

## TIR EN SALLE - TIR EN EXTÉRIEUR

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

- 15 mn
- 30 mn
- 50 mn

2 – En Tir en salle à 18 m, un Minime arc classique tire sur des blasons :

- De 80 cm
- De 60 cm
- De 40 cm

3 – En Tir en salle à 18 m, un Cadet arc nu tire sur un blason :

- De 80 cm
- De 40 cm
- De 60 cm

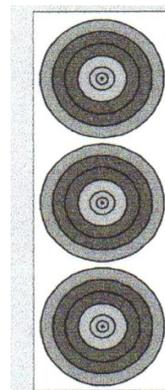
4 – En Tir en salle, en cas de problème d'équipement, un archer peut bénéficier de temps supplémentaire pour effectuer les réparations allant jusqu'à :

- 15 mn
- 20 mn
- 30 mn

5 - En Tir en salle, un archer arc classique qui tire sur blason trispots a tiré 4 flèches, dont une après que le signal sonore ait retenti. Quel score attribuez-vous à cette volée

- 8 – M - M
- 10 -8- 8
- 8 – 8 - M

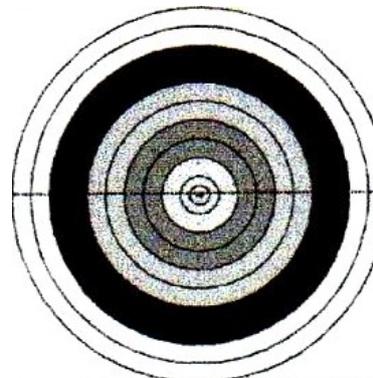
Flèches en cible :  
Spot du haut : 10  
Spot du milieu : 8  
Spot du bas : 10 - 8



6 - En Tir en salle, un archer arc classique qui tire sur blason UNIQUE, a tiré 4 flèches, dont une après que le signal sonore ait retenti. Quel score attribuez-vous à cette volée ?

- 10 – 8 - M
- 10 -8- 8
- 8 – 8 - M

Flèches en cible : 10-10-8-8



- 7** – En tir en salle, un jeune archer arc classique âgé de 9 ans :  
Tire à 18 m sur un blason de 60 cm  
Ne peut être autorisé à tirer  
Tire à 18 m sur blason de 80 cm
- 8** – En tir en salle, à 18 m, un senior arc nu tire sur un blason :  
De 40 cm, unique ou trispot  
De 60 cm unique  
Trispot de 60 cm
- 9** – En tir en salle, pour les trispots verticaux, le centre du spot du milieu est placé à une hauteur de :  
125 cm, +/- 3 cm  
130 cm, +/- 3 cm  
130 cm, +/- 2 cm
- 10**– En salle, la tolérance dans la mesure des distances de tir est de :  
+/- 10 cm à 18 m et à 25 m  
+/- 15 cm à 18m et à 25 m  
+/- 10 cm à 18 m et +/- 15 cm à 25 m
- 11** – En tir en salle, pour un tir de barrage en simultané, le temps accordé pour tirer une flèche est de :  
20 secondes  
30 secondes  
40 secondes
- 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**– En extérieur, l'épreuve à 50 m pour les arcs à poulies se tire sur des blasons :  
Uniques de 80 cm  
Réduits de 80 cm à 5 zones de score  
Réduits de 80 cm à 6 zones de score
- 14**– En Tir Fédéral, un Benjamin homme arc classique tire :  
A 20 m sur blason de 80 cm  
À 30 m sur blason de 80 cm  
À 30 m sur blason de 122 cm
- 15**– En Tir Fédéral, le tir s'organise de la façon suivante :  
En volées de 3 flèches en 2 mn  
En volées de 6 flèches en 4 mn  
En volées de 3 ou 6 flèches, au choix de l'organisateur précisé sur le mandat
- 16**– Lors des phases Éliminatoires et Finales, les matches par "sets" sont tirés par :  
Les arcs à poulies uniquement  
Les arcs classiques uniquement  
Les arcs classiques et arcs à poulies
- 17** - Un tir de barrage est nécessaire pour départager deux archers à égalité de points :  
Après le tir de la deuxième série d'un Fédéral.  
Pour entrer dans le « cut » après le tir qualificatif d'une épreuve avec finales  
A l'intérieur du « cut », le départage étant nécessaire pour le placement des archers sur la grille des matches.
- 18** - En tir par équipe, le temps accordé à une équipe de 3 tireur pour tirer 6 flèches est de :  
2 mn  
3 mn  
4 mn

**19** – En tir extérieur, lorsque deux blasons de 80 cm réduits sont installés sur une cible, leurs zones de scores doivent être écartées de :

- 5 cm maximum
- 2 cm minimum
- 3 cm maximum

**20** – Pendant la pause entre deux séries, à la demande d'un journaliste et dans le but de prendre une photo, un archer se positionne sur la ligne de tir et arme son arc avec une flèche encochée. A quoi s'expose-t-il s'il tire sa flèche ?

- Il recevra un avertissement de la part de l'arbitre
- C'est sans conséquence puisque cela se passe pendant la pause
- Il perdra la valeur de la flèche ayant le plus haut score de la première volée marquante suivante.

### **Question subsidiaire**

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

Au moment où ils sont appelés au pas de tir pour la troisième volée d'une série, un archer vous informe qu'il a oublié de retirer ses flèches de la cible lors de la volée précédente et qu'elles y sont toujours.

Que faites-Vous ?

### **TIR EN CAMPAGNE**

**1** – 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

**2** – En Tir en Campagne, pour être sélectif, un parcours doit comporter

- 24 cibles, 12 en distances connues et 12 en inconnues
- 24 cibles, toutes en distances connues ou toutes en distances inconnues
- 2 fois 21 cibles en distances inconnues.

**3** – En Tir en Campagne, les archers tirent des volées de :

- 3 flèches
- 4 flèches
- 6 flèches

**4** – En Tir en Campagne le score maximum pouvant être réalisé sur une volée est de :

- 30 points
- 15 points
- 18 points

**5** – En Tir en Campagne, selon le règlement français, pour tirer sa volée, un archer dispose de :

- 2 mn
- 3 mn
- 4 mn

- 6** – En Tir en Campagne, pour les championnats de France, les divisions d'arc reconnues sont :  
Arcs nus, arcs classiques, arcs à poulies  
Arcs chasse, arcs droits, arcs nus, arcs à poulies nus, tir libre  
Arcs classiques, Arcs droits, Arcs chasse, Arcs à poulies nus
- 7** – En Tir en Campagne, la distance la plus grande à laquelle peut se situer un blason de 80 cm en distances connues est de :  
50 m  
55 m  
60 m
- 8** – En Tir en Campagne, la distance minimale à laquelle doit se situer la première zone de points du blason par rapport au sol est de :  
15 cm  
10 cm  
20 cm
- 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 1,50 m et 2 m de hauteur  
En ligne droite, du piquet au pied de la cible
- 10** - 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
- 11** - En Tir en Campagne, les pelotons sont composés de :  
3 archers  
4 archers  
Au maximum de 5 archers
- 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, lorsqu'un archer utilise une fibre optique droite comme point de visée, celle-ci ne peut avoir une longueur excédant : :  
2 cm  
3 cm  
5 cm
- 14** – En Tir en Campagne, un archer en situation de tir doit se trouver :  
Debout, un pied au contact du piquet  
Debout ou à genoux, jusqu'à 1 m sur le côté de part et d'autre du piquet  
Éventuellement devant le piquet de tir si l'état du terrain l'impose.
- 15** – En Tir en Campagne, l'utilisation des téléphones portables est :  
Autorisée, uniquement en cas d'accident sur le parcours  
Tolérée, uniquement pour la prise de photos  
Interdite

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

- 1** – Sur les parcours sur cibles animalières les catégories d'arc reconnues sont :
  - Arc nu, arc droit, arc libre, arc chasse
  - Arc nu, arc à poulies nu, arc droit, arc libre, arc chasse
  - Arc nu, arc droit, arc libre, arc chasse, arc à poulies.
  
- 2** – Pour les parcours sur cibles animalières les Benjamins et Minimes peuvent tirer avec les armes suivantes :
  - Arc nu, arc droit, arc chasse
  - Arc nu et arc droit,
  - Arc nu, uniquement
  
- 3** – Pour les parcours sur cibles animalières les piquets (pas de tir) doivent être positionnées de la façon suivante, du plus éloigné au plus près de la cible :
  - Rouge, Bleu, Blanc
  - Bleu Blanc Rouge
  - Jaune, Rouge, Bleu
  
- 4** – Pour les parcours sur cibles animalières il existe un pas d'attente. 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
  - Les scores réalisés sur la cible peuvent être annulés
  - L'archer fautif perd le score de sa meilleure flèche sur cette cible.
  
- 5** – Pour les parcours sur cibles animalières, une flèche arrivant en cible par ricochet :
  - Compte si elle se plante dans une zone marquante
  - N'est pas comptabilisée quelle que soit sa position en cible
  - Doit être tirée à nouveau, les obstacles situés devant les cibles n'étant pas autorisés
  
- 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, en individuel, pour tirer leurs flèches, les archers disposent de :
  - 1mn 30 s
  - 1 mn 45 s
  - 2 mn
  
- 8** – En Tir 3D, les jumelles tenues à la main sont :
  - Interdites au piquet d'attente, autorisées au pas de tir
  - Interdites
  - Autorisées au piquet d'attente et au pas de Tir, sauf après le tir de la dernière flèche
  
- 9** - En Tir 3D, la plus grande distance de tir pour les catégories tirant au piquet le plus éloigné est de :
  - 40 m
  - 45 m
  - 50 m
  
- 10** - En Tir 3D, le plus haut score 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, par rapport au sol, la partie la plus basse de la zone "blessé" ne doit jamais se trouver à moins de :

- 20 cm
- 15 cm
- 10 cm

**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, le maximum de points qu'un archer peut faire sur une cible est de :

- 40 points
- 35 points
- 30 points

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

- 30 secondes
- 45 secondes
- 60 secondes