



QCM REGIONAL SABRE LASER

1 – Avant le combat, lors de la vérification du matériel, l'arbitre constate que le sabre laser du combattant Asia est fissuré :

- ☐- il lui donne un carton blanc
- ☐- il lui demande juste de remplacer son sabre laser
- ☐- Il lui donne un carton jaune

2 - Au cours d'un match, un combattant demande un arrêt sous prétexte d'un traumatisme non reconnu:

- ☐- l'arbitre accorde l'arrêt sans aucune sanction
- ☐- l'arbitre le sanctionne d'un carton jaune
- ☐- l'arbitre le sanctionne d'un carton rouge

3 – Si l'arbitre estime qu'un combattant sort volontairement de l'arène des deux pieds pour éviter une touche à la jambe :

- ☐- l'arbitre lui donne un carton jaune
- ☐- L'arbitre sanctionnera le combattant fautif d'un carton rouge
- ☐- le combattant fautif recevra un carton blanc

4 – Une salve s'arrête :

- ☐- uniquement sur une esquive
- ☐- uniquement sur une parade
- ☐- sur une esquive ou une parade

5 - Pendant le combat, Le combattant Boris attaque le combattant Asia en cible C, Le combattant Asia pare avec son sabre laser éteint et riposte en cible A du combattant Boris:

- ☐- l'arbitre arrêtera le combat avec retour à la ligne de mise en garde des 2 combattants
- ☐- l'arbitre accordera 5 points au combattant Boris
- ☐- l'arbitre accordera 1 points au combattant Asia

6 - Le combat est engagé quand :

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

7 – Un enchaînement sans interruption d’actions offensives et défensives au cours d’un combat est :

- ☐- Une analyse
- ☐- Le jugement de la touche
- ☐- Une phrase d’armes

8 – Un carton blanc a déjà été reçu par le combattant Asia pour une contre-attaque, et il vient de commettre une frappe lourde :

- ☐- l’arbitre lui donne un autre carton blanc
- ☐- l’arbitre lui donne un carton jaune
- ☐- l’arbitre lui donne un carton rouge

9 - L'ensemble des personnes ayant la mission d'organiser la compétition (feuille de route, accueil, logistique, informatique, matériel, communication, récompenses, convention ludique...) est nommé :

- ☐- Le directoire technique
- ☐- Le comité organisateur
- ☐- Le directoire organisateur

10 - Les déplacements et esquives pour éviter une touche sont permis :

- ☐- même quand le combattant sort de l’arène
- ☐- même quand la main non armée vient en contact avec le sol
- ☐- même quand le combattant cherche le corps à corps

11 – A la fin du match, le combattant Asia refuse de saluer son adversaire :

- ☐- Il est sanctionné par une faute du 2^{ème} groupe
- ☐- Il est sanctionné par une faute du 3^{ème} groupe
- ☐- IL est sanctionné par une faute du 4^{ème} groupe

12 - Un combattant peut-il obtenir les points d’une contre-riposte si son armé d’engagement initial est non valide :

- ☐- non
- ☐- oui
- ☐- oui, uniquement si son armé simple avant la contre-riposte est valide

13 – Pendant un combat, après le cessez de l’arbitre ,un combattant abandonne l’arène pour aller se désaltérer:

- ☐- l’arbitre lui donne un carton blanc
- ☐- l’arbitre le déclare perdant du match
- ☐- l’arbitre lui donne un carton jaune

14 - Lors de la vérification du matériel, l’arbitre s’aperçoit qu’un combattant n’a pas de marques de contrôle :

- ☐- il lui donne un carton jaune
- ☐- il lui donne un carton blanc
- ☐- il lui donne un carton rouge

15 – Si le « cessez » de l'arbitre est donné pour la validation d'une touche :

- ☐- les combattants restent où ils sont
- ☐- les combattants regagnent leur ligne de mise en garde
- ☐- les combattants se remettent en garde à la ligne de mise en garde la plus proche

16 - Un combattant se fait désarmer en cours de match :

- ☐- l'arbitre arrête le combat.
- ☐- l'arbitre donne un avertissement au combattant
- ☐- l'arbitre laisse le combat se dérouler jusqu'à la touche

17 – Un armé d'engagement insuffisant du combattant Asia permet au combattant Boris :

- ☐- de ne rien faire
- ☐- de pouvoir riposter en armé simple
- ☐- de pouvoir riposter sans armé

18 – Au cours du match, le combattant Asia a reçu un premier carton jaune pour une faute du deuxième groupe et vient de commettre une contre-attaque :

- ☐- l'arbitre le sanctionne d'un carton blanc
- ☐- l'arbitre le sanctionne d'un deuxième carton jaune
- ☐- l'arbitre le sanctionne d'un carton rouge

19 – Si les 2 combattants atteignent tous les 2 un score supérieur à 10 :

- ☐- l'arbitre annonce « Salve »
- ☐- l'arbitre les remet en garde sans consignes
- ☐- l'arbitre annonce « Mort subite » où seules les zones à 5 points sont autorisées

20 - Le combattant Asia touche le combattant Boris en cible C, le combattant Asia le repousse également d'un acte violent :

- ☐- L'arbitre accorde 5 points au combattant Asia et lui donne un carton jaune
- ☐- L'arbitre annule la touche et donne un carton jaune au combattant Asia
- ☐- L'arbitre accorde 5 points au combattant Asia et lui donne un avertissement

21 – Un carton jaune gratifie l'adversaire de :

- ☐- 1 point.
- ☐- 3 points
- ☐- 5 points

22 – Un temps d'escrime est:

- ☐- la durée d'une action simple
- ☐- une attaque composée
- ☐- un temps mesuré par un chronomètre

23 - L'attaque simultanée est :

- ☐ Une situation où les deux combattants se touchent ensemble sans avoir déclenché leur attaque en même temps.
- ☐ Une attaque prioritaire déclenchée en même temps par les deux combattants. Les points sont accordés aux deux combattants.
- ☐ Une attaque prioritaire déclenchée en même temps par les deux combattants. Aucun point n'est accordé.

24 - Comment un combattant prend ou reprend-il la priorité dans une phrase d'arme :

- ☐ En effectuant un armé simple.
- ☐ En effectuant un armé d'engagement, en parant ou en effectuant une esquive partielle ou totale du corps.
- ☐ En attaquant.

25 - Quelle action peut suivre une esquive :

- ☐ Une riposte.
- ☐ Une contre-attaque.
- ☐ Une remise.

26 – Au début du combat le brassard vert ou la ceinture verte est remis :

- ☐ Au combattant le plus fort.
- ☐ Après tirage au sort entre les combattants
- ☐ Au premier protagoniste appelé qui se situera à la droite de l'arbitre

27 - Quel cas peut déclencher une mort subite :

- ☐ Dès qu'un des deux combattants arrive à 10 points.
- ☐ Dès que les deux combattants arrivent à 9 points.
- ☐ Dès que le combattant « dominé » parvient à dépasser 10 points à son tour.

28 – A la fin des 30 secondes de la mort subite dit du « Challenger » le score reste inchangé à 12-12:

- ☐ Fin du combat, égalité.
- ☐ Fin du combat, tirage au sort.
- ☐ Le combat se poursuit 30 secondes.

29 – La tête, l'endroit où un combattant peut marquer 5 points est appelé :

- ☐ La zone 2
- ☐ La cible 3
- ☐ La cible C

30 - La longueur des sabres laser en compétition est homologué entre :

- ☐ Entre 80 cm (inclus) et 90 cm (exclus).
- ☐ Entre 90 cm (inclus) et 100 cm (exclus).
- ☐ Entre 100 cm (inclus) à 110 cm (exclus).