

**JEU QUESTIONNAIRE (QUIZ)**  
**COMPÉTITION DE MATELOTAGE DE FLOTTILLES ET FINALES RÉGIONALES**

## **RÈGLEMENTS**

Toute nouvelle version des présents règlements doit être mise à la disposition de tous les Corps participants à la compétition pour que chaque équipe s'entraîne au moyen des mêmes règles. Les juges ne sont pas autorisés à modifier les règlements en cours de compétition.

## **ÉQUIPE**

Une équipe se compose de 5 cadets et d'un entraîneur (Officier ou instructeur). Chaque membre sera d'un grade différent. Les équipes sont généralement composées comme suit : Cad 2, Cad 1, CM2 et CM1 et un plus gradé. Si le Corps de cadets n'est pas en mesure de fournir un membre de chaque grade, on pourra combler un grade manquant par un grade inférieur (CM2 et moins). On peut par exemple avoir 2 CM2 si l'on ne peut fournir un CM1.

NOTE 1 : L'équipe qui se présentera à la finale régionale doit être la même que celle qui a pris part à la compétition de flottille. Le substitut peut remplacer un membre si celui-ci est trop âgé au moment de la finale régionale ou qu'il n'est pas en mesure de se présenter. Il doit toutefois remplacer un membre du même grade que lui ou un membre de grade supérieur. Les CCMRC ont, par conséquent, avantage à choisir un substitut peu gradé afin que ce dernier puisse remplacer à peu près n'importe qui le cas échéant. La seule exception à la règle de composition par grade serait qu'un membre soit promu entre la compétition de flottille et la finale régionale. On ne doit pas retarder une promotion pour ce seul motif.

NOTE 2 : Pour être admissible à la finale régionale aucun compétiteur ne doit être âgé de 19 ans avant la tenue de la finale.

## **OFFICIELS**

Un maître de jeu, un responsable de l'équipement, un chronométrateur et deux marqueurs.

## **ÉQUIPEMENT**

Un dispositif sonore ou deux boutons-signal, deux chronomètres, une cloche ou autre signal pour le chronométrateur, accessoires de matelotage, fusil à air comprimé, coffre pour le rangement des articles.

## **TYPE DE COMPÉTITION**

Le total des points cumulés déterminera les équipes qui passent en finale.

## INSTALLATION

Les tables devraient être installées en U. La table du maître de jeu et des autres officiels en tête et des tables vis-à-vis pour les équipes en compétition. Le maître de jeu doit être en mesure de voir tous les compétiteurs ainsi que tout article, diagramme ou photographies utilisées.

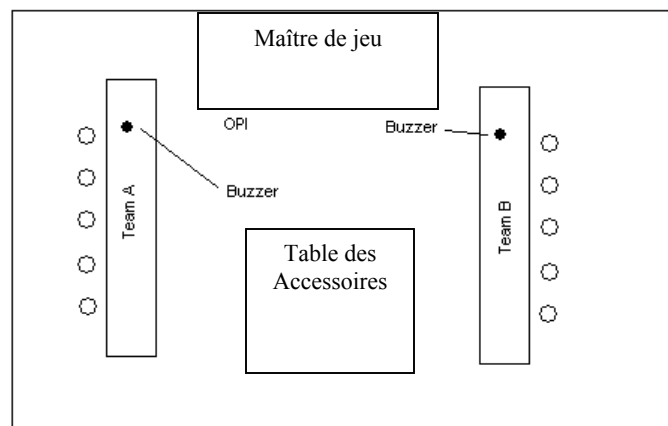
## ORGANISATION DU JEU QUESTIONNAIRE

Un bon quiz nécessite une bonne préparation. Le Quiz-type comporte trente-deux questions régulières (16 par équipe) et 8 questions boni. À cela s'ajoute quatre (4) questions supplémentaires qui seront posées à la première équipe à appuyer sur le bouton signal. Les questions régulières valent 10, 20 ou 30 points en fonction du degré de difficulté. Les questions boni et les questions supplémentaires s'insèrent après chaque série de quatre questions régulières. Un quiz qui se déroule bien dure un peu plus d'une heure et comprend une pause de 10 minutes. Avant chaque compétition, l'équipement requis pour chaque question doit être vérifié et disposé convenablement sur la table des accessoires. Les juges disposeront de questions supplémentaires advenant le retrait d'une question ou que l'on ne dispose pas de l'accessoire requis. Les cartes de questions doivent être brassées avant le début de chaque compétition. Les capitaines d'équipe pigeront le même nombre de questions de 10, de 20 et de 30 points. Après la pige, on procédera à un recomptage et on re-brassera chaque paquet pour que les questions de pointages différents soient posées de façon aléatoire. La première question doit toujours être posée à l'équipe placée à la gauche du maître de jeu.

## BOUTONS-SIGNAL

Les équipes peuvent utiliser des clochettes, des sifflets ou fabriquer un dispositif électrique. Pour ce faire ils doivent disposer d'un panneau de contreplaqué de 96 po X 8 po X 8 po, d'une pile sèche de 6 volt et d'une sonnette de porte de 6 volt (ou une cloche) par dispositif (Un panneau avec une sonnette, l'autre avec une cloche) et quatre boutons-poussoirs.

## DISPOSITION SUGGÉRÉE DE LA PIÈCE



## RÉFÉRENCES

Toutes les questions, à l'exception des questions boni sont tirées des Précis du cadet – Phases I à IV, du guide de gestion de l'instruction ou des Normes et plans de qualification, y compris les questions portant sur l'exercice militaire.

Les questions boni ne seront pas nécessairement tirées de ces sources, mais porteront sur des sujets qu'un cadet de la marine doit vraisemblablement connaître.

## APTITUDES PRATIQUES

Dans la mesure du possible, on devrait utiliser des questions faisant appel à des aptitudes pratiques plutôt qu'aux connaissances théoriques. Par exemple, on demandera à un cadet de faire un nœud ou d'identifier un objet tiré de la boîte d'accessoire ou une partie de maquette.

## TYPES DE QUESTIONS

**Questions régulières** – Questions posées à une seule équipe à la fois, à tour de rôle. Une question régulière peut comprendre plus d'une partie. Le cadet qui désire répondre à une question en plusieurs parties, doit attendre que toute la question soit posée avant de répondre. . Une mauvaise réponse peut faire l'objet d'un challenge par l'autre équipe. (Voir le para sur le challenge ci-après). Les questions régulières comprennent également les Vrai ou Faux. Si une équipe répond incorrectement à un Vrai ou Faux, l'équipe adverse pourra répondre, mais n'obtiendra ses points que si elle est en mesure d'expliquer pourquoi.

**Questions à réponse différée** – Question régulière qui nécessite un temps de réponse plus grand, par exemple lors de la démonstration d'une aptitude pratique. Le compétiteur aura un temps limite pour accomplir la tâche. Le maître de jeu pourra, s'il le juge approprié, accorder une note partielle pour ce type de question. Une réponse incorrecte challengée se verra accorder la même limite de temps.

**Questions supplémentaires** – Ce genre de question s'adresse aux deux équipes. L'équipe la plus rapide à appuyer sur le bouton-signal aura l'opportunité d'y répondre. Si un compétiteur appuie sur le bouton avant que le maître de jeu n'ait terminé de lire ce type de question, la question ne sera pas terminée. Si la réponse donnée est incorrecte, l'équipe adverse n'aura pas la possibilité de challenger et le maître de jeu continuera à poser des questions supplémentaires jusqu'à ce qu'une équipe donnée ait répondu (ou ait tenté de répondre) à trois questions pas nécessairement consécutives. À la troisième question pour une équipe donnée, il sera possible de la répéter en entier ou de challenger en cas de mauvaise réponse. De cette manière, aucune équipe n'aura le monopole des questions même sans connaître les réponses.

**Questions boni** – La question boni fait suite à une question supplémentaire et est posée à l'équipe qui y a répondu correctement. Les questions boni ne sont pas nécessairement tirées des manuels de référence mais, tel que mentionné précédemment, elles doivent porter sur un sujet qu'un cadet de la marine doit normalement connaître.

Aucune pénalité n'est donnée pour une réponse incorrecte à une question boni et, à l'instar des questions régulières, le challenge est permis. Une réponse incorrecte donnée au challenge d'une question boni résultera en une pénalité équivalent à la moitié de la valeur de la question. Les membres d'une équipe peuvent se consulter **seulement pour ce type de question.**

## **CHALLENGE**

Après une réponse ou une portion de réponse incorrecte donnée à une question régulière ou à une question boni, le maître de jeu proposera le challenge en relisant la question à l'intention de l'équipe adverse. Le membre d'équipe qui challenge n'aura qu'à appuyer sur le bouton-signal dans la limite de temps. Si seulement une partie de la réponse était incorrecte, il n'aura qu'à donner la bonne réponse à cette partie. Une réponse incorrecte à un challenge de question boni donnera lieu à des points de pénalité équivalents à la moitié de la valeur de la question.

## **LIMITE DE TEMPS**

Les cadets qui désirent répondre à une question doivent signaler leur intention dans les 10 secondes suivant la fin de la lecture de la question. Un autre 10 secondes est alloué pour la réponse à partir du moment où l'intention a été signalée. Pour les questions qui nécessitent la démonstration d'une aptitude pratique, le temps sera donné par le maître de jeu au moment où il posera la question. Ce dernier se réserve le droit de mettre fin à la tâche si le candidat met trop de temps avant de l'entreprendre.

## **POINTAGE ET PÉNALITÉS**

Le maximum des points admissibles pour les questions régulières doit être le même pour chaque équipe.

Un juge peut, s'il le désire, accorder une partie des points pour une réponse partiellement correcte. Les points restants, peuvent être sujets à challenge.

Une équipe qui challenge avec succès une question régulière recevra la totalité des points.

Une équipe qui ne parvient pas à challenger une question régulière ne perdra pas de points.

## **LIMITES IMPOSÉES POUR LES RÉPONSES**

Chaque membre d'une équipe peut répondre à un **maximum de 5 questions régulières**. Ceci ne touche en rien les questions supplémentaires, les questions boni et les challenges à une mauvaise réponse. Il revient aux marqueurs de tenir le compte du nombre de réponses données par chaque membre d'une équipe et d'aviser lorsque le nombre limite est dépassé.

## **CHOIX DE LA POSITION**

Juste avant le début du jeu, les capitaines seront appelés à piger au sort ou à tirer à pile ou face pour déterminer la position de jeu. Comme les questions sont toujours posées à l'équipe placée à la gauche du maître de jeu, le capitaine vainqueur pourra décider sa position, il aura donc le choix de répondre à la première ou à la dernière question du jeu.

## **PROTÊT**

Toutes les équipes doivent désigner un capitaine.

Les formulaires de demande de protêts doivent être remplis par le capitaine d'équipe dans les 10 minutes suivant la fin du jeu et remis directement au maître de jeu.

Pour chaque protêt, la décision du maître de jeu est irrévocable.

Note : Un membre d'une équipe peut demander des éclaircissements sur une question en particulier, mais il doit le faire avant que la réponse soit donnée. Le maître de jeu ne répétera pas la question, mais pourra donner des éclaircissements au besoin.

**COMPÉTITION DE MATELOTAGE DE FLOTTILLES ET FINALES RÉGIONALES  
GUIDE POUR REMPLIR LA FEUILLE DE POINTAGE – JEU QUESTIONNAIRE**

Points de la carte		# Quest	A _____						# Quest	B _____								
A	B		1	2	3	4	5	Points		1	2	3	4	5	Points			
			12345	12345	12345	12345	12345		12345	12345	12345	12345	12345					
		Manche 1	1							Manche 1	1							
			2									2						
			3									3						
			4									4						
10		Supp								Supp								
10		Boni								Boni								
		Manche 2	1							Manche 2	1							
			2									2						
			3									3						
			4									4						
10		Supp								Supp								
10		Boni								Boni								
		Manche 3	1							Manche 3	1							
			2									2						
			3									3						
			4									4						
10		Supp								Supp								
10		Boni								Boni								
		Manche 4	1							Manche 4	1							
			2									2						
			3									3						
			4									4						
10		Supp								Supp								
10		Boni								Boni								
<b>TOTAL</b>									<b>TOTAL</b>									
Compétition : _____ Date : _____										✓ Bonne réponse		C ✓ Bon challenge						
										X Mauvaise réponse		CX Mauvais challenge						



Les questions supplémentaires et les questions boni valent 10 points. Une question supplémentaire s'adresse aux deux équipes à la fois et l'équipe qui y répond correctement a droit à une question boni. On NE PEUT challenger une question SUPPLÉMENTAIRE. Il est toutefois permis de challenger une question boni. Advenant une mauvaise réponse au challenge d'une question boni, marquer le résultat au crayon rouge. Comme la pénalité est équivalente à la moitié des points de la questions, inscrire -5 en rouge dans la colonne des points. Le crayon rouge vous permettra de vous rappeler de déduire les points au moment de calculer le résultat final de chaque équipe.

**CLASSEMENT DES ÉQUIPES AU JEU QUESTIONNAIRE  
COMPÉTITIONS DE MATELOTAGE**

# CCMRC/ NOM	MANCHE 1	MANCHE 2	SEMI FINALE	FINALE	CLASSEMENT

Date de la compétition : \_\_\_\_\_

Maître de jeu : \_\_\_\_\_

Coordonnateur de flottille : \_\_\_\_\_

**FORMULAIRE D'INSCRIPTION  
COMPÉTITIONS DE MATELOTAGE**

CCMRC : \_\_\_\_\_ FLOTTILLE : \_\_\_\_\_

ÉPREUVE : JEU QUESTIONNAIRE

GRADE	NOM	PRÉNOM	DATE DE NAISSANCE	POSITION
1				Capitaine
2				
3				
4				
5				
				Substitut
				Entraîneur

COMMANDANT : \_\_\_\_\_

COORDONNATEUR DE FLOTTILLE : \_\_\_\_\_

**\*\*\*NOTE\*\*\***

**LES SUBSTITUTS NE PRENNENT PAS PART AUX FINALES RÉGIONALES**