

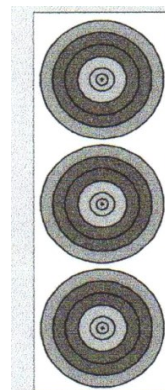
TIR EN SALLE - TIR EN EXTÉRIEUR

- 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

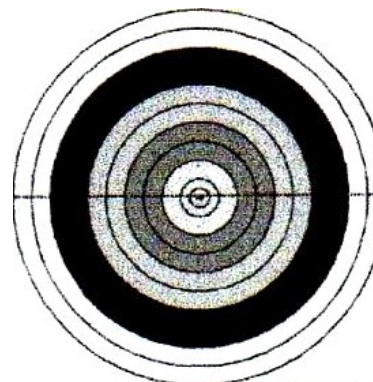
Flèches en cible :
Spot du haut : 10
Spot du milieu : 8
Spot du bas : 10 - 8



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