

**QUESTION 1 (45 points)****1.1** Expliquez à un journaliste le chronométrage en tir 3D**(10 points)**

Pour toutes les catégories : le chronomètre démarre dès l'arrivée de l'archer/des archers à son/leur premier pas de tir qu'il/ils doit/doivent rejoindre le plus rapidement possible (dès que le pas de tir est libre). Le chronométrage doit être assuré par le chef de peloton, l'un des archers, un accompagnateur ou, de façon ponctuelle, par un arbitre ou un chronométreur à poste fixe. Les dépassements de temps seront notés sur la feuille de marque de l'archer et annoncés au tireur après le tir de sa flèche. La commission des arbitres jugera des points à annuler (voir les sanctions dans chaque discipline)

Deux flèches par cible et du même pas de tir, dans le temps maximum de 1 mn 30 s à partir de l'arrivée au pas de tir que les archers devront rejoindre, sans perdre de temps, dès que la cible est disponible. L'archer ayant dépassé le temps de tir autorisé sera sanctionné par la suppression de sa meilleure flèche. Un (1) dépassement est autorisé, sans sanction, par parcours de 24 cibles. Tous les dépassements de temps doivent être notés sur la feuille de marque par l'arbitre constatant l'infraction (y compris le premier). La Commission des Arbitres jugera des points à annuler.

**1.2** Citez les caractéristiques du matériel suivant :**(10 points)**

Arc nu	Arc chasse
Arc classique Le bord supérieur du tranche fil ne doit pas venir au niveau de l'œil Sont autorisés un repose flèche qui peut être réglable Aucun stabilisateur Des compensateurs, entièrement fixés, sont autorisés pour autant qu'ils ne soient pas montés avec des stabilisateurs Poids autorisés sur la partie inférieure Aucun viseur Gants, doigtiers, palettes avec ou sans écarteur, emplâtres. Les marques sur les palettes sont autorisées. Carquois de hanche ou de dos Carquois d'arc pas autorisé Ancrage libre Passage dans l'anneau de 12.2 cm +/-0.5mm	Arc classique Le bord supérieur du tranche fil ne doit pas venir au niveau de l'œil Tapis d'arc (pas plus de 5 mm, 3cm sur la fenêtre) Amortisseur 13cm Pas de poids ni compensateur Pas de viseur Pas de poids de flèche Gants, doigtiers, palettes avec ou sans écarteur Carquois de hanche ou de dos Carquois d'arc autorisé Prise méditerranéenne obligatoire

**1.3** Attribution des pas de tir en tir 3D**(10 points)**

Piquet rouge : pour les arcs libres (Junior, Senior, Vétérans)

Piquet bleu, plus proche, pour toutes les autres catégories (à l'exception des Benjamins, minimes arc nu) Piquet

blanc : pour les benjamins et minimes Arc nu, ainsi que pour la catégorie "Découverte". Les archers surclassés tirent des piquets imposés par leur catégorie de surclassement

Les ordres de tir dégressifs doivent être respectés : rouge, bleu et blanc

**1.4 Temps de tir en tir nature**

(5 points)

Catégorie \ Arc	Sexe	Benjamins	Minimes	Cadets	Juniors	Seniors	Vétérans
Arc nu	F	45	45	45	30	30	45
	H	45	45	45	30	30	45
Arc à poulie nu	F			30		30	45
	H			30		30	45
Arc droit	F			30		30	45
	H			30		30	45
Arc libre	F			45	45	45	45
	H			45	45	45	45
Arc chasse	F			30		30	45
	H			30		30	45

**1.5 QCM**

(10 points)

	V	F
Les concours se font sur 20 cibles		X
Un archer au pas de tir peut regarder sa deuxième flèche pendant son temps de tir		X
La zone 11 correspond à 25% du diamètre du 10		X
On doit se tenir à 1m du piquet uniquement vers l'arrière		X
Un archer peut se prendre en photo avec son téléphone après le tir du peloton entier		X
On peut doubler les cibles qui sont entre 5 et 25 mètres		X
Un dépassement de temps par parcours de 24 cibles est toléré	X	
Sur les cibles qui ont plusieurs zones tué, toutes les zones comptent		X
Les plumes sont considérées comme une zone à 0 points		X
Lors d'un départage on prend en compte le nombre de 11+10 et ensuite le nombre de 10		X
En nature si deux blasons sont positionnés sur une cible il faut les repérer par une marque	X	
En nature le maximum de points pour 42 cibles est de 1470	X	
A l'open de France, une équipe dispose de 3 minutes pour tirer ses flèches	X	
Il y a 3 groupes de cibles en 3D		X
Les archers surclassés tirent du piquet correspondant à leur âge		X
En 3D on peut modifier les zones existantes sur une cible 3D		X
En 3D on peut avoir 4 cibles ou les archers tirent un par un	X	
Les viseurs multipoints sont autorisés en tir 3D en tir libre	X	
On peut matérialiser les zones d'une cible en 3D par de la peinture		X
En tir nature on peut se servir des jumelles au piquet de tir		X

**QUESTION 2 (45 points)**

- 2.1** En tir nature, vous constatez qu'un compétiteur utilise ses jumelles alors que son peloton vient d'arriver au piquet stop. Aucun archer du peloton n'a commencé à tirer. Comment réagissez-vous ? (5 points)

L'utilisation des jumelles n'est pas autorisée. Je mets un avertissement à l'archer et s'il recommence il peut être disqualifié.

- 2.2** Lors du contrôle du matériel un archer se présente avec un arc nu. Une masse est montée sur la partie haute de l'arc.  
L'acceptez-vous comme ça ? Que faites-vous et que contrôlez-vous ? (5 points)

La masse n'est autorisée mais uniquement sur la partie basse. Je demande à l'archer de mettre son arc en conformité sinon il ne peut pas tirer. Il doit mettre cette masse sur la partie basse mais elle doit pouvoir se démonter pour que l'arbitre puisse contrôler son montage (pas de rondelle caoutchouc par exemple) ou voir si elle ne contient pas de liquide qui jouerai le rôle d'absorbeur de vibration.

- 2.3** Vous êtes le président de la commission technique d'un championnat départemental de tir 3D. Indiquez les caractéristiques attendues d'un parcours 3D (distances, cumul, type de cibles, positionnement, ...) (20 points)

Le piquet rouge doit se situer en arrière du piquet bleu à une distance comprise entre 0 et 15m

Le pas de tir doit pouvoir accueillir 2 archers simultanément.

L'organisateur peut, pour des raisons de technicité, avoir 4 cibles maximum où les archers tireront un par un.

Un parcours de tir sur cibles 3D se déroule en distances inconnues. Le choix des cibles et des distances est laissé à l'initiative de l'organisateur. Il existe 4 groupes de cibles 3D,

Fourchette de distance : • Pas bleu : 5 à 30m • Pas rouge : 10 à 45m • Pas blanc : 5 à 25m

Pour 24 cibles : • les parcours doivent comporter des animaux de tailles variées à des distances variées et le cumul des distances du piquet à la cible : o piquet bleu : doit se situer dans une fourchette de 490 à 520m o piquet rouge : doit se situer dans une fourchette de 630 à 670m • Les photographies des différents gibiers doivent être affichées globalement au greffe ou au piquet d'attente au choix de l'organisateur.

• Nombre de buttes de tir : Un parcours de tir sur cibles 3D se déroule sur 24 cibles. La répartition est la suivante : • 4 groupes 1 • 6 groupes 2 • 8 groupes 3 • 6 groupes 4 • Les cibles Les zones marquantes des cibles 3D sont matérialisées par un trait tracé par le fabricant. Il est interdit de les modifier. En cas de nécessité de rezonage, elles doivent être rezonées à l'identique. Lorsque ces zones ne sont pas tracées sur des cibles neuves, elles doivent l'être par l'arbitre responsable ou l'organisateur sous le contrôle de l'arbitre. En aucun cas, les surfaces des zones vitales ne doivent être matérialisées par un surlignage au vernis ou tout autre procédé. De même, le spot (11) ne doit pas être matérialisé par une peinture de couleur tranchante avec le corps de l'animal : en effet, ceci constitue une aide à la visée qui dénature l'esprit du tir 3D, tir dans lequel l'appréciation de la zone vitale d'un animal reste fondamentale, autant que l'appréciation des distances. Il est conseillé de retracer les zones de l'animal à l'identique des originales lorsque les limites sont peu nettes et sont sujettes à litige.

- 2.4** Vous êtes arbitre responsable d'un concours sélectif 3D. Lors du contrôle du terrain vous vous apercevez que la zone 11 est manquante sur 1 des 24 cibles. L'organisateur vous indique que ce n'est pas grave car toutes les autres sont zonées. Que faites-vous ? (5 points)

Toutes les cibles doivent être zonées, c'est une question de règlement et surtout d'égalité de traitement entre tous les archers de France. L'organisateur doit tracer les zones manquantes avant le début du concours sinon il ne sera pas sélectif.

- 2.5** Vous êtes le président de la commission technique d'un concours 3D. Lors de l'inspection du parcours de 24 cibles, il vous apparaît que la cible 14 est vraiment dangereuse. L'organisateur refuse de faire les changements que vous lui demandez car selon lui c'est le prix à payer pour avoir une cible technique.  
Comment traitez-vous le problème ? (5 points)

Les arbitres sont les garants de la sécurité sur la totalité du parcours.

Si l'organisateur refuse d'effectuer les modifications demandées par l'arbitre, l'arbitre doit retirer cette cible du parcours : personne ne tirera cette cible et la compétition aura lieu sur 23 cibles. L'organisateur pénalise les compétiteurs pour le classement national.

- 2.6** Valeurs de flèches en tir nature : (5 points)

- Un autre tireur tire sa 1<sup>ère</sup> flèche sur le blason (bleu/blanc), et en se rendant compte de son erreur tire sa 2<sup>ème</sup> flèche sur le même blason. Il touche la zone « tué ». Quel est son score ?

0-15

- Sur un petit animal, un tireur senior inverse l'ordre des blasons, il tire sa première flèche sur la cible « bleu/blanc » ou il fait un 15 et sa seconde flèche sur la cible « rouge » ou il fait un 10. Quel est son score ?

0-0

- Un benjamin arc droit tire ses 2 flèches sur le blason avec un badge rouge qui est plus éloigné que le blason avec les badges rouge et blanc. Il blesse à sa première flèche et tue à la seconde. Un commentaire ?

La catégorie n'existe pas...

### **QUESTION 3 (10 points)**

Décrivez les règles de constitution du Jury d'appel ainsi que la procédure de dépôt d'une réclamation et de traitement de celle-ci.

- 3.a Qui doit constituer le Jury d'Appel ?
- 3.b Comment le constituer ? (qui peut être désigné, qui ne peut être désigné ?)
- 3.c Quel est le rôle du Jury d'Appel ?
- 3.d Quelle est la procédure pour déposer la réclamation ?
- 3.e Quelle est la procédure pour traiter la réclamation et rendre la décision ?

Réponse :

3.a l'arbitre responsable

3.b 1 président + 2 membres licenciés FFTA autres que tireurs, membres de l'organisation, arbitres en fonction sur le concours.

3.c étudier et traiter les réclamations

3.d réclamation écrite comportant la date, l'heure, l'identité de l'auteur de la réclamation, sa signature, et le motif clairement exposé. La réclamation doit être remise au président des arbitres de la compétition, avant le début de la phase suivante si elle peut affecter celle-ci ; au plus tard 15 min après la fin des tirs ; avant la proclamation des résultats.

3.e La décision du jury d'appel est consignée par écrit et signée par les 3 membres, rendue avant le début de la phase suivante si elle concerne un match ou avant la remise des prix, et transmise au demandeur, au président des arbitres et à l'organisateur.