

# EXAMEN ECRIT JEUNES ARBITRES – SESSION 2-2015

## QCM DISCIPLINES

### CORRIGE

#### TIR EN EXTERIEUR – TIR EN SALLE

1 – Lors d'un tir extérieur 2 X 70m, quelle est la tolérance de distance de tir (ligne de tir à la cible) ?

- + ou – 40cm
- + ou – 35 cm
- X  + ou – 30cm

2 – En tir extérieur, la tolérance de hauteur du centre du jaune d'un blason de 122 cm est de :

- X  + ou – 5 cm
- + ou – 4 cm
- + ou – 3 cm

3 – Lors d'un tir en extérieur, à quelle distance doit être tracée la ligne d'attente ?

- 3m
- 4m
- X  5m

4 – Lors d'un tir extérieur 2 X 70m, vous contrôlez le terrain: un de ces éléments est de votre responsabilité, lequel ?

- X  L'équerrage du terrain
- La largeur du terrain
- Le nombre d'abris pour les archers

5 – Lors d'un tir 2X70M, la distance de tir pour les **Poussins** garçon, arc classique, est (règlement français):

- X  20 M
- 30 M
- 40 M

6 – En tir en salle à 18 m, pour des blasons simples de 40 cm, 4 blasons par cibles, **la hauteur des centres** des blasons, est :

- 130 cm
- Obligatoirement 160 cm pour le blason haut et 100 cm pour le blason du bas
- X  162 cm maximum pour le blason haut, 100 cm minimum pour le blason du bas

7 - En tir en salle à 18 m, pour des blasons TRI-SPOT verticaux **de 60 cm**, la hauteur du **centre du spot du milieu** est :

- 130 cm + ou – 4cm
- 130 cm + ou – 3cm
- X  130 cm + ou – 2cm

8 - En tir en salle, les blasons TRI-SPOT (nouvelle réglementation) :

- Ont deux zones de 10 (une pour les arcs classiques, une pour les arcs à poulies)
- X  Ont une seule zone 10 (différente pour les arcs classiques et les arcs à poulies)
- Ont deux zones de 10 et la plus petite compte 11



9 - En tir en salle, la zone dans laquelle une flèche tombée est considérée comme non tirée, est délimitée par une ligne située à :

- 2 m de la ligne de tir
- X  3 m de la ligne de tir
- 3 m de la ligne des cibles

10 – Dans un concours en salle, sur blasons de 40 cm, un archer tire 4 flèches :

- La flèche marquant le plus petit nombre de points n'est pas comptée
- X  La flèche marquant le plus grand nombre de point n'est pas comptée
- La volée n'est pas comptée

11 - En tir en salle, en duel, **en tir alterné**, l'archer dispose de :

- X  20 secondes pour tirer une flèche
- 30 secondes pour tirer une flèche
- 40 secondes pour tirer une flèche

12 – Dans un concours Fédéral, en cas d'égalité de points, les archers sont départagés :

- Au plus grand nombre de 10, puis de 9
- Au plus grand nombre de 10, puis de 9, puis de X
- X  Au plus grand nombre de 10 (10 + X), puis au plus grand nombre de X

13 – Dans un concours Fédéral, les archers tirent :

- Par volées de 3 flèches
- X  Par volées de 6 flèches
- Selon le nombre de flèches indiqué sur le mandat

14 – Dans un concours Fédéral, un **benjamin arc classique** tire :

- A 20M sur blason de 122 cm
- A 30M sur blason de 122 cm
- X  A 20M sur blason de 80 cm

15 – Le Championnat de France de Tir Fédéral, se tire :

- X  En deux séries de 36 flèches
- En deux séries de 36 flèches, plus duels
- L'une des propositions ci-dessus au choix de l'organisateur

16 – Pour le Championnat de France Jeunes par équipes, les archers peuvent tirer :

- Avec n'importe quel type d'arc
- X  Uniquement en arc classique
- Avec un arc à poulies ou un arc classique

17 – Le Championnat de France Jeunes, comprend :

- Une seule épreuve de qualification
- Une épreuve de qualification et des matchs individuels
- X  Une épreuve de qualification, des matchs individuels, une compétition par équipes

18 – En Championnat de France « Jeunes » par équipes de clubs , une équipe « benjamin/minime » :

- X  Peut être mixte (garçons et filles)
- Est obligatoirement soit garçons soit filles
- Peut comprendre un « Poussin » surclassé ponctuellement.



19 – Dans la **phase de qualification** du championnat de France jeunes par équipes, les archers d'une même équipe sont positionnés :

- X  Chaque archer de l'équipe sur des cibles successives et avec la même lettre (1A, 2A, 3A)
- Toute l'équipe sur la même cible
- Selon les possibilités de l'organisateur

20 – Dans le tir par équipes du championnat de France jeunes, la composition de l'équipe :

- Est obligatoirement celle déposée lors de l'inscription auprès de la FFTA
- Peut être modifiée, ou complétée, avant le début des tirs avec n'importe quel archer
- X  Peut être modifiée, ou complétée, avant le dépôt de la composition de l'équipe au greffe, à condition que le ou les archers remplacés ne participent pas au Championnat individuel.

### Question subsidiaire

**Vous n'êtes pas obligé de répondre à cette question. Si vous y répondez, une bonne réponse vous vaudra deux points supplémentaires.**

Sur un tir en salle, un arc classique vous appelle pour juger sur un blason TRI-SPOT.

Par erreur, il s'agit d'un blason pour un arc à poulies (avec un « petit 10 »).

Que faites-Vous ?



## TIR EN CAMPAGNE

1 – Lors d'une compétition de tir en campagne, l'entraînement se déroule

- sur un stade
- sur le terrain de compétition
- dans le voisinage du greffe

2 – En tir en campagne, les pelotons sont composés au maximum de

- 3 archers
- 4 archers
- 6 archers

3 – Il y a ci-dessous un intrus parmi les catégories reconnues en tir en campagne, quel est-il ?

- poussins
- senior
- super vétéran

4 – En tir en Campagne, un arc Droit (ou longbow)

- Est classé avec les arcs classiques
- Est classé avec les arcs nus
- N'est pas classé

5 – En tir en Campagne, l'échauffement

- se fait sur des cibles situées près du greffe
- a une durée comprise entre 20 et 40 minutes
- se fait uniquement sur des cibles de 80 cm

6 – En tir en Campagne, la marque est tenue

- par un accompagnateur
- par deux archers du peloton
- par un archer du peloton

7- Lors d'une volée en 3 minutes, les archers doivent tirer :

- 4 flèches
- 3 flèches
- 2 flèches

8 - Lors d'un tir en campagne, un concours sélectif pour le championnat de France doit se tirer sur :

- 18 cibles
- 24 cibles
- 36 cibles

9 - Dans un tir en campagne, un arc dans la division arc nu :

- peut avoir des accessoires de n'importe quelle dimension
- doit pouvoir passer, non tendu, avec tous ses accessoires, dans un anneau de 15,5 cm de diamètre
- doit pouvoir passer, non tendu, avec tous ses accessoires, dans un anneau de 12,2 cm de diamètre

10 – Dans un tir en campagne, pour le tir sur blasons de 40cm, groupés par 4, lorsque les archers C et D tirent en premier :

- Ils tirent sur les blasons du bas, l'archer C à gauche, l'archer D à droite
- Ils tirent sur les blasons du haut, l'archer C à gauche, l'archer D à droite
- Ils tirent sur les blasons de gauche, l'archer C en haut, l'archer D en bas



11 – Dans un tir en campagne, l'arbitre chronomètre un archer

- à partir de son départ du pas d'attente
- à partir du top de l'archer
- X  à partir de l'arrivée de l'archer à son pas de tir

12 – Dans un tir en campagne, les diamètres des blasons sont de:

- X  20 cm, 40 cm, 60 cm, 80 cm
- 40 cm, 60 cm, 80 cm, 122 cm
- 25 cm, 45cm, 65 cm, 85 cm

13 – En tir en campagne, Il y a un intrus parmi les piquets de tir suivants, lequel ?

- piquet blanc
- X  piquet vert
- piquet rouge

14 – En tir en campagne, les pelotons partent :

- Les uns après les autres
- Au fur et à mesure de leur passage au greffe
- X  Tous en même temps, chacun à une cible différente

15 – En tir en campagne, dans le règlement français, les organisateurs :

- X  doivent respecter pour chaque catégorie ( type de piquet) une fourchette de cumul des distances
- Peuvent disposer les cibles à n'importe quelles distances
- Doivent obligatoirement faire un parcours avec 12 cibles à distances connues et 12 cibles à distances inconnues.



## TIR 3D

1 – Pour être sélectif pour le championnat de France, un tir 3D doit se tirer sur

- 30 cibles
- 40 cibles
- 42 cibles

2 – Les parcours 3D sont affectés d'un coefficient de difficulté selon une norme établie par la FFTA. Ce coefficient pour un parcours est :

- Calculé par l'organisateur qui le conserve en cas de contrôle
- Calculé par l'arbitre en fonction des données fournies par l'organisateur
- Calculé par l'organisateur, et communiqué avec les calculs à l'arbitre responsable

3 – En Tir 3D, à chaque cible, l'archer tire :

- 1 flèche
- 2 flèches
- 3 flèches

4 - En Tir 3D, le chronométreur déclenche son chronomètre :

- au départ de l'archer du pas d'attente
- à l'arrivée de l'archer à son pas de tir
- quand l'archer le décide

5 - En tir 3D, le temps de tir est de :

- 1 minute pour toutes les catégories
- 2 minutes pour toutes les catégories
- 1 minute pour les seniors et 1minute30 pour les autres catégories.

6 – En Tir 3D, la distance maximum de tir pour le piquet rouge (le plus long) est de

- 35m
- 40m
- 45m

7 - Les photographies des différents gibiers doivent être affichées :

- au pas de tir
- près de la cible
- au greffe

8 – En Tir 3D, une flèche plantée en cible, selon la zone de l'animal atteinte, peut marquer :

- 20 points, 15 points ou 10 points
- 11 points, 10 points, 8 points, 5 points, ou 0 point
- 11 points, 10 points, 8 points ou 5 points

9 - En Tir 3D, la prise de corde, division arc droit, doit être :

- libre
- de type méditerranéenne (dite en cigarette)
- de type française

10 - En Tir 3D, le tireur doit :

- être derrière le piquet de tir, sans le toucher
- être derrière le piquet de tir, et doit le toucher
- doit toucher le piquet de tir , mais peut être devant



## PARCOURS NATURE

1 – Pour être sélectif, un parcours nature doit être composé de :

- 22 cibles
- 32 cibles
- 42 cibles

2 – Dans un parcours nature, les archers tirent à chaque cible :

- 2 flèches à un piquet
- 2 flèches, une au premier piquet de sa catégorie, une au deuxième piquet de sa catégorie
- 2 flèches, une à chaque piquet de sa catégorie, dans l'ordre de son choix

3 – Lors d'un Parcours Nature, les blasons comportent des zones :

- 1 zone
- 2 zones
- 3 zones

4 - En Parcours Nature, pour un archer senior, arc nu, le temps de tir est de :

- 30 secondes par flèche
- 30 secondes pour ses deux flèches
- 45 secondes pour ses deux flèches

5 - En Parcours Nature, la première flèche tirée par un archer marque :

- 15 points si elle atteint la zone « tué »
- 20 points si elle atteint la zone « tué »
- 20 points si elle atteint la zone « blessé »

