa paume de main ouverte appuie franchement sur la tête de pointe.
 - Il annule la touche car l'appareil ne s'allume pas
 - Il annule la touche car l'appareil s'allume
 - Il n'annule pas la touche car l'appareil s'allume
 - Il n'annule pas la touche car l'appareil ne s'allume pas

- 6) L'appareil ne s'allume pas lorsque l'arbitre appuie la première fois à l'aide de la paume de sa main ouverte.
- Il recommence toutes les étapes jusqu'à ce que l'appareil s'allume
 - Il annule la touche
 - Il n'annule pas la touche et réessaye une deuxième fois.
 - Il vérifie ce qui ne fonctionne pas (ou appel un technicien si possible)
2. Après avoir reçu une touche Isidore essaye son arme par terre, constate qu'elle ne fonctionne pas et la présente à l'arbitre
- L'arbitre procède aux étapes de contrôle obligatoires, arrive au même résultat qu'Isidore et annule la touche
 - L'arbitre procède aux étapes de contrôle obligatoires, arrive au même résultat qu'Isidore et n'annule pas la touche
 - L'arbitre ne procède pas aux étapes de contrôle obligatoires et annule la touche
 - L'arbitre ne procède pas aux étapes de contrôle obligatoires et n'annule pas la touche
3. Alman tire contre Ambroise, la touche est double. La touche d'Ambroise est certaine tandis que la touche d'Alman est douteuse.
- L'arbitre annule les deux touches
 - L'arbitre valide les deux touches
 - L'arbitre demande à Ambroise s'il veut accorder les deux touches ou aucune
 - L'arbitre demande à Alman s'il veut accorder les deux touches ou aucune
4. Benoît, durant le match sort un pied latéralement de la piste et touche.
- L'arbitre a dit « Halte » et annule la touche
 - L'arbitre n'annule pas la touche car la touche est lancée avant le « Halte »
 - L'arbitre annule la touche car elle est lancée avant le « Halte »
 - L'arbitre n'a pas dit « Halte » donc valide la touche
 - L'arbitre n'a pas dit « Halte » mais annule la touche car le pied de Benoît était hors de la piste
 - L'arbitre a dit « Halte », annule la touche et donne un carton jaune à Benoît

5. Théodule tire contre Zosime, pendant le match, ils font corps à corps
- Théodule touche après le corps à corps, l'arbitre n'a pas dit « Halte », la touche est validée
 - Théodule touche après le corps à corps, l'arbitre n'a pas dit « Halte », la touche est annulée
 - Théodule touche après le corps à corps, l'arbitre a dit « Halte », la touche est validée
 - Théodule touche après le corps à corps, l'arbitre a dit « Halte », la touche est annulée
 - Théodule touche avant le corps à corps, la touche est validée
 - Théodule touche avant le corps à corps, la touche est annulée
6. La pointe de Sozomène reste bloquée après une touche et déclenche l'allumage incessant de l'appareil
- La touche est portée sur le tapis conducteur, l'arbitre valide la touche
 - La touche est portée sur le tapis conducteur, l'arbitre annule la touche
 - La touche est portée sur le pied de son adversaire, l'arbitre annule la touche car l'épée est défectueuse
 - La touche est portée sur le pied de son adversaire, l'arbitre valide la touche
7. Pione tire contre Clovis. Après une touche Pione demande à l'arbitre de revérifier l'arme de Clovis.
- L'arbitre refuse de reconstrôler l'épée
 - L'arbitre reconstrôle l'épée de Clovis
 - L'arbitre reconstrôle l'épée de Pione
 - L'arbitre reconstrôle l'épée de Clovis, constate un dérèglement et annule la dernière touche
8. Après chaque touche, Clothilde retourne systématiquement en bout de piste avant de se mettre en garde
- L'arbitre lui demande poliment, après chaque touche, si elle veut bien se remettre en garde
 - L'arbitre lui demande poliment, une fois, de se remettre en garde directement après la touche
 - L'arbitre lui donne un carton jaune
 - L'arbitre en profite pour lire ses mails

9. À l'injonction « En Garde » de l'arbitre, un épéiste :

- Doit être immobile
- Peut mordre la ligne
- Doit être en sixte
- Peut avoir le bras allongé

10. Il ne reste plus que deux secondes au chronomètre, Dan part en flèche avant le « Allez », il touche Simmons.

- La touche est valable car elle est portée entre le « Allez » et le « Halte »
- La touche n'est pas valable, Dan reçoit un carton jaune
- La touche n'est pas valable, Dan est parti avant le « Allez »

11. Folkor tire contre Gmork, le score est actuellement de 8-1 pour Folkor. Gmork fait une flèche, ne touche pas immédiatement, poursuit sa course et dépasse Folkor par le côté gauche. Alors que Folkor se retourne pour toucher Gmork, ce dernier touche au sol en espérant bloquer l'appareil. Il y a coup double (fin). Le score sera de :

- 9-2
- 10-1
- 10-2
- 9-1
- C'est vraiment une histoire sans fin...

12. Lors du match Pif contre Hercule, Pif touche nettement Hercule en flèche. Pif continue sa course et dépasse Hercule de plusieurs pas. Hercule se retourne et lance une touche dans le dos de Pif.

- Hercule ne commet aucune faute, le match peut continuer
- Hercule reçoit un carton jaune pour jeu désordonné
- Hercule reçoit un carton rouge pour acte violent
- Hercule reçoit un carton jaune 3^e groupe pour « Comportement antisportif »
- Hercule reçoit un carton noir 4^e groupe pour brutalité intentionnelle

13. Athéna porte un coup de pointe sur la coquille de Xéna. Sa lame se tord à cause du choc. Athéna lève la main et demande à l'arbitre d'interrompre le match pour redresser sa lame.

- L'arbitre sanctionne Athéna d'un carton jaune pour interruption abusive
- L'arbitre sanctionne Athéna d'un carton jaune pour flèche de l'arme non conforme
- L'arbitre autorise Athéna à redresser la lame de son épée
- L'arbitre n'interrompt pas le match

14. Tandis que Seya tire contre Shiryu, Shun qui tire sur la piste d'à côté perd son équilibre et choit sur le câble d'enrouleur de Shiryu. Suite à cette chute Il y a coup double
- Les deux touches sont valables
 - La touche de Shiryu compte double car il a été gêné
 - Les touches sont annulées
 - Shiryu peut décider s'il veut comptabiliser les touches ou non
15. Ikki touche Hyôga, Camus l'entraîneur de Hyôga débranche "discrètement" l'enrouleur de son tireur, mais l'arbitre le voit. Hyôga présente son épée à l'arbitre.
- L'arbitre essaye l'épée de Hyôga, constate que celle-ci ne fonctionne pas et annule la touche
 - L'arbitre n'essaye pas l'épée de Hyôga
 - L'arbitre donne un carton jaune à Camus pour acte troublant l'ordre hors de la piste
 - L'arbitre donne un carton noir à Camus pour acte troublant l'ordre hors de la piste