

NOM :

Prénom :

N° d'anonymat :

Page 1 sur 8

N° d'anonymat :

EXAMEN ECRIT JEUNES ARBITRES – SESSION 2-2016

QCM DISCIPLINES

Mademoiselle, Monsieur,

Cette épreuve concrétise les compétences que vous avez acquises au cours de votre formation de Jeune Arbitre.

Félicitations et bon travail.

La C.N.A.

L'épreuve qui suit est un questionnaire à **choix multiples** :

- **"Réponses à choix multiples"**: vous êtes invité à répondre par UNE proposition aux différentes questions posées. **Il ne peut y avoir qu'une bonne réponse.**

Vous avez à répondre à 50 questions :

- 20 questions sur le tir sur cibles anglaises
- 15 questions sur le Tir en Campagne
- 10 questions sur le Tir sur cibles 3D
- 5 questions sur le Parcours Nature

Il est vivement conseillé d'éviter les ratures dans les réponses, de même qu'il n'est pas admis de rendre un travail réalisé au crayon à papier.

Vos NOM et PRENOM doivent être portés, au moins sur la première feuille réponse si l'ensemble est agrafé, sur toutes les feuilles s'il existe un risque de dissociation de la liasse. **N'ÉCRIVEZ PAS DANS LES 4CM SUPÉRIEURS DE VOS FEUILLES PERSONNELLES D'AUTRES ÉLÉMENTS QUE VOS NOM, PRÉNOM.**

Les épreuves devant être "anonymées", il ne pourra être toléré de signes distinctifs apposés par le candidat arbitre sur l'une quelconque d'entre-elles.

Le temps alloué pour répondre aux cinquante questions est de trois quarts d'heure : 0h45mn

IMPORTANT

Chacune des 50 questions vaut 1 point, soit un total de 50 points.

Pour être admis, le candidat devra obtenir un minimum de 35 points, correspondant à 14/20



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat :

Page 2 sur 8

N° d'anonymat :

TIR EN SALLE - TIR EN EXTÉRIEUR

1 – En Tir en salle, la session d'entraînement a une durée de :

- ☐ entre 20 mn et 45 mn
- ☐ 3 volées
- ☐ 20 mn

2 – En Tir en salle, lors de la session d'entraînement un archer tire une flèche hors temps (après la sonnerie indiquant la fin du tir) :

- ☐ le score de la première flèche de la première volée comptée sera compté 0
- ☐ le score de la meilleure flèche de la première volée comptée sera compté 0
- ☐ L'arbitre lui donne un avertissement. En cas de récidive il pourra lui interdire la poursuite de l'entraînement

3 – Si les buttes de tir sont inclinées, la distance entre la butte et la ligne de tir se mesure :

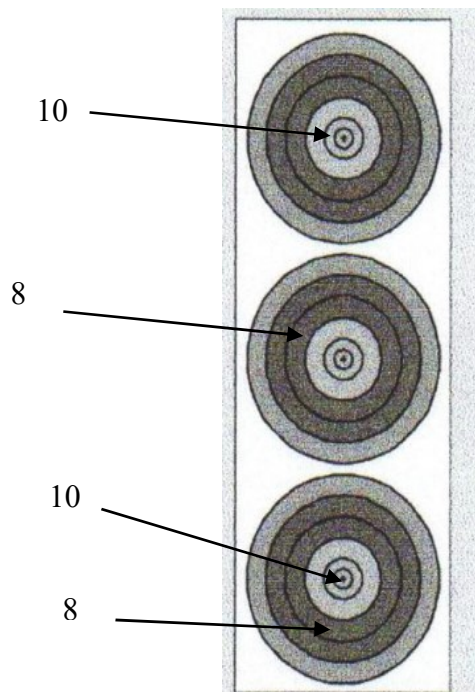
- ☐ A partir du pied avant de la butte
- ☐ A partir du pied arrière de la butte
- ☐ A partir d'un point à la verticale du jaune

4 – En Tir en salle, la tolérance dans la mesure de la distance de tir est de :

- ☐ +/- 15 cm à 18m et à 25 m
- ☐ +/- 10 cm à 18 m et à 25 m
- ☐ +/- 10 cm à 18 m et +/- 15 cm à 25 m

5 - En Tir en salle, un archer arc classique, qui tire sur blason tri-spots, a tiré 4 flèches, dans le temps normal (sans dépasser le temps). Quel score attribuez-vous à cette volée ?

- ☐ 10 – 8 - 8
- ☐ 10 -10- 8
- ☐ 8 – 8 - M



NOM :

Prénom :

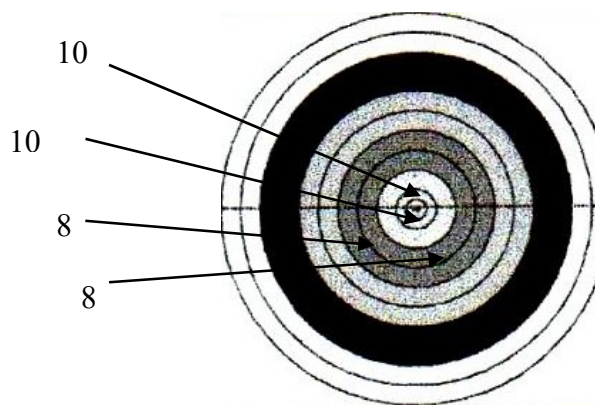
N° d'anonymat :

Page 3 sur 8

N° d'anonymat :

- 6 - En Tir en salle, un archer arc classique qui tire sur blason UNIQUE, a tiré 4 flèches, dans le temps normal (sans dépasser le temps). Quel score attribuez-vous à cette volée ?

- ☐ 10 - 8 - 8
☐ 10 - 10 - 8
☐ 10 - 8 - M



- 7 - En tir en salle, les blasons TRI-SPOT :

- ☐ Ont deux zones de 10 (une pour les arcs classiques, une pour les arcs à poulies)
☐ 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

- 8 - 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
☐ 3 M de la ligne de tir
☐ 3 M de la ligne des cibles

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

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

- 10 - Lors d'un tir en extérieur 2 X 70m, quelle est la tolérance de distance de tir (ligne de tir à la cible)

- ☐ + ou - 40cm
☐ + ou - 35 cm
☐ + ou - 30cm

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

- ☐ + ou - 5 cm
☐ + ou - 4 cm
☐ + ou - 3 cm

- 12 - Lors d'un tir en extérieur 2 X 70m, le temps pour tirer une volée est de :

- ☐ 2 minutes
☐ 3 minutes
☐ 4 minutes

- 13 - Lors d'un tir en extérieur 2 X 70m, (arc olympique, règlement français) un CADET tire à :

- ☐ 50 M
☐ 60 M
☐ 70 M



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat :

Page 4 sur 8

N° d'anonymat :

14– Lors d'un tir en extérieur 2 X 70m, (arc olympique, règlement français) les BENJAMINS tirent à 30 M sur un blason de :

- ☐ 122 cm
- ☐ 80 cm
- ☐ 60 cm

15– Lors d'un tir en extérieur les ARCS à POULIES tirent sur des blasons de diamètre :

- ☐ 80 cm à 10 zones
- ☐ 80 cm à 6 zones (de 5 à 10)
- ☐ 80 cm à 5 zones (de 6 à 10)

16– Lors d'un tir en extérieur les blasons pour les arcs à poulies sont disposés en triangle. La hauteur maximum pour le centre du blason du haut est de :

- ☐ 160 cm
- ☐ 170 cm
- ☐ 172 cm

17 - En Tir Fédéral à 50M (règlement français) les arcs à poulies tirent sur des blasons de diamètre :

- ☐ 122 cm
- ☐ 80 cm
- ☐ 60 cm

18 - En Tir Fédéral à 50M (règlement français) le tir est effectué :

- ☐ Par volées de 3 flèches
- ☐ Par volées de 6 flèches
- ☐ Au choix de l'organisateur mentionné sur le mandat.

19 – En tir par équipe, le temps accordé à une équipe de 3 tireurs pour tirer 6 flèches est de :

- ☐ 1mn30
- ☐ 2 mn
- ☐ 3 mn

20 – En tir par équipe, en tir de barrage, les deux équipes sont à égalité de points ; l'arbitre ne peut pas déterminer quelle équipe a la flèche la plus près du centre.

- ☐ Le barrage est tiré à nouveau
- ☐ L'arbitre mesure la deuxième flèche de chaque équipe, la plus près de centre pour désigner l'équipe gagnante.
- ☐ L'équipe dont la flèche est la plus fine est désignée gagnante

Question subsidiaire

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

Lors d'un tir en extérieur, un orage important, avec des éclairs, se déclenche à la 10eme volée.
Vous êtes l'arbitre responsable du concours.

Que faites-Vous ?

Qui peut prendre une décision ?



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat :

Page 5 sur 8

N° d'anonymat :

TIR EN CAMPAGNE

1 – UN parcours de tir en campagne comporte :

- ☐ 24 cibles à des distances connues ou inconnues réparties au choix de l'organisateur
- ☐ Obligatoirement 12 cibles à des distances connues, 12 cibles à des distances inconnues
- ☐ 24 cibles à des distances connues ou 24 cibles à des distances inconnues

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

- ☐ 4 archers dont deux du même club au maximum
- ☐ 5 archers de la même catégorie d'arme
- ☐ 3 archers ou moins si le nombre de participants l'impose.

3 – En tir en campagne, les archers tirent des volées de :

- ☐ 3 flèches
- ☐ 4 flèches
- ☐ 6 flèches

4 – En tir en campagne les blasons utilisés ont un diamètre de :

- ☐ 40 cm, 60 cm, 80 cm et 122 cm
- ☐ 20cm, 40 cm, 60 cm et 80 cm
- ☐ 30 cm, 40 cm, 60 cm et 80 cm

5 – En tir en Campagne, les blasons comportent :

- ☐ 4 zones
- ☐ 5 zones
- ☐ 6 zones

6 – En tir en Campagne, les arcs droits sont :

- ☐ Interdits
- ☐ Autorisés et classés avec les arcs nus
- ☐ Autorisés et non classés

7 – En tir en Campagne, pour les distances inconnues les organisateurs :

- ☐ Doivent pour chaque type de piquet respecter un cumul de distance
- ☐ Peuvent implanter les distances à leur choix, sans se préoccuper de la distance cumulée
- ☐ Peuvent mettre n'importe quel type de blason à n'importe quelle distance

8 – En tir en Campagne, pour les distances connues, les organisateurs :

- ☐ Doivent respecter strictement les distances indiquées au règlement
- ☐ Peuvent implanter les distances à leur choix, à condition d'indiquer la distance exacte au pas de tir
- ☐ Peuvent faire varier la distance de + ou – 2 M à condition d'indiquer la distance exacte au pas de tir



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat :

Page 6 sur 8

N° d'anonymat :

9 – En tir en Campagne, les distances entre le pas de tir et la cible sont mesurées :

- ☐ en posant le ruban au sol, et en suivant sa forme
- ☐ « en l'air », environ entre 1,50M et 2M de hauteur
- ☐ obligatoirement avec un quinquamètre ruban

10 - En Tir en Campagne, la zone marquante de la cible ne doit pas être à moins de :

- ☐ 15 cm du sol
- ☐ 20 cm du sol
- ☐ 25 cm du sol

11 - En Tir en Campagne, le temps de tir accordé aux tireurs est de :

- ☐ 2 mn
- ☐ 3 mn
- ☐ 4 mn

12 - En Tir en Campagne, un peloton tire lentement et provoque un bouchon qui mécontente les autres archers :

- ☐ L'arbitre donne un avertissement aux membres du peloton
- ☐ L'arbitre peut faire mettre le peloton de côté, afin de le faire dépasser par le peloton suivant
- ☐ l'arbitre ne peut rien faire

13- En tir en Campagne, sur une cible équipée de quatre blasons de 40 cm, les archers CD tirant les premiers le feront sur :

- ☐ L'archer « C » sur le blason en haut à gauche ; l'archer D sur le blason en haut à droite.
- ☐ L'archer « C » sur le blason en bas à gauche, l'archer « D » sur le blason en bas à droite
- ☐ L'archer « C » sur le blason en haut à gauche, l'Archer « D » sur le blason en bas à gauche

14 – En tir en campagne, les jumelles sont :

- ☐ Autorisées sans limitation de type
- ☐ Autorisées mais ne doivent pas comporter de dispositif permettant d'estimer les distances inconnues
- ☐ Interdites

15 – En tir en campagne, les équipes pour se qualifier au championnat de France, doivent comporter

- ☐ 3 arcs classique ou trois arcs à poulies
- ☐ 1 arc nu, 1 arc classique, 1 arc à poulies, obligatoirement masculines ou féminines
- ☐ 1 arc nu, 1 arc classique, 1 arc à poulies, et peuvent être mixtes



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat :

Page 7 sur 8

N° d'anonymat :

TIRS SUR CIBLES ANIMALIÈRES
TIR en parcours NATURE - TIR sur cible 3D

1 – Les catégories de tireurs pour les parcours sur cibles animalières sont :

- ☐ Différentes pour le Tir 3D et le Tir Nature
- ☐ Identiques pour les deux disciplines

(pas de troisième proposition)

2 – Pour les parcours sur cibles animalières les catégories d'arc suivantes (et uniquement elles) sont reconnues :

- ☐ Arc nu, Arc à poulies nu, arc droit, arc libre, arc chasse
- ☐ Arc nu, arc droit, arc libre, arc chasse
- ☐ Arc nu, arc droit, arc libre, arc chasse, arc à poulies.

3 – Pour les parcours sur cibles animalières il existe 3 couleurs de piquets (pas de tir) selon des catégories :
(Rouge pour les archers qui tirent le plus loin, Bleu, puis blancs pour les plus près)

- ☐ L'organisateur peut disposer les pas de tir comme il le veut
- ☐ Si l'organisateur intervertit les pas de tir, il doit indiquer la distance sur un pas de tir
- ☐ L'organisateur doit respecter l'ordre des pas de tir (rouge, puis bleu, puis blanc).

4 – Pour les parcours sur cibles animalières il existe également un pas d'attente JAUNE. Les archers doivent y attendre leur tour et ne pas le dépasser, ni reconnaître la cible. S'ils le dépassent :

- ☐ L'arbitre donne un avertissement et le note sur la feuille de marque
- ☐ Le score réalisé sur la cible peut être annulé
- ☐ L'archer fautif perd le score de sa meilleure flèche sur cette cible.

5 – Pour les parcours sur cibles animalières, si une flèche tombe de l'arc au pas de tir :

- ☐ Elle est considérée comme tirée
- ☐ L'archer peut en tirer une autre si la flèche est à moins de 3 M du pas de tir
- ☐ L'archer peut la tirer à nouveau à condition de pouvoir la toucher avec la main ou avec son arc, sans quitter le pas de tir

6 – Un parcours de tir sur cibles 3D se déroule sur :

- ☐ 24 cibles (12 cibles à des distances inconnues + 12 cibles à des distances connues)
- ☐ 24 cibles à des distances inconnues
- ☐ 40 cibles à des distances inconnues

7 – En tir 3D, les archers tirent :

- ☐ 1 flèche par cible
- ☐ 2 flèches par cible
- ☐ 3 flèches par cible

8 – En Tir 3D, les jumelles tenues à la main sont :

- ☐ Interdites au piquet d'attente, autorisées au pas de tir
- ☐ Interdites
- ☐ autorisée au piquet d'attente ET au pas de Tir, sauf après le tir de la dernière flèche

9 – En Tir 3D, les distances de tir pour les catégories tirant au piquet rouge (le plus loin), vont de :

- ☐ 5 à 30 M
- ☐ 10M à 45 M
- ☐ 10M à 60 M



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat :

Page 8 sur 8

N° d'anonymat :

10 - En tir 3D, le score maximum possible pour une flèche est de :

- ☐ 11 points
- ☐ 10 points
- ☐ 6 points

11 –Un parcours de tir NATURE se déroule sur :

- ☐ 42 cibles tirées une fois ou 21 cibles tirées deux fois
- ☐ 24 cibles tirées deux fois
- ☐ 40 cibles à des distances inconnues

12 – En parcours de tir NATURE, les archers tirent :

- ☐ 2 flèches par cible, dans n'importe quel ordre
- ☐ 2 flèches par cible, la première doit comporter une « bague », la deuxième deux « bagues »
- ☐ 3 flèches par cible, dans n'importe quel ordre

13 – En Tir NATURE, les jumelles sont :

- ☐ Interdites au piquet d'attente, autorisées au pas de tir
- ☐ Interdites
- ☐ autorisée au piquet d'attente ET au pas de Tir, sauf après le tir de la dernière flèche

14- En Tir Nature, un archer au pas de tir :

- ☐ Peut se trouver en arrière du piquet sans le toucher
- ☐ Doit toucher le piquet et peut le devancer
- ☐ Peut effectuer un déplacement latéral d'un mètre maximum et tirer sans toucher le piquet

15- En Tir Nature, un archer senior arc nu, pour tirer ses flèches, dispose de :

- ☐ 30 secondes
- ☐ 45 secondes
- ☐ 60 secondes

