

QCM DEPARTEMENTAL

SEPTEMBRE 2015

QUESTIONS COMMUNES

1) Les assesseurs d'un match, observant l'utilisation du bras ou de la main non armée, doivent intervenir:

- seulement en levant la main pour signaler un manquement au règlement
- seulement sur interrogation de l'arbitre
- en levant la main ou sur interrogation de l'arbitre

2) Le combat est engagé quand:

- dès le premier déplacement
- l'arbitre donne le commandement de «Allez»
- dès qu'il y a un contact de fer

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) L'arbitre doit contrôler la tenue réglementaire :

- au début de la poule uniquement
- avant le début de chaque poule, de chaque rencontre et de chaque match d'élimination directe
- jamais

5) Au commandement de «halte», le terrain gagné reste acquis:

- jusqu'à ce qu'une touche valable soit accordée
- jusqu'à ce qu'une touche valable ou non valable soit marquée
- tant que la ligne médiane n'est pas à nouveau franchie par un des tireurs

6) Définition de la parade:

- action offensive pour empêcher l'attaque de toucher
- action défensive faite avec l'arme pour empêcher une action offensive de toucher

action défensive exécutée en marchant ou se fendant

7) Tirer en combat rapproché est permis tant que :

Les deux coquilles ne se touchent pas

les adversaires peuvent porter une touche

les adversaires peuvent tenir leurs armes correctement et que l'arbitre puisse suivre la phrase d'arme

8) Lorsqu'un tireur franchit, avec les deux pieds, la limite arrière, il est:

remis en garde sur sa ligne de fond, après avoir reçu un carton jaune

déclaré comme étant touché

remis en garde, la 1ère fois, sur sa ligne d'avertissement

9) Le temps d'escrime correspond à:

la durée d'exécution d'une marche et fente

la durée d'exécution d'une action composée

la durée d'exécution d'une action simple

10) Le corps à corps volontaire pour éviter une touche:

est autorisé aux trois armes

est autorisé s'il est exécuté sans brutalité, ni violence

est interdit aux trois armes

11) Le salut est obligatoire :

uniquement avant le début de l'assaut

avant le début et à la fin de l'assaut

uniquement à la fin de l'assaut

12) Si un des deux tireurs s'arrête avant le commandement de «halte» et qu'il est touché:

l'arbitre accorde la touche

l'arbitre doit annuler la touche

l'arbitre annule la touche mais donne un carton jaune pour interruption abusive du combat

13) Un tireur sort latéralement de la piste des deux pieds et touche ensuite. L'appareil indique une touche valable:

l'arbitre accorde la touche

l'arbitre annule la touche

l'arbitre donne un carton jaune au tireur qui est sorti de la piste

14) Lorsqu'un tireur dépasse 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

15) La mise en garde au début et pendant le combat:

au bord de la piste si les tireurs le désirent tous les deux

là où les tireurs se trouvent au moment du «halte»

toujours au milieu de la largeur de la piste

SPÉCIFIQUE FLEURET

1) L'attaquant seul est touché:

ne trouvant pas le fer, l'attaqué fait une riposte simple directe

dans une attaque composée, s'il est arrêté avec un temps d'escrime avant son action finale

après la parade riposte, qui ne touche pas, il effectue une remise avant la remise de riposte

2) Une touche qui arrive en surface non valable:

n'arrête pas la phrase d'arme

n'est pas comptée valable, mais a pour conséquence de remettre les tireurs en garde à leur ligne

n'est pas comptée comme touche valable, mais arrête la phrase d'arme et annule toute touche portée ensuite

3) Si, en cherchant le fer adverse pour l'écarter, l'attaquant ne le trouve pas:

il garde la priorité

la priorité passe à l'adversaire

il garde la priorité s'il fait une fente en même temps qu'il cherche le fer

4) L'attaqué seul est touché :

si, au lieu de parer, il essaye d'esquiver, mais sans y réussir

s'il réussit une parade et riposte

si, dans une attaque composée, il fait un arrêt sur la finale de l'attaque

5) Dans une attaque composée, l'adversaire a droit à la riposte :

- s'il trouve le fer dans une des feintes
- s'il pare la phase finale de l'attaque uniquement
- s'il fait tomber l'attaque dans le vide en reculant