

TAE mars 2019

- 1- Pour un tir en salle quelle configuration est impossible pour un archer Senior 1
 - a. 18m blason de 40
 - b. 18m blason de 60
 - c. 25m blason de 60
- 2- Pour les arcs classiques, la hauteur des ors pour un TAE (Tir à l'Arc en Extérieur) est de
 - a. 1,20m
 - b. 1,30m
 - c. 1,40m
- 3- Pour un tir de barrage par équipe en salle la configuration utilisée est
 - a. Un blason trispots horizontal
 - b. Deux blasons trispots verticaux
 - c. Trois blasons trispots verticaux
- 4- La tolérance pour la hauteur des ors en TAE est de
 - a. 2cm
 - b. 5cm
 - c. 8cm
- 5- La tolérance pour la hauteur des ors en tir en salle est de
 - a. 1cm
 - b. 2cm
 - c. 3cm
- 6- Au dessus de la cible, la hauteur minimale des drapeaux indicateurs de vent est de
 - a. 20cm
 - b. 30cm
 - c. 40cm
- 7- Les blasons utilisés pour un TAE en arc à poulies à 50m sont
 - a. Des blasons de 80cm
 - b. Des blasons de 80cm réduits 5 zones
 - c. Des blasons de 80cm réduits 6 zones
- 8- Les blasons utilisés pour un TAE en arc classique Juniors sont
 - a. Des blasons de 80cm
 - b. Des blasons de 122cm réduits 6 zones
 - c. Des blasons de 122cm
- 9- Pour un TAE arc à poulies en rythme ABC, le blason de l'archer A est positionné
 - a. En haut à gauche
 - b. En bas à gauche
 - c. Au centre de la cible
- 10- La tolérance maxi pour une cible située à une distance de 70m est
 - a. 15cm
 - b. 20cm
 - c. 30cm
- 11- La tolérance maxi pour une cible située à une distance de 50m est
 - a. 15cm
 - b. 20cm
 - c. 30cm
- 12- La tolérance maxi pour une cible située à une distance de 50m est
 - a. 10cm

- b. 15cm
 - c. 20cm
- 13- Pour un TAE les numéros de cibles doivent être
- a. De couleur noire sur fond jaune et de couleur jaune sur fond noir alternativement
 - b. Une alternance de couleur jaune et de couleur noire
 - c. Peu importe la couleur, il doit y avoir une alternance de couleur
- 14- Pour un TAE les numéros de cibles doivent être
- a. Placés au dessus de la cible
 - b. Placés en dessous de la cible
 - c. Centrés par rapport à la cible
- 15- En tir en salle l'inclinaison de cibles doit être comprise entre
- a. 0 et 10°
 - b. 0 et 15°
 - c. 15 et 30°
- 16- Un archer tire une flèche qui vient percuter une autre flèche plantée dans le 10 et tombe au sol. Cette flèche :
- a. Prend la valeur de la flèche percutée
 - b. Prend la valeur M
 - c. Doit être retirée
- 17- Un archer tire une flèche qui vient percuter une autre flèche plantée dans le 10 et se plante dans le 6. Cette flèche :
- a. Prend la valeur de la flèche percutée
 - b. Prend la valeur 6
 - c. Doit être retirée
- 18- Sur un blason trispot en salle un archer tire 2 flèches dans le spot du haut (10 et 9) – une flèche dans le spot du bas (8). Quelle est la valeur de la volée
- a. 10-9-8
 - b. 10-8-M
 - c. 9-8-M
- 19- Sur un blason trispot en salle un archer tire 2 flèches dans le spot du haut (10 et 9) – une flèche dans le spot du bas (8). Le 8 est tiré hors temps. Quelle est la valeur de la volée
- a. 10-9-8
 - b. 9-M-M
 - c. 8-M-M
- 20- Sur un blason trispot en salle un archer tire 2 flèches dans le spot du haut (10 et 9) – une flèche dans le spot du milieu (10) et deux flèches dans le spot du bas (9-8). Le 8 est tiré hors temps. Quelle est la valeur de la volée
- a. 10-9-8
 - b. 9-8-M
 - c. M-M-M
- 21- Un archer seul sur sa cible utilisant une longue vue peut
- a. La position à sa convenance sur le pas de tir
 - b. La longue vue ne peut être à plus de 1,80m du sol
 - c. La longue vue ne peut être plus haute que l'aisselle de l'archer
- 22- Le temps de tir pour une volée en TAE est de
- a. 2mn
 - b. 3mn
 - c. 4mn

- 23- Le temps de tir pour tirer une flèche en tir alterné est de
- 20s
 - 30s
 - 40s
- 24- Le temps de tir pour une équipe est de
- 2mn
 - 4mn
 - 6mn
- 25- Le temps de tir pour une équipe mixte est de
- 60s
 - 80s
 - 100s
- 26- Le temps de tir pour un une flèche de barrage à l'issue du tir de qualification est de
- 20s
 - 30s
 - 40s
- 27- Le temps de tir pour un une flèche de barrage à l'issue d'un match, en tir simultané, est de
- 20s
 - 30s
 - 40s
- 28- Le temps de tir pour un une flèche de barrage à l'issue d'un match, en tir alterné, est de
- 20s
 - 30s
 - 40s
- 29- En arc classique individuel, un match se déroule
- En sets, le premier qui atteint 6 points de set gagne le match
 - En sets, le premier qui atteint 5 points de set gagne le match
 - En points (scores cumulés)
- 30- En arc classique par équipes un match se déroule
- En sets, le premier qui atteint 6 points de set gagne le match
 - En sets, le premier qui atteint 5 points de set gagne le match
 - En points (scores cumulés)
- 31- En tir par équipes poulies, un match se déroule
- En 4 volées
 - En 5 volées
 - En 6 volées
- 32- Une équipe est composée au maximum de
- 5 archers
 - 4 archers
 - 3 archers + 1 remplaçant
- 33- En tir par équipe (tir simultané) un archer est pénalisé par un carton jaune si
- Il tire deux flèches à la suite
 - Il tire au-delà de 30s
 - Il sort sa flèche du carquois avant d'être sur le pas de tir
- 34- En tir par équipe (tir simultanée) un archer est pénalisé par un carton rouge si
- Il ne tire pas dans le temps imparti
 - Il tire au-delà de 30s
 - Il tire alors que l'arbitre brandit un carton jaune

- 35- En tir par équipe une équipe peut se voir retirer la meilleure flèche d'une volée
- Si elle reçoit deux cartons jaunes au cours de la volée
 - Si un archer tire trois flèches
 - Si un archer ne peut pas tirer dans le temps imparti
- 36- En tir par équipe un archer compound est autorisé
- à parler sur le pas de tir
 - à monter sur le pas de tir avec le décocheur accroché sur la corde
 - à monter sur le pas de tir avec une flèche sur l'arc
- 37- Lors de l'échauffement, un archer perd une flèche derrière la cible
- Il doit le signaler à un arbitre
 - Il n'est pas obligé de le signaler à un arbitre
 - Il perdra la valeur de sa première flèche du tir compté
- 38- S'il abandonne, l'archer
- Est classé dernier de sa catégorie
 - Ne peut pas être classé
 - Est classé avec son score au moment de l'abandon
- 39- Vous êtes arbitre et vous remarquez qu'un archer annonce des points plus élevés que les valeurs de flèches en cibles
- Vous ne faites rien
 - Vous ne pouvez intervenir que si l'autre archer de la cible vous interpelle
 - Vous intervenez
- 40- Un archer bouscule son voisin en train de tirer. Celui-ci rate la cible et sa flèche se plante dans le sol 10m derrière la cible
- La flèche manquée peut être tirée à nouveau
 - La flèche manquée ne peut pas être retirée
 - La flèche manquée prend la valeur de la moins bonne flèche de la volée
- 41- En tir par équipe
- Les archers doivent avoir des pantalons scrupuleusement identiques
 - Les archers doivent avoir des pantalons de même couleur
 - Les archers peuvent avoir des pantalons de couleurs différentes
- 42- La publicité sur les tenues des archers
- Est limitée en terme de taille
 - Est limitée en terme de forme
 - N'est pas limitée
- 43- Un comportement anti sportif
- Peut être pénalisable
 - Ne peut pas être pénalisable
- 44- Il est possible de faire un appel au jury d'appel
- Pour une valeur de flèche
 - Pour un carton jaune en équipe
 - Pour une flèche tirée hors temps
- 45- Une flèche dont la pointe passe la ligne des 3 mètres et l'encoche reste dans la zone des 3m est considérée comme tirée
- Oui
 - Non
- 46- Le mandat stipule que la tenue de club ou blanche est obligatoire. La météo est très mauvaise mais il ne pleut pas encore. Un archer porte un pantalon de K-WAY rouge.
- Il est autorisé à porter ce pantalon

- b. Ce pantalon de K-WAY doit être blanc
 - c. Il doit enlever ce pantalon de K-WAY
- 47- Lors d'une volée, le blason d'un archer s'envole. Une flèche percute la cible sans blason.
- a. La flèche peut être tirée à nouveau
 - b. La flèche doit être marquée comme manquée
- 48- Un arc classique ne peut pas être équipé
- a. D'une sucette
 - b. D'une nasette
 - c. D'une sucette et d'une nasette
- 49- Un arc classique ne peut pas être équipé d'une fibre optique
- a. De plus de 1cm de long
 - b. De plus de 2cm de long
 - c. De plus de 2cm de long en ligne droite
- 50- Un archer tire une flèche durant la pause entre les deux distances d'un TAE
- a. Vous n'intervenez pas
 - b. Vous lui faites un avertissement verbal
 - c. Vous le sanctionnez en retirant la meilleure flèche de la volée suivante