

Compétitions régionales de matelotage

Épreuve du jeu questionnaire

Normes & règlements



1. RÈGLEMENTS

- 1.a toute nouvelle version des présents règlements devra être mise à la disposition de tous les CCMRC participants aux compétitions régionales de matelotage pour que chaque équipe s'entraîne en suivant les mêmes règlements. Ces derniers seront mis à jour le plus tard le 15 septembre de chaque année. Les juges ne sont pas autorisés à modifier les règlements en cours de compétition;
- 1.b toute modification des règlements devra être soumise au responsable du programme à l'URSC Est pour vérification. L'autorité approbatrice pour la diffusion est l'officier régionale des cadets (Marine); et
- 1.c chaque CCMRC recevra un paquet de questions pour se pratiquer. D'autres questions s'ajouteront durant les CRM Flottille. Des nouvelles questions seront ajoutés lors de la finale des CRM afin d'éviter que les participants apprennent par cœur les questions.

2. MISSION

- 2.a Le but de cette épreuve est de répondre au plus de questions possible dans le temps requis.

3. RÉFÉRENCES ET CONNAISSANCES

3.a RÉFÉRENCES

3.a.1 documents de références :

- A-CR-CCP-601/PF-002 Guide pédagogique de la phase 1;
- A-CR-CCP-601/PG-002 Norme de qualification et de plan de la phase 1;
- A-CR-CCP-602/PF-002 Guide pédagogique de la phase 2;
- A-CR-CCP-602/PG-002 Norme de qualification et de plan de la phase 2;
- A-CR-CCP-603/PF-002 Guide pédagogique de la phase 3;
- A-CR-CCP-603/PG-002 Norme de qualification et de plan de la phase 3;
- A-CR-CCP-604/PG-002 Norme de qualification et de plan de la phase 4;
- A-CR-CCP-605/PF-002 Guide pédagogique de la phase 5;
- A-CR-CCP-605/PG-002 Norme de qualification et de plan de la phase 5.

3.b TERMINOLOGIE

3.b.1 la terminologie utilisée dans ce document est conforme aux termes francophones utilisés par la Marine royale canadienne (MRC) et par l'Organisation des cadets du Canada (OCC). Vous trouverez de plus amples informations dans la littérature utilisée par les CCMRC.

4. PERSONNEL, RÔLES ET MATÉRIEL

- 4.a.1 **maître du jeu** : le maître du jeu est responsable de toutes les activités liées à cette épreuve. Avant le début de la compétition, le maître du jeu devra inspecter le matériel pour s'assurer que tout y est et que les pièces d'équipement sont conformes. L'horaire et l'ordre de compétition des équipes devront également être affichés par le maître du jeu;
- 4.a.2 **marqueur / chronométreur** : il a la responsabilité de compléter la documentation et la feuille de pointage pour chaque équipe qui participera à l'épreuve ou il sera responsable du chronométrage de l'épreuve. Il faudra deux (2) marqueurs. Cette tâche pourra être donnée à un cadet cadre;
- 4.a.3 **responsable de l'équipement** : le responsable de l'équipement est responsable de préparer et de fournir le matériel aux équipes pour répondre à leur question. Avant le début de la compétition, le responsable de l'équipement devra inspecter le matériel pour s'assurer que tout y est et que les pièces d'équipement sont conformes. Cette tâche pourra être donnée à un cadet cadre; et
- 4.a.4 le personnel utilisera le formulaire qui se trouve à la section A.

4.b ÉQUIPE

- 4.b.1 l'équipe doit être composée de cinq (5) cadets, un (1) substitut et d'un (1) entraîneur (officier ou instructeur civil). Les cinq (5) cadets devront provenir de différentes phases d'instruction. On suggère de diversifier la composition de l'équipe en intégrant des cadets de différentes phases pour assurer une certaine continuité au sein de l'équipe. L'inscription de l'équipe se fera selon les consignes émises dans la directive annuelle des CRM;
- 4.b.2 en cas de désistement d'un cadet, il sera remplacé par le substitut de l'équipe du CCMRC. Si un deuxième cadet doit se désister, il faudra aviser le responsable du programme à l'URSC et il pourra être remplacé par un cadet de la deuxième équipe du CCMRC. Il devra toutefois remplacer un membre du même grade que lui ou un membre de grade supérieur. Si un troisième cadet doit se désister ou que le CCMRC n'est pas en mesure de remplacer les premiers désistements, il faudra aviser le responsable du programme à l'URSC et l'équipe sera remplacée par celle étant arrivée en deuxième position à la CRM Flottille; et
- 4.b.3 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 CRM flottille et la finale des CRM. On ne doit pas retarder une promotion pour ce seul motif.

5. ÉQUIPEMENT & MATÉRIEL

5.a MATÉRIEL POUR LA COMPÉTITION

- 5.a.1 un (1) dispositif sonore;
deux (2) chronomètres;
une (1) cloche ou autre signal pour le chronométrateur;
accessoires de matelotage;
images;
proxima et écran;
fusil à air comprimé;
coffre pour le rangement des articles et questions;
trois (3) tables;
quinze (1) chaises;
deux (2) stylos rouges; et
quatre (4) stylos noirs ou bleus.

6. INSTALLATION POUR L'ÉPREUVE

6.a DISPOSITION DU MATÉRIEL

- 6.a.1 les tables devraient être installées en « U ». La table du maître du jeu et des autres officiels en tête et des tables vis-à-vis pour les équipes en compétition. Le maître du jeu devra être en mesure de voir tous les compétiteurs ainsi que tous articles, diagrammes ou photographies utilisés; et
- 6.a.2 le matériel devra être disposé sur une table à côté de celle du maître du jeu.

6.b ESPACE REQUIS

- 6.b.1 tout endroit ayant la possibilité de contenir le matériel requis selon la disposition demandée; et
- 6.b.2 les installations devront prévoir un espace pour les spectateurs, sans qu'ils puissent voir les résultats d'évaluation pendant la correction.

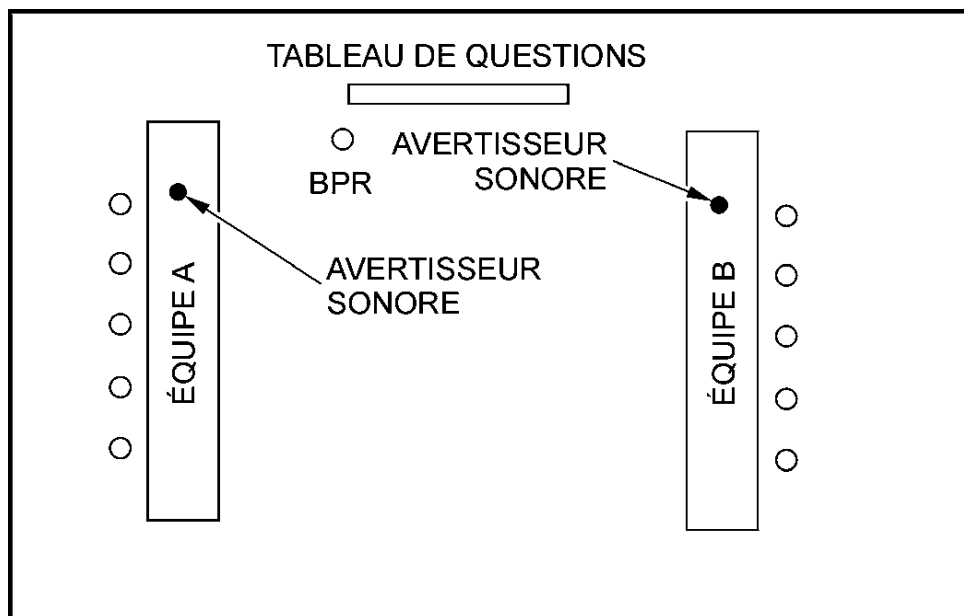


image i

7. DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION

7.a TYPE DE COMPÉTITION

- 7.a.1 compétition par équipe;
- 7.a.2 chaque cadet participe à un jeu questionnaire où les questions posées aux cadets seront tirées des guides pédagogiques des différentes phases; et
- 7.a.3 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 d'une maquette.

7.b TYPE DE QUESTIONS

- 7.b.1 **questions régulières** : questions posées à une seule équipe à la fois, à tour de rôle;
- 7.b.2 une question régulière peut comprendre plus d'une partie. Le cadet qui désire répondre à une question en plusieurs parties, devra attendre que toute la question soit posée avant de répondre;
- 7.b.3 les questions régulières comprennent également les « vrai ou faux ». Si une équipe répond incorrectement à un « vrai ou faux », l'équipe adverse pourra y répondre, mais elle n'obtiendra ses points que si elle est en mesure d'expliquer pourquoi;

- 7.b.4 une mauvaise réponse peut faire l'objet d'un challenge par l'autre équipe (voir le paragraphe sur le challenge);
- 7.b.5 **questions à réponse différée** : question régulière qui nécessite un temps de réponse plus grand. Par exemple, lors de la démonstration d'une aptitude pratique;
- 7.b.6 le compétiteur aura un temps limite pour accomplir la tâche. Le maître du jeu pourra, s'il le juge approprié, accorder une note partielle pour ce type de question;
- 7.b.7 une réponse incorrecte challengée se verra accorder le même limite de temps;
- 7.b.8 **questions supplémentaires** : ce genre de question s'adresse aux deux (2) équipes;
- 7.b.9 l'équipe la plus rapide à appuyer sur le bouton signal aura l'opportunité d'y répondre. Le maître du jeu doit avoir terminé la lecture avant qu'une équipe puisse appuyer sur le bouton signal;
- 7.b.10 chaque équipe aura droit à un (1) avertissement pour les trois (3) tours. En cas de récidive, l'équipe ne pourra pas répondre à la question durant le tour où la faute a été commise ;
- 7.b.11 si la première question supplémentaire n'est pas répondue correctement par les deux (2) équipes, le maître du jeu posera la deuxième question supplémentaire;
- 7.b.12 lorsqu'une question supplémentaire est répondue correctement, l'équipe qui a bien répondu se verra poser la question supplémentaire restante (s'il y a lieu) ainsi qu'une question boni;
- 7.b.13 **questions bonis** : la question boni fait suite à une question supplémentaire et est posée à l'équipe qui y a répondu correctement;
- 7.b.14 les questions bonis 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;
- 7.b.15 aucune pénalité n'est donnée pour une réponse incorrecte à une question boni et tout comme les questions régulières, le challenge est permis;

7.b.16 les membres d'une équipe peuvent se consulter seulement pour ce type de question; et

7.b.17 une réponse incorrecte donnée au challenge d'une question boni résultera en une pénalité correspondant à la moitié de la valeur de la question.

7.c **DÉROULEMENT**

7.c.1 toutes les équipes devront désigner un capitaine;

7.c.2 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 du 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;

7.c.3 un bon jeu questionnaire nécessite une bonne préparation. Un jeu questionnaire qui se déroule bien dure environ 55 minutes et il y a trois (3) manches par jeu;

7.c.4 le jeu questionnaire type comporte;

- 30 questions régulières (15 par équipe);
- six (6) questions supplémentaires (deux (2) par manche); et
- trois (3) questions bonis (une (1) par manche) qui seront posées à la première équipe à avoir la question supplémentaire réussie.

7.c.5 avant chaque compétition, l'équipement requis pour chaque question devra être vérifié et disposé convenablement sur la table des accessoires;

7.c.6 les juges disposeront de questions supplémentaires advenant le retrait d'une question ou que l'on ne dispose pas de l'accessoire requis;

7.c.7 les cartes de questions devront être brassées avant le début de chaque compétition par types de question et pointage. Les capitaines d'équipe pigeront;

- cinq (5) questions de 10 points;
- cinq (5) questions de 20 points;
- cinq (5) questions de 30 points.

- 7.c.8 après la pige, on procédera à un recomptage et on rebrassera chaque paquet pour que les questions de pointages différents soient posées de façon aléatoire;
- 7.c.9 les questions supplémentaires et bonis seront brassés au début de la partie et placés devant le maître du jeu. Ces s'insèrent après chaque série de cinq (5) questions régulières;
- 7.c.10 la première question doit toujours être posée à l'équipe placée à la gauche du maître du jeu; et
- 7.c.11 le groupe de question sera changé après le jeu.

7.d **LIMITES**

- 7.d.1 **limite de temps** : les cadets qui désirent répondre à une question devront signaler leur intention dans les dix (10) secondes suivant la fin de la lecture de la question. Un autre dix (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 du 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; et
- 7.d.2 **limites imposées pour les réponses** : chaque membre d'une équipe peut répondre à deux (2) questions par ronde incluant les questions supplémentaires. Ceci n'inclus pas les questions boni et les challenges à une mauvaise réponse. Il reviendra aux marqueurs de tenir le compte du nombre de réponses données par chaque membre d'une équipe et d'aviser lorsque le nombre limite a été atteint.

7.e **POINTAGE**

- 7.e.1 les questions régulières valent 10, 20 ou 30 points en fonction du degré de difficulté;
- 7.e.2 le maximum des points admissibles pour les questions régulières devra être le même pour chaque équipe;
- 7.e.3 lorsqu'une réponse est partiellement correcte, un nombre de points proportionnels aux éléments de réponse sera attribué. Les points restants, deviendront sujets à challenge;

- 7.e.4 une équipe qui challenge avec succès une question régulière recevra la totalité des points;
- 7.e.5 une équipe qui ne parvient pas à challenger une question régulière ne perdra pas de points; et
- 7.e.6 le total des points cumulés déterminera les équipes gagnantes.

7.f **CHALLENGE**

- 7.f.1 après une réponse ou une portion de réponse incorrecte donnée à une question régulière ou à une question boni, le maître du jeu proposera le challenge en relisant la question à l'intention de l'équipe adverse. Le membre d'équipe qui sera challengé n'aura qu'à appuyer sur le bouton signal dans la limite de temps;
- 7.f.2 si seulement une partie de la réponse était incorrecte, il n'aura qu'à donner la bonne réponse à cette partie; et
- 7.f.3 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.

7.g **PROTÊT**

- 7.g.1 les formulaires de demande de protêts doivent être remplis par le capitaine d'équipe dans les dix (10) minutes suivant la fin du jeu et remis directement au maître du jeu;
- 7.g.2 pour chaque protêt, la décision du maître du jeu sera irrévocable; et
- 7.g.3 **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 du jeu ne répétera pas la question, mais pourra donner des éclaircissements au besoin.

7.h **ÉGALITÉ**

- 7.h.1 s'il y a égalité, une question boni ouverte à chaque équipe sera posée. Le membre de l'équipe qui répondra correctement à la question verra son équipe être désignée l'équipe gagnante.

7.g **ÉLIMINATION**

- 7.g.1 tout geste d'insubordination de la part d'un participant conduira à son élimination de toutes les compétitions et à son remplacement par un substitut; et
- 7.g.2 toute insubordination ou geste allant à l'encontre de l'esprit sportif d'un entraîneur, d'un officier, d'un instructeur civil ou d'un cadet cadre doit être signalée au juge. Ce dernier demandera à son auteur de quitter le périmètre immédiat de la compétition. L'incident devra être rapporté suivant la chaîne de commandement appropriée.

BPR : responsable du programme à l'URSC

Autorité approbatrice : officier régional des cadets (Marine)

Publiée : 16 novembre 2009

Révisée : juillet 2012

Annexe :

Annexe A : Guide pour remplir la feuille de pointage – Épreuve du jeu questionnaire

Section :

Section A : Feuille de pointage – Épreuve du jeu questionnaire

GUIDE POUR REMPLIR LA FEUILLE DE POINTAGE ÉPREUVE DU JEU QUESTIONNAIRE

1. N'écrire que dans les zones ombragées.
2. Inscrire le type de compétition (flottille ou régionale) et la date.
3. Inscrire les noms des équipes dans les espaces marquées d'un A et d'un B.
4. La première colonne est réservée au pointage accordé à la question. En prendre note dès que le maître du jeu aura fini de lire chaque question.
5. La légende au-dessous du tableau vous permettra de noter les réponses correctement. Il est essentiel de noter toutes les réponses y comprises celles qui incorrectes.
6. Accordez ensuite un numéro à chaque joueur (allant de 1 à 5) pour chaque équipe. D'ordinaire le numéro 1 est celui qui est placé le plus près de la table du maître de jeu.

Points de la carte		#	Équipe A							#	Équipe B						
			1	2	3	4	5	Points	1		2	3	4	5	Points		
A	B	Question	X 2	X2	12	X2	X2		on	XX	X2	12	12	12			
20	10	1	X	X				0	1	A		Ca			20	10	
10	30	2	Ca	Ca		a		10	2	X					0		
10	10	3	A C					10	3		X				0		

7. Pour les questions régulières, indiquer le nombre de questions auxquelles chaque membre a répondu en marquant d'un « X » le petit numéro en dessous de chaque numéro de membre.
8. Dans l'exemple ci-dessus, la première question posée à l'équipe A vaut 20 points et le joueur numéro 2 n'a pas donné la bonne réponse.
9. Le joueur numéro 3 de l'équipe B a demandé un challenge et donné la bonne réponse (notez qu'aucun petit numéro n'a été barré parce qu'il s'agissait d'un challenge).

10. Ensuite, la première question, d'une valeur de 10 points, a été posée à l'équipe B et le joueur numéro 1 y a répondu correctement. Les notes pour la première question (régulière et challenge) sont indiquées sur la même ligne.
11. Notez qu'après que la 2^e question a été posée à chaque équipe, le joueur 1 de l'équipe B a répondu à deux questions régulières c'est pourquoi les deux premiers petits numéros ont été marqués d'un X.
12. À la question 3, vous noterez également que le joueur A1 a réussi sa propre question et a offert un challenge à la question manquée par le joueur B2.
13. Il vous faudra donc laisser suffisamment d'espace pour marquer tous les résultats pour un même joueur.
14. Le marqueur doit annoncer la deuxième question donnée par un même joueur. L'accomplissement rigoureux de cette tâche est primordial. Un marquage mal fait aura non seulement des répercussions sur la stratégie des équipes, mais également sur les résultats finaux de la compétition.
15. Les questions supplémentaires et la question 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 question, 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.

FEUILLE DE POINTAGE ÉPREUVE DU JEU QUESTIONNAIRE

FLOTTILLE : _____ Date _____

Points de la carte		Numéro de la question	Équipe A						Numéro de la question	Équipe B							
			1	2	3	4	5	Points		1	2	3	4	5	Points		
A	B																
		1							1								
		2							2								
		3							3								
		4							4								
		5							5								
10		Supp							Supp								
10		Supp/Boni							Supp/Boni								
10		Boni							Boni								
A	B		1	2	3	4	5	Points		1	2	3	4	5	Points		
		1							1								
		2							2								
		3							3								
		4							4								
		5							5								
10		Supp							Supp								
10		Supp/Boni							Supp/Boni								
10		Boni							Boni								
A	B		1	2	3	4	5	Points		1	2	3	4	5	Points		
		1							1								
		2							2								
		3							3								
		4							4								
		5							5								
10		Supp							Supp								
10		Supp/Boni							Supp/Boni								
10		Boni							Boni								
TOTAL :									TOTAL :								
A Bonne réponse			Ca Bon challenge						X Mauvaise réponse						CX Mauvais challenge		

 Maître du jeu

 Marqueur