

QCM EPEE 2010

N°	Question	
1	<p>Comment utilise-t-on la pige pour tester la pointe de l'épée ?</p> <p>a) insérer la pige 1,5mm, s'assurer qu'elle est à la taille puis utiliser la pige de 1,5 mm et presser la pointe en s'assurant que cela marque la touche.</p> <p>b) insérer la pige de 1,5 mm, s'assurer qu'elle est à la taille puis utiliser la pige de 0,5 mm et presser la pointe en s'assurant que cela ne marque pas la touche.</p> <p>c) insérer la pige 1,5 mm, s'assurer qu'elle est à la taille puis utiliser la pige de 0,5 mm et presser la pointe en s'assurant que cela marque la touche</p>	
2	<p>Le tireur X vient de recevoir un carton jaune et s'est fait confisquer son arme car elle n'était pas au poids. Il manque une vis à la tête de pointe à la deuxième arme.</p> <p>a) autoriser X à tirer avec cette arme en lui précisant qu'une touche ne pourra pas être annulée si la pointe est manquante.</p> <p>b) autoriser X à tirer avec cette arme si son adversaire est d'accord; X reçoit un autre carton jaune.</p> <p>c) X reçoit un carton rouge; on confisque la nouvelle arme, et X prend une nouvelle arme</p>	
3	<p>Sans carton préalable, X se présente sans martingale pour retenir son fil de corps dans la prise de garde.</p> <p>a) autoriser X à tirer avec l'arme, en lui précisant bien qu'une touche ne pourra pas être annulée si la prise sort de la garde.</p> <p>b) autoriser X à tirer si son adversaire est d'accord.</p> <p>c) X reçoit un carton jaune; on confisque l'arme et X prend une nouvelle arme</p>	
4	<p>Qu'est-ce qui doit être vérifié sur la poignée d'une épée ?</p> <p>a) pour les poignées "cross", il ne faut pas qu'il existe de protection susceptible de dissimuler un bouton ou un fil. La main doit être fixe et dans une seule position, avec le pouce à moins de deux cm de la coquille.</p> <p>b) la poignée doit être longue au maximum de 20 cm, les extrémités de la poignée doivent être isolées.</p> <p>c) pour toutes les poignées, les extrémités de la poignée doivent être isolées, pour les poignées "cross", la main doit être fixée dans une seule position, avec le pouce à 2 cm de la coquille</p>	
5	<p>Qu'est-ce qui doit être vérifié à l'intérieur de la garde ?</p> <p>a) les fils de l'épée doivent être soudés, il doit y avoir un mécanisme de maintien du fil de corps.</p> <p>b) les fils de l'épée doivent être contenus dans une seule gaine isolante couverte par le coussinet.</p> <p>c) les fils de l'épée doivent être contenus individuellement dans des gaines isolantes et recouvertes par le coussinet. Il ne faut pas qu'il existe de protection susceptible de dissimuler un bouton ou un fil. Il doit y avoir un mécanisme de maintien du fil de corps.</p>	
6	<p>Dans un match de poule, X a reçu un carton jaune pour matériel non conforme et est mené 3-2. Y attaque et X contre-attaque, tous les deux touchent, dans son action X tombe.</p> <p>a) X est mené 4-2.</p> <p>b) X perd le match 5-2.</p> <p>c) X perd le match 5-3</p>	
7	<p>Le poids total de l'épée prête à être utilisée est inférieur à :</p>	

	<p>a) 500 g b) 770 g c) 990 g</p>	
8	<p>Aucune sanction n'a été donnée, X a systématiquement causé volontairement, sans intention d'éviter une touche, des corps à corps sans bousculade. a) X reçoit un carton jaune. b) pas de sanction, mais l'arbitre doit dire "halte" au premier contact; toutes les touches portées après le corps à corps ne seront pas accordées. c) pas de sanction, mais l'arbitre doit dire "halte" seulement si l'un des deux tireurs cesse les actions offensives</p>	
9	<p>X attaque en flèche. Y pare et riposte immédiatement sur X qui est passé derrière Y. X remise et touche Y. L'appareil indique coup double. a) la touche est en faveur de Y. b) la touche est en faveur des deux tireurs. c) pas de touche</p>	
10	<p>X attaque en flèche et sort de la piste juste avant de toucher. Y a contre-attaqué juste avant que X ne quitte la piste. L'appareil indique coup double. a) la touche est en faveur de Y. b) la touche est en faveur des deux tireurs. c) pas de touche</p>	
11	<p>Y attaque en flèche et X tente un arrêt en même temps qu'il sort en bout de piste. L'arbitre dit "halte" durant l'attaque qui touche quand X a les deux pieds en dehors de la piste. L'appareil indique coup double. a) la touche est en faveur des deux tireurs. b) le coup double est annulé. c) la touche est en faveur de Y</p>	
12	<p>Quelle est la flèche maximum autorisée pour une lame d'épée. a) aucune. b) moins de 1 cm, localisé près du centre de la lame. c) moins de 2 cm, localisé près du centre de la lame</p>	
13	<p>Comment la lame de l'épée doit être fléchée ? a) aucun fléchage n'est autorisé. b) vers le haut ou vers le bas, dans le sens vertical. c) uniquement vers le bas</p>	
14	<p>Le ressort doit repousser un poids de : a) 500 gr. b) 750 gr. c) 1000 gr</p>	
15	<p>X se présente sur la piste avec un masque recouvert d'une bande plastique pour réduire la réverbération. Y fait remarquer que cette bande peut faire glisser sa pointe. a) l'arbitre ignore la remarque. b) la remarque de Y est correcte seulement si le masque est complètement couvert par le plastique. X reçoit un carton jaune. c) faire enlever la bande si le technicien établit que la bande est illégale. X reçoit un carton jaune</p>	
16	<p>Quelle est la hauteur minimum du col d'une veste d'épée ? a) 1 cm b) 2cm a) 3cm</p>	
17	<p>. La partie inférieure de la veste doit recouvrir le pantalon, en position de garde, sur</p>	

	<p>une hauteur de :</p> <p>a) 10 cm</p> <p>b) 20 cm</p> <p>c) 30 cm</p>	
18	<p>X traîne la pointe de l'épée sur la piste pendant qu'il recule.</p> <p>a) l'arbitre dit "halte", et X reçoit un carton jaune.</p> <p>b) l'arbitre dit "halte", et X reçoit un carton rouge.</p> <p>c) l'arbitre laisse l'assaut se terminer car la pointe est traînée et non poussée</p>	
19	<p>X attaque et l'arbitre voit clairement que l'appareil indique une touche valable quand la pointe de X est sur la lame de Y.</p> <p>a) la touche est en faveur de X.</p> <p>b) on annule la touche si l'arbitre peut recréer la situation.</p> <p>c) l'arbitre annule la touche</p>	
20	<p>Sans aucune pénalité précédente, X touche intentionnellement le sol en dehors de la piste métallique pour provoquer le "halte".</p> <p>a) X reçoit un carton jaune.</p> <p>b) X reçoit un carton jaune ou si c'est pendant la dernière minute un rouge.</p> <p>c) X reçoit un carton rouge</p>	
21	<p>Juste après que la seconde touche ait été portée contre X, il est démontré que le fil de piste qui relie l'enrouleur de X à l'appareil est débranché.</p> <p>a) on annule les deux touches portées contre X.</p> <p>b) on annule aucune touche.</p> <p>c) on annule la dernière touche</p>	
22	<p>La procédure correcte pour tester une arme à la demande du tireur est :</p> <p>a) presser simplement la pointe, si cela ne marche pas, on vérifie les connexions pour trouver ce qui ne marche pas.</p> <p>b) on vérifie que le tireur est branché dans le dos, qu'il est branché à son arme. On vérifie que les fils sont attachés aux connecteurs, et que ceux-ci sont bien vissés, puis si tout est correct, on presse la pointe.</p> <p>c) presser la pointe cinq fois pour voir si l'arme ne marche à aucun des cinq essais</p>	
23	<p>X est touché et fait tester son épée. Au premier essai, l'épée ne fonctionne pas, mais aux essais suivants, l'épée fonctionne bien.</p> <p>a) on annule la touche.</p> <p>b) on accorde la touche à l'adversaire de X.</p> <p>c) on appelle l'expert technique, si celui-ci certifie que tous les équipements fonctionnent correctement, on accorde la touche à l'adversaire de X</p>	
24	<p>L'arbitre accorde une touche à X. Après que la touche soit accordée, l'arbitre voit Y presser sa pointe, elle ne fonctionne pas. Puis Y soumet son arme à l'arbitre pour la faire tester.</p> <p>a) l'arbitre teste l'arme, et annule la touche si l'arme ne fonctionne pas.</p> <p>b) l'arbitre teste l'arme, et annule la touche même si l'arme fonctionne.</p> <p>c) la touche ne peut être annulée car l'autorisation d'essayer n'a pas été demandée à l'arbitre</p>	
25	<p>Le tireur Y touche X.</p> <p>X montre ensuite que le fil de corps est débranché de la garde.</p> <p>a) on accorde la touche à Y.</p> <p>b) on annule la touche de Y.</p> <p>c) on annule la touche de Y seulement s'il y a une martingale à l'arme de X</p>	
26	<p>Même quand X est touché à la poitrine, rien ne s'allume. La transpiration</p>	

	<p>fait que la veste de X fait "masse", et Y ne peut toucher X.</p> <p>a) on accorde une touche à Y si l'arbitre voit clairement la touche arriver.</p> <p>b) on fait changer la veste de X, et on n'accorde pas la touche.</p> <p>c) on fait mettre une partie adhésive sur la poignée de l'arme; et on n'accorde pas de touche</p>	
27	<p>L'arbitre observe un petit trou dans la piste métallique alors que le match est en cours.</p> <p>a) l'arbitre dit "halte", et fait réparer la piste.</p> <p>b) l'arbitre attend un arrêt normal du combat et fait réparer la piste.</p> <p>c) l'arbitre attend la fin du match pour faire réparer la piste.</p>	
28	<p>Coup double. Y a touché X mais la touche de X est douteuse.</p> <p>a) on annule le coup double.</p> <p>b) X décide si le coup double est accepté ou annulé.</p> <p>c) Y décide si le coup double est accepté ou annulé</p>	
29	<p>Coup double. X est clairement touché, mais la pointe de X a touché le sol en dehors de la piste.</p> <p>a) on annule le coup double.</p> <p>b) on accorde une touche à Y.</p> <p>c) Y décide si le coup double est accordé ou annulé</p>	
30	<p>Dans une poule, avant la fin du temps, le score est de 4-4. Il y a coup double.</p> <p>a) accorder une touche aux deux tireurs, on remet les tireurs à leur limite, on continue l'assaut jusqu'à la fin du temps.</p> <p>b) on accorde une touche aux deux tireurs; le match est terminé, le tirage au sort détermine le vainqueur.</p> <p>c) on annule le coup double, les tireurs restent à leur place, et on continue de tirer tant qu'une touche n'est pas marquée ou que le temps n'est pas écoulé</p>	
31	<p>X attaque et l'appareil indique une touche en sa faveur. Y demande à l'arbitre d'essayer la pointe de X sur sa coquille et il constate que le contact entre la pointe et la coquille allume à cause d'une tache d'oxydation.</p> <p>a) l'arbitre accorde la touche et donne un carton jaune à Y</p> <p>b) l'arbitre annule la touche de X</p> <p>c) l'arbitre accorde la touche et invite Y à changer d'épée</p>	
32	<p>X attaque en flèche, Y tente une parade et casse sa lame. X remise et touche Y.</p> <p>a) l'arbitre annule la touche de X</p> <p>b) l'arbitre accorde la touche à X</p> <p>c) l'arbitre annule la touche uniquement si la lame est une Maragin</p>	
33	<p>X et Y attaquent simultanément. L'appareil marque uniquement en faveur de Y. X constate que les fiches de contact de son fil de corps sont détachées dans son dos.</p> <p>a) l'arbitre accorde la touche de X</p> <p>b) l'arbitre annule la touche uniquement si le dispositif de sécurité prescrit ne fonctionne pas ou n'existe pas</p> <p>c) l'arbitre annule la touche</p>	
34	<p>X est touché. Entre le commandement de « Halte » et le commandement de « Allez », Y redresse son arme sur la piste.</p> <p>a) l'arbitre annule la dernière touche de Y</p> <p>b) l'arbitre donne un carton jaune à Y</p> <p>c) l'arbitre remet les tireurs en garde et lance le commandement de « Allez »</p>	
35	<p>Le tireur X est mené 4/2 et a déjà reçu un carton rouge pour acte violent. Lors</p>	

	<p>d'une mise en garde, X se déclarant « prêt » à tirer, l'arbitre constate que la courbure de l'épée de X dépasse 1 cm.</p> <p>a) X perd le match 5/2 b) X reçoit un carton jaune c) X doit changer d'épée</p>	
36	<p>Lors d'une attaque de X, Y sort latéralement de la piste d'un pied. L'arbitre dit halte.</p> <p>a) les tireurs se remettent en garde, pointe en ligne b) X avance d'un mètre et Y se place à distance c) Y recule d'un mètre et X se place à distance</p>	
37	<p>Combien de temps dure un match à l'épée féminine junior en poule ?</p> <p>a) 4 minutes b) 3 minutes c) 5 minutes</p>	
38	<p>X fait une flèche, Y se retourne pour éviter la touche, pare le coup et riposte. L'appareil marque la touche de Y</p> <p>a) l'arbitre accorde la touche b) l'arbitre donne un carton jaune à Y et accorde la touche c) l'arbitre donne un carton jaune à Y et annule la touche</p>	
39	<p>X fait une flèche pour toucher Y. Y s'abaisse en posant la main gauche au sol et touche X au pied. Seule la touche de Y allume l'appareil.</p> <p>a) l'arbitre annule la touche b) l'arbitre annule la touche et donne un carton jaune à Y c) l'arbitre accorde la touche</p>	
40	<p>"Lors de la seconde reprise de combat dans un match par élimination directe, après 62 secondes de combat sans touche, les deux tireurs manifestent clairement leur intention de mettre fin au combat.</p> <p>a) Vous dites halte, donner un avertissement sans carton aux deux tireurs pour passivité et relancer le match. b) Vous dites halte, donner un avertissement sans carton aux deux tireurs pour passivité et passer directement à la minute de repos c). Vous dites halte, donner un carton jaune aux deux tireurs pour passivité et passer à la 3^{ème} reprise</p>	
41	<p>L'arbitre soupçonne un tireur de commettre une irrégularité avec le bras non armé :</p> <p>a) Il fait changer les tireurs de côté si le tireur fautif lui tourne le dos. b) Il donne un carton rouge au tireur fautif. c) L'arbitre change de côté.</p>	
42	<p>Pour arrêt abusif du combat :</p> <p>a) L'arbitre doit infliger un carton ROUGE au tireur fautif. b) L'arbitre doit laisser au tireur le temps nécessaire lors des arrêts de combats. c) L'arbitre doit infliger un carton JAUNE au tireur fautif</p>	
43	<p>Le combat est engagé quand :</p> <p>a) L'arbitre donne le commandement de « Allez » b) Dès qu'il y a un contact de fer. c) Dès le premier déplacement</p>	
44	<p>A porte une touche en se retournant, après que son adversaire B l'ait dépassé</p> <p>a) Pas de touche b) Touche accordée à A, même en remise. c) Touche accordée à A, si remise immédiate</p>	
45	<p>Lorsqu'il y a coup double avec une touche certaine et une touche douteuse :</p>	

	<p>a) Dans tous les cas annulation des deux touches.</p> <p>b) Le tireur ayant porté la touche douteuse peut se déclarer touché.</p> <p>c) Le tireur ayant exécuté la touche certaine a le choix d'accepter le coup double ou de le faire annuler.</p>	
46	<p>Au cours d'un match, la position de la main sur la poignée peut-elle être modifiée ?</p> <p>a) Le tireur peut modifier la position de sa main sur la poignée pendant le match.</p> <p>b) Le tireur ne peut pas modifier la position de sa main sur la poignée pendant le match.</p> <p>c) Le tireur doit montrer à l'arbitre avant le match la position de sa main sur la poignée.</p>	
47	<p>Lorsqu'un tireur sort latéralement de la piste :</p> <p>a) Les touches portées avec un ou deux pieds en dehors des limites latérales sont annulées.</p> <p>b) Les touches portées avec un pied en dehors des limites latérales restent valables si l'action est lancée avant le « halte »</p> <p>c) Les touches portées avec un pied en dehors des limites latérales sont annulées</p>	
48	<p>Le corps à corps, sans brutalité ni violence :</p> <p>a) Est sanctionné par un carton JAUNE la première fois.</p> <p>b) Est sanctionné par un carton ROUGE la première fois.</p> <p>c) N'est pas sanctionné.</p>	
49	<p>Lorsqu'un match est suspendu suite à un corps à corps ou une flèche :</p> <p>a) Le tireur qui a subi l'action reste à sa place.</p> <p>b) Les deux tireurs se remettent en garde où ils veulent.</p> <p>c) Chaque tireur recule pour reprendre la distance</p>	
50	<p>Au cours d'un assaut, un tireur peut-il tourner le dos à son adversaire ?</p> <p>a) Oui, mais uniquement si cela lui permet d'éviter une touche.</p> <p>b) Non, en aucun cas.</p> <p>c) Oui, pour ne pas tomber.</p>	
51	<p>Le tireur qui traîne la pointe de son épée sur la piste s'expose :</p> <p>a) à un carton rouge</p> <p>b) n'est passible d'aucune sanction</p> <p>c) à un carton jaune</p>	
52	<p>Un tireur laisse traîner la pointe de son arme sur la piste pendant qu'il recule.</p> <p>L'arbitre:</p> <p>a) dit « Halte » et le tireur fautif reçoit un carton jaune</p> <p>b) dit « Halte » et le tireur fautif reçoit un carton rouge</p> <p>c) laisse l'assaut se poursuivre car la pointe est traînée et non poussée</p>	
53	<p>Un tireur évite une touche en occasionnant volontairement le corps à corps :</p> <p>a) il reçoit un carton jaune</p> <p>b) il ne reçoit aucune sanction</p> <p>c) il reçoit un carton rouge</p>	
54	<p>Un tireur exécute une flèche qui se termine par un choc bousculant son adversaire :</p> <p>a) il reçoit un carton noir</p> <p>b) il reçoit un carton rouge</p> <p>c) il reçoit un carton jaune</p>	
55	<p>L'arbitre peut déclarer un tireur touché sans que l'appareil ne le signale:</p> <p>a) si un des deux tireurs se déclare touché et que l'appareil ne le signale pas</p> <p>b) vrai en cas de touches de pénalisation</p> <p>c) faux</p>	
56	<p>Au cours d'une action, les deux pointes se touchent et l'appareil</p>	

	<p>indique le coup double</p> <p>a) l'arbitre accorde une touche à chacun</p> <p>b) l'arbitre annule les deux touches et les adversaires se remettent sur leur ligne de mise en garde</p> <p>c) l'arbitre annule les deux touches et les adversaires se remettent en garde sur place</p>	
57	<p>En cours de match, un tireur, qui a déjà un carton jaune, fait essayer son arme. Elle ne fonctionne plus :</p> <p>a) l'arbitre lui demande de changer d'arme et le combat reprend</p> <p>b) l'arbitre lui demande de changer d'arme et lui donne un carton jaune pour matériel défectueux</p> <p>c) l'arbitre lui demande de changer d'arme et accorde une touche de pénalité à l'adversaire</p>	
58	<p>Si l'épée d'un tireur présente des taches de colle et que son adversaire touche sur la colle et allume :</p> <p>a) l'arbitre doit annuler la touche</p> <p>b) l'arbitre doit accorder la touche</p> <p>c) l'arbitre doit donner un carton jaune pour matériel défectueux et faire changer l'arme</p>	
59	<p>Lors d'une attaque par prise de fer, l'adversaire casse la lame du tireur en le touchant :</p> <p>a) l'arbitre annule la touche</p> <p>b) l'arbitre accorde la touche mais lui donne un carton rouge pour acte violent</p> <p>c) l'arbitre annule la touche et donne un carton jaune à l'adversaire</p>	
60	<p>Les broches mâles du fil électrique, dans la coquille de l'épée :</p> <p>a) ne doivent, en aucun cas, toucher la coquille</p> <p>b) doivent toucher la coquille</p> <p>c) peuvent toucher la coquille si celle-ci est isolée à l'intérieur</p>	
61	<p>A est touché et n'a lui-même pas touché son adversaire. Après le « Halte » vous constatez que son fil de corps n'est plus raccordé à la prise de son arme.</p> <p>a) La touche qui l'a atteint est accordée (valable)</p> <p>b) la touche qui l'a atteint est non accordée (non valable)</p> <p>c) La touche qui l'a atteint est douteuse</p>	
62	<p>Dans une poule après 3 minutes, le score est de 4-4</p> <p>Que faites-vous ?</p> <p>a) Vous notez une double défaite D4-D4</p> <p>b) Vous faites un tirage au sort. Celui qui gagne le tirage est déclaré vainqueur</p> <p>c) Vous faites un tirage au sort. Vous faites tirer une minute supplémentaire jusqu'à ce qu'une touche décisive soit attribuée</p>	
63	<p>Il y a une double touche. Vous doutez du fait que A ait touché valablement. Après contrôle de l'arme et du fil de corps de A vous soupçonnez que la touche est consécutive à un problème d'enrouleur. Vous considérez la touche comme douteuse. Que se passe-t-il ?</p> <p>a) Les 2 touches sont annulées</p> <p>b) La touche de B est accordée, la touche de A est pas accordée</p> <p>c) B peut choisir entre les options suivantes :</p> <p>Les 2 touches sont annulées</p> <p>Les 2 touches sont accordées</p>	
64	<p>Lors du contrôle avant le début du match, une arme de A est refusée.</p>	

	<p>A présente une deuxième arme ; à la pointe de cette arme il ya place pour 2 vis de fixation. Il n'y a qu'une vis. Que faites-vous ?</p> <p>a) Vous refusez l'arme et donnez un carton rouge à A</p> <p>b) Vous laissez A tirer avec l'accord de B</p> <p>c) Vous laissez A tirer mais si A perd en cours de combat sa pointe vous n'annuler pas une éventuelle touche mise par B</p>	
65	<p>A fait une attaque. B effectue un arrêt. La lampe de B s'allume. Vous pensez que A a d'abord touché. Vous supposez que l'arme de A ne fonctionne pas comme il se doit. Que faites-vous ?</p> <p>a) Vous ne pouvez rien faire tant que A ne présente pas son arme à contrôler de propre initiative</p> <p>b) Vous pouvez de propre initiative contrôler l'arme de A. Si celle-ci est défectueuse, vous n'annuler pas la touche de B.</p> <p>c) Vous pouvez de propre initiative contrôler l'arme de A. Si celle-ci est défectueuse, vous annuler la touche de B</p>	
66	<p>A touche B de manière valable. B demande que vous contrôliez l'arme de A. La pointe de cette arme ne répond plus aux prescriptions réglementaires ; elle ne repousse plus le poids de 750 gr. Que faites-vous ?</p> <p>a) Vous refusez la touche. A doit changer d'arme</p> <p>b) Vous refusez la touche et donnez un carton jaune à A</p> <p>c) Vous accordez la touche mais A doit changer d'arme</p>	
67	<p>Le score est 2-1 en faveur de A. Il survient une double touche. Lors de l'action A a écarté l'arme de B avec sa main non armée sans toutefois empêcher B de toucher. Le score devient :</p> <p>a) 3-2 en faveur de A</p> <p>b) 3-2 en faveur de B</p> <p>c) 3-3</p>	
68	<p>B dans une action défensive touche volontairement le sol à côté de la piste et il bouscule ensuite son adversaire. Que faites-vous ?</p> <p>a) Vous donnez une carte rouge à B</p> <p>b) Vous donnez une carte jaune et une carte rouge à B</p> <p>c) Vous donnez 2 cartes rouges à B</p>	
69	<p>Dans un match d'élimination directe aucune touche n'a été mise depuis une minute. Quand arrêtez-vous le combat pour « Non Combativité » ?</p> <p>a) Immédiatement</p> <p>b) Si les tireurs n'ont plus de contact de fer ou sont hors d'une distance de marcher-fente</p> <p>c) Si les tireurs n'ont plus de contact de fer pendant une minute ou sont hors d'une distance de marcher-fente</p>	
70	<p>En poule la « Non Combativité »</p> <p>a) n'est pas sanctionnée</p> <p>b) vaut une carte jaune aux 2 tireurs</p> <p>c) vaut une carte rouge aux 2 tireurs</p>	
71	<p>Dans un match par équipe, le score est de 29-29. Un coup double survient. Que se passe-t-il ?</p> <p>a) Le score devient 30-30. Les 2 tireurs suivant montent en piste</p> <p>b) Le score reste 29-29. Les tireurs poursuivent le combat</p> <p>c) Le score reste 29-29. Les 2 tireurs suivants entament le match à 29-29</p>	
72	<p>France - Belgique. Premier relais : 4-3 pour la France. Deuxième relais, les deux</p>	

Octobre 2010

	<p>tireurs reçoivent un carton rouge tous deux pour acte violent et le score se termine à 7-7. Troisième relais : le tireur belge reçoit un carton rouge pour touche volontairement porté hors de la piste et le capitaine français reçoit un carton jaune pour intervention intempestive. Le score se termine à 10-10.</p> <p>Dans le quatrième relais, le score est de 12-11. Les deux tireurs tentent une flèche et se bousculent. Pas de touche mais vous estimez qu'il y a bousculade des deux tireurs. Quel doit être le score ?</p> <ul style="list-style-type: none">a) 12/11, chaque tireur recevant un carton jauneb) 12/12c) 13/12	
--	---	--