

NOM :

Prénom :

N° d'anonymat :

--

Page 1 sur 7

N° d'anonymat :

EXAMEN ECRIT D'ARBITRE FEDERAL - Session 2-2014 OPTION FITA

1-1 Réalisez un tableau récapitulatif pour chaque type d'arme et chaque catégorie les blasons utilisés pour le tir en salle (18m / 25 m)

(6 points)

Arc classique	Poussins	Benjamins Minimes	Cadets à Super Vétérans
18m	80cm	60cm	40cm
25m		80cm	60cm
	Blason unique	Blason unique	Blason unique ou trispots
Arc à Poulies			Cadets à super-Vétérans
18m			40cm
25m			60cm
			Trispots
Arc Nu		Cadets	Juniors à Super Vétérans
18m		60cm	40cm
25m		80cm	60cm
		Blason unique	Blason unique

1/ Tableau des blasons/catégories pour la salle. (B.2)

1.2 Comment départager des ex-aequo en tir individuel en salle ? Préciser quels blasons seront utilisés.

- Tir 2x18m sans phases finales
- 2X18m avec finales - Phase de qualification
- Phase éliminatoire ou finale (duel) en tir simultané

(10 points)

Dans l'éventualité d'une égalité dans les scores totaux, et pour l'attribution des médailles quand des phases éliminatoires ou finales ne sont pas organisées le départage se fera de la manière suivante
Au plus grand nombre de 10 plus grand nombre de 9 si l'égalité subsiste, les compétiteurs sont déclarés ex-æquo.

Le départage des égalités, pour entrer dans les épreuves éliminatoires, pour la progression d'une étape de la compétition vers la suivante ou pour l'attribution de médailles, doit se faire, après les matches de cette étape, par des tirs de barrage (sans prendre en considération le nombre de 10 ou de 9).

Un seul tir de barrage d'une flèche, pour le score

Si l'égalité subsiste, la flèche la plus près du centre donne la victoire.

Si l'égalité subsiste encore, on répète le barrage d'une flèche ou la flèche la plus près du centre jusqu'à résolution de l'égalité.

Pour les tirs de barrage, on utilisera les cibles centrales des blasons triples verticaux ou la cible du milieu (haut) pour les blasons triples triangulaires. Le tir de barrage doit se faire sur le même blason (A, B, C, D) et sur le même type de blason sur lequel les compétiteurs à égalité ont tiré la phase de qualification.

Les athlètes doivent rester sur le terrain de la compétition jusqu'à ce que l'annonce officielle de tirs de barrage soit faite. Un athlète qui n'est pas présent pour disputer son tir de barrage annoncé sera déclaré perdant.



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat :

--

Page 2 sur 7

N° d'anonymat :

1.3 Un archer lâche une flèche en dehors du temps de tir réglementaire : que faites-vous ?

(5 points)

Si un archer lâche une flèche intentionnellement ou non avant le signal de début du tir ou après le signal de fin de la volée, il perdra la valeur de la flèche ayant le score le plus élevé de cette volée.

1.4 Vous êtes appelé à une cible où des flèches ont été retirées de la cible avant l'enregistrement des scores. Que faites-vous ?

(4 points)

Les flèches retirées de la cible avant confirmation des scores par les marqueurs seront marquées M (manquées). La répétition de cette infraction aura pour conséquence la disqualification de l'athlète (B. 8.1.8.3)

1.5 a) Comment se gère la phase d'entraînement avant une compétition dominicale.

b) Que se passe-t-il si une flèche est

- tirée hors temps lors d'une volée de l'entraînement officiel ?
- tirée après l'arrêt officiel de l'entraînement et le retrait des flèches de la dernière volée ?

(10 points)

L'entraînement peut se dérouler sur le terrain de compétition. La durée est de 20mn minimum et 45mn maximum. Les cibles seront placées à la 1^o distance tirée par chaque catégorie. Un arbitre doit veiller au bon déroulement de l'entraînement.

Les archers ne perdront pas de points pour des flèches tirées hors temps lors de l'entraînement officiel. Ils seront avertis et en cas de récurrence, le Directeur des tirs et/ou le Président des arbitres pourra leur interdire la poursuite de l'entraînement.

Cependant, une flèche tirée après que le directeur des tirs ait officiellement arrêté la session d'entraînement (après le retrait des flèches d'entraînement, ou pendant les pauses entre les distances ou les épreuves, sera considérée comme faisant partie de la volée marquante suivante et vaudra au compétiteur de perdre la valeur de la flèche marquant le plus haut score de cette volée. (A.3)

1.6 a) Qu'appelle-t-on "équipe mixte"?

b) Comment sont disposés les blasons pour une équipe mixte arcs à poulies à 50 m ?

(6 points)

L'équipe Mixte est composée des 2 meilleurs athlètes (1 Dame et 1 Homme) du même club positionnés en fonction de leurs résultats lors de l'épreuve de qualification (voir tableau des duels) Ils tirent une série de duels, chaque duel consiste en 4 volées de 4 flèches (2 flèches par athlète)

Chaque équipe aura une cible avec 2 blasons placés horizontalement sur la même cible, 1 blason pour 2 flèches. Les athlètes d'une équipe peuvent choisir sur quel blason tirer, pour autant que chaque blason ait 2 flèches. (B2.1.4.3)

1.7 Comment se déroulent les duels des phases finales pour les arcs à poulies en tir individuel en salle ?

(4 points)

Arcs à Poulies: le match se déroule en 5 volées de 3 flèches, aux points et non en sets. Le vainqueur du match est déterminé par le total des points. (C1)



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat :

Page 3 sur 7

N° d'anonymat :

2.1 Décrivez le déroulement d'une volée lors des phases de qualifications, en individuel, rythme AB/CD, en tir extérieur (signaux sonores et visuels, temps) ?

(8 points)

Quand le tir est contrôlé par des feux l'ordre est le suivant :

- ROUGE : Le directeur des tirs donnera 2 signaux sonores afin que les archers désignés (A, B, C ou AB, CD comme prévu) viennent occuper la ligne de tir ensemble
- VERT: 10 secondes plus tard quand la couleur devient verte, le directeur des tirs donne 1 signal sonore afin d'autoriser le début des tirs. 4 minutes par volée (6 flèches).
- JAUNE: Ce signal signifie qu'il ne reste plus que 30 secondes avant la fin de la séquence de tir.
- ROUGE: Ce signal signifie que la séquence de tir est terminée et 2 signaux sonores doivent retentir, indiquant la fin du tir, même si toutes les flèches de la volée n'ont pas été tirées. Les compétiteurs, qui sont encore sur la ligne de tir, doivent regagner leur position derrière la ligne d'attente. Les compétiteurs suivants peuvent occuper la ligne de tir et attendre que le feu passe au vert pour débiter leur séquence. La procédure sera répétée jusqu'à ce que tous les compétiteurs aient tiré. Lorsque le feu rouge s'allume, 3 signaux sonores retentissent afin que les archers puissent commencer à enregistrer les scores.

(B5.4.8.4)

2.2 Vous êtes appelé pour juger un cordon ; la ligne de séparation des 2 zones à proximité de la flèche à juger est très abîmée, une partie est manquante ; expliquez comment vous procédez.

(5 points)

S'il manque une partie du blason incluant une ligne de division, ou à l'endroit où deux zones de couleur se rencontrent, ou si la ligne de division est déviée par une flèche, une ligne circulaire imaginaire sera tracée pour juger la valeur de la flèche qui pourrait toucher cette partie. (B6.2.3)

2.3 Définition et rôle du directeur des tirs lors d'une compétition dominicale.

(7 points)

Il ne participe pas au tir.

Des assistants peuvent être désignés si nécessaire, à la discrétion des organisateurs, pour aider le directeur des tirs dans son travail.

Le directeur des tirs prendra et renforcera toute mesure de sécurité qu'il juge nécessaire. Son travail consiste en :

- Contrôler le tir, régler la durée de chaque volée et l'ordre dans lequel les archers vont occuper la ligne de tir.

- Contrôler l'usage de la sonorisation et les activités des photographes, de manière à ce que les compétiteurs ne soient pas dérangés

- S'assurer que les spectateurs restent bien en arrière des barrières qui entourent la zone de tir.

En cas d'urgence, une série d'au moins 5 signaux sonores doit être donnée pour la suspension de tous les tirs. Si le tir est suspendu durant une volée, qu'elle qu'en soit la raison, un seul signal sonore doit en signaler la reprise.

Le directeur des tirs, en accord avec les arbitres, peut prolonger la séquence de tir dans des circonstances exceptionnelles. Toute modification de la règle doit être annoncée aux compétiteurs avant qu'elle ne prenne effet. Quand on utilise des moyens de contrôle de temps visuels, on ne peut pas toucher aux 30 dernières secondes. (B7.2)



NOM :

Prénom :

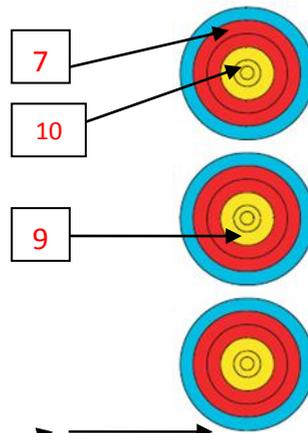
N° d'anonymat :

Page 4 sur 7

N° d'anonymat :

2.4 Valeur des flèches

Expliquez comment vous allez valoriser cette volée
(Une valorisation non expliquée sera considérée comme non valable)



Cette flèche a été tirée hors temps

(5 points)

L'archer a tiré 4 flèches dont une hors temps, il y a deux flèches dans le blason du haut l'archer a commis 3 erreurs: 1 on retire la meilleure flèche du blason du haut le 10

: 2 il a tiré 4 flèches on enlève la meilleure flèche le 9

: 3 il a tiré une flèche hors temps on enlève le 7

Valeur de la volée : **M M M = 0**

2.5 Valeur des flèches

Expliquez comment vous allez valoriser cette volée
(Une valorisation non expliquée sera considérée comme non valable)



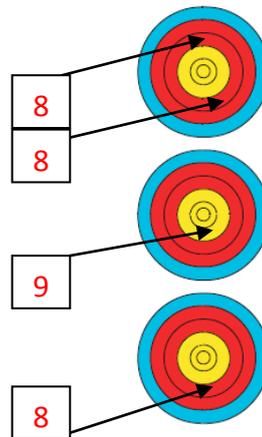
NOM :

Prénom :

N° d'anonymat :

Page 5 sur 7

N° d'anonymat :



(5 points)

L'archer a tiré 4 flèches, il y a deux flèches dans le blason du haut

L'archer a commis 2 erreurs:

1 on retire la meilleure flèche du blason du haut le 8

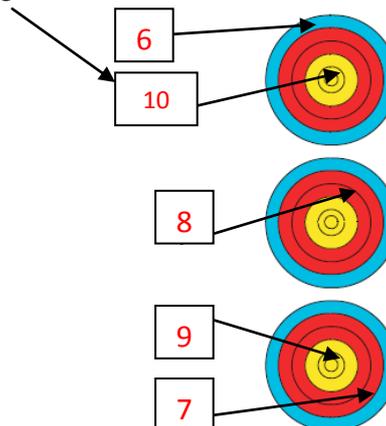
2 il a tiré 4 flèches on enlève la meilleure flèche le 9

Valeur de la volée : **8 8 M = 16**

2.6 Valeur des flèches

Expliquez comment vous allez valoriser cette volée
(Une valorisation non expliquée sera considérée comme non valable)

Cette flèche a été tirée avant le signal sonore



(5 points)

L'archer a tiré 5 flèches, il a tiré avant le signal sonore il y a 2 flèches dans le blason du haut et 2 flèches dans celui du bas

L'archer a commis 5 erreurs:

1 on retire la meilleure flèche du blason du haut le 10

2 on retire la meilleure flèche du blason du bas le 9

NOM :

Prénom :

N° d'anonymat :

Page 6 sur 7

N° d'anonymat :

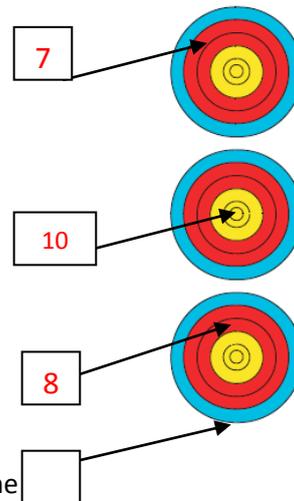
3 il a tiré 5 flèches on enlève les 2 meilleures flèche restantes le 7 et le 8

4 il a tiré avant le signal on enlève la meilleure flèche restante le 6

Valeur de la volée : **M M M = 0**

2.7 Valeur des flèches

Expliquez comment vous allez valoriser cette volée
(Une valorisation non expliquée sera considérée comme non valable)



Cette flèche a percuté le 8 avant de se planter hors zone

(5 points)

L'archer a commis 2 erreurs:

L'archer a tiré 4 flèches,

La flèche hors zone prend la valeur de la flèche percutée (8) ce qui donne 2 valeurs de flèches pour le blason du bas

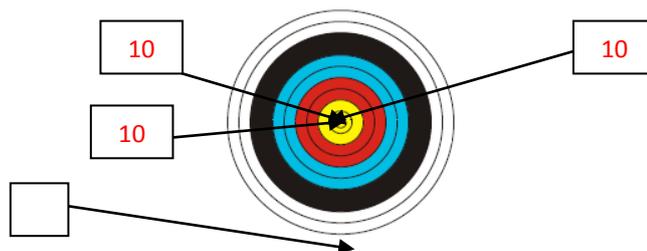
1 Il a tiré 2 flèches dans le blason du bas on retire un 8

2 il a tiré 4 flèches dans la volée on enlève la meilleure flèche le 10

Valeur de la volée : **8 7 M = 15**

2.8 Valeur des flèches

Expliquez comment vous allez valoriser cette volée
(Une valorisation non expliquée sera considérée comme non valable)



Cette flèche a été tirée hors temps et percuter le 10



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat :

Page 7 sur 7

N° d'anonymat :

(5 points)

L'archer a commis 2 erreur

L'archer a tiré 4 flèches et une flèche hors temps

La flèche hors zone prend la valeur de la flèche percutée (10) ce qui donne 4 valeurs de 10

Il a tiré 4 flèches dans la volée on enlève la meilleure flèche un (10)

Il a tiré une flèche hors temps : on enlève un autre 10

Valeur de la volée : **10 10 M = 20**

QUESTION 3 (10 points)

Enumérez les différentes tâches devant être effectuées par les arbitres avant la compétition.

1. prendre connaissance de l'invitation (mandat) qui doit être adressée par l'organisateur aux arbitres.
2. effectuer toutes les vérifications nécessaires (terrain, distances, blasons) au bon déroulement du concours, en utilisant la liste du rapport d'arbitre.
3. prendre contact avec le responsable de l'équipe de terrain.
4. s'assurer que le greffe contrôle bien la validité des licences.
5. contrôler l'affectation des cibles ou pelotons.
6. contrôler l'installation des tireurs sur le terrain (tentes, parasols, arcs) lors des concours en salle ou Fita ou Fédéral.
7. diriger l'entraînement, en concertation avec le directeur des tirs.
8. contrôler la tenue vestimentaire des archers, le port correct du dossard (si nécessaire).

