

EXAMEN NOVEMBRE 2020 – Cibles

Question 1 : (10 Points)

Quelles sont les catégories officielles pouvant participer à une compétition TAE 50m ?
Pour chaque catégorie, donnez la distance et la taille des blasons

Tableau n°2 :

| Catégories | Tir à l'Arc Extérieur Distances Nationales | | | |
|--------------------------|---|-------------|---------------|---------|
| | Arc Classique | | Arc à Poulies | |
| | Distances | Blasons | Distances | Blasons |
| Benjamins ⁽¹⁾ | 20 m | 80 cm (1-X) | | |
| Minimes ⁽¹⁾ | 30 m | 80 cm (1-X) | | |
| Cadets ⁽¹⁾ | 50 m | 122 cm | 50 m | 122 cm |
| Juniors ⁽¹⁾ | 50 m | 122 cm | 50 m | 122 cm |
| Seniors 1 | 50 m | 122 cm | 50 m | 122 cm |
| Seniors 2 | 50 m | 122 cm | 50 m | 122 cm |
| Seniors 3 | 50 m | 122 cm | 50 m | 122 cm |

(3) jusqu'au niveau regional

Question 2 : (6 Points)

Lors d'un match de 1/8^e de finale en tir simultané les deux archers se retrouvent à égalité à la fin du match. Nous procédons alors à un tir de barrage pour connaître celui des deux archers qui passera en 1/4 de finale.

Lors de ce tir de barrage les deux archers tirent un 10 (et un 10 uniquement). Que faites-vous pour départager les deux archers dans les 3 situations suivantes ? :

- Si vous êtes dans un match TAE arc classique (2 x 1 point) :
=> deuxième flèche de barrage – la deuxième sera au plus du centre
- Si vous êtes dans un match TAE arc à poulies (2 x 1 point) :
=> au plus près du centre et si égalité 2^e flèche de barrage
- Si vous êtes dans un match tir en salle (2 x 1 point) :
=> au plus près du centre et si égalité 2^e flèche de barrage

Question 3 : (4 Points)

Sur un Championnat Départemental vous constatez qu'un archer ramasse une flèche derrière les cibles alors qu'il a scoré 6 flèches sur la feuille de marque. Que faites-vous ?

3 points : Toute flèche tirée et perdue derrière les cibles doit être signalée à un arbitre sous peine

de se voir pénaliser. L'archer n'ayant rien dit, on considère cette flèche comme appartenant à la volée – cette volée est donc composée de 7 flèches (4 en salle). On enlèvera la meilleure flèche de la volée.

1 point : La marque sera prise par l'arbitre en rayant la meilleure flèche et en la remplaçant par un M (en cas d'appel le point pourrait être reconsidéré si la preuve peut être apportée au jury)

Question 4 : (6 Points)

Sur un Championnat Régional, deux archers arrivent en retard pour le tir de qualification.

Le premier archer arrive 15 mn après le début de l'entraînement (dont la durée prévue est de 20mn). Le temps de se préparer, il rejoint le pas de tir juste après la fin de la 1^o volée marquante. Il vous a expliqué au préalable être secouriste et être intervenu sur un accident de la circulation qu'il a croisé sur la route depuis chez lui. Cet archer est-il autorisé à récupérer le temps perdu ? Que lui dites-vous ? (4 points)

Excuse valable car non prévisible, les volées d'entraînement ne peuvent pas être récupérées mais il pourra récupérer la volée que les autres archers auront tirée pendant qu'il montait son arc.

Le second arrive 10 mn après le début du tir qualificatif (tir compté) et vous explique avoir eu une « panne de réveil ». Appliquer vous le même raisonnement que pour le 1^o archer, que décidez-vous ? (2 points)

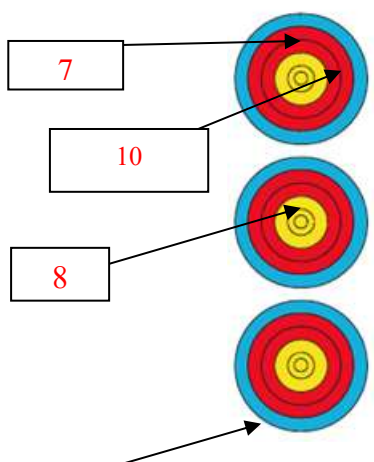
Retard non acceptable car l'archer se doit de prendre les mesures ad hoc pour être à l'heure. Aucun rattrapage possible.

Question 5 : (25 Points)

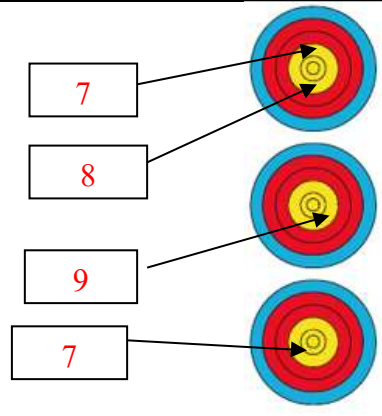
Quelle est la valeur des volées ci-dessous ? Pour chacune des 5 situations suivantes, donnez la valeur des flèches et de la volée en expliquant comment vous avez procédé.

Attention : Une valorisation non justifiée sera considérée comme non valable.

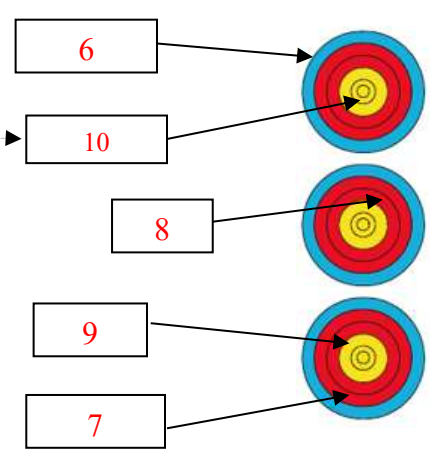
Situation 1 (5 points)

| | |
|---|--|
|  <p>Cette flèche a été tirée hors temps et s'est plantée hors zone</p> | <p><i>L'archer a tiré 4 flèches dont une hors temps, l'archer a commis 3 erreurs :</i></p> <ol style="list-style-type: none"><i>1) 2 flèches dans le blason du haut on retire la meilleure flèche le « 10 »</i><i>2) il a tiré 4 flèches on enlève la meilleure flèche le « 8 »</i><i>3) il a tiré une flèche hors temps on enlève le « 7 »</i> <p>Valeur de la volée : M M M = 0</p> |
|---|--|

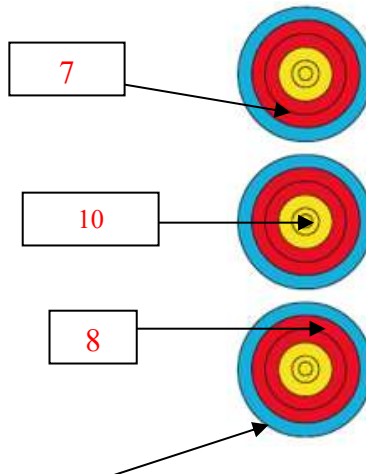
Situation 2 (5 points)

| | |
|---|---|
|  <p>7</p> <p>8</p> <p>9</p> <p>7</p> | <p><i>L'archer a tiré 4 flèches, l'archer a commis 2 erreurs :</i></p> <p>1) Il y a 2 flèches dans le blason du haut, on retire la meilleure flèche le « 8 »</p> <p>2) il a tiré 4 flèches on enlève la meilleure flèche le « 9 »</p> <p>Valeur de la volée : 7 7 M = 14</p> |
|---|---|

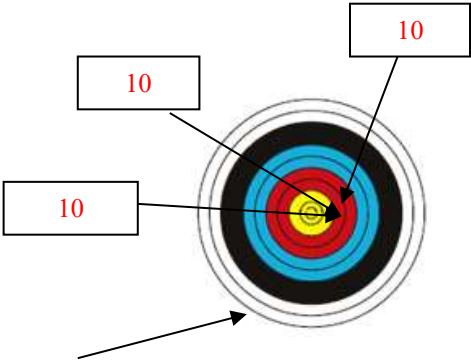
Situation 3 (5 points)

| | |
|---|---|
| <p>Cette flèche a été tirée avant le signal sonore</p>  <p>6</p> <p>10</p> <p>8</p> <p>9</p> <p>7</p> | <p><i>L'archer a tiré 5 flèches, il a tiré avant le signal sonore il y a 2 flèches dans le blason du haut et 2 flèches dans celui du bas</i></p> <p><i>L'archer a commis 5 erreurs :</i></p> <p>1) on retire la meilleure flèche du blason du haut le «10 »</p> <p>2) on retire la meilleure flèche du blason du bas le « 9 »</p> <p>3 et 4) il a tiré 5 flèches on enlève les 2 meilleures flèches restantes le « 7 et le 8 »</p> <p>5) il a tiré avant le signal on enlève la flèche restante le « 6 »</p> <p>Valeur de la volée : M M M = 0</p> |
|---|---|

Situation 4 (5 points)

| | |
|--|--|
|  <p>7</p> <p>10</p> <p>8</p> <p>Cette flèche a percuté le 8 avant de se planter hors zone</p> | <p><i>L'archer a commis 2 erreurs :</i></p> <p><i>L'archer a tiré 4 flèches,</i></p> <p><i>La flèche hors zone prend la valeur de la flèche percutee (8) ce qui donne 2 valeurs de flèches pour le blason du bas 8 et 8</i></p> <p>1 Il a tiré 2 flèches dans le blason du bas on retire un « 8 »</p> <p>2 il a tiré 4 flèches dans la volée on enlève la meilleure flèche le « 10 »</p> <p>Valeur de la volée : 8 7 M = 15</p> |
|--|--|

Situation 5 (5 points)

| | |
|---|---|
|  <p>Cette flèche a été tirée hors temps et a percuté un 10 avant de se planter hors zone</p> | <p><i>L'archer a commis 2 erreurs :</i> <i>L'archer a tiré 4 flèches, dont une hors temps.</i> <i>La flèche hors zone prend la valeur de la flèche percutée (10) ce qui donne 4 valeurs de 10</i> <i>L'archer a tiré 4 flèches dans la volée on enlève la meilleure flèche un « 10 » et il a tiré une flèche hors temps on enlève un « 10 »</i></p> <p>Valeur de la volée : 10- 10- M = 20</p> |
|---|---|

Question 6 : (5 Points)

Décrivez le déroulement d'un match individuel en tir alterné

Quel archer démarre le match ?

Quel archer démarre les volées suivantes (détailler les différents cas possibles) ?

Quel est le temps dévolu pour tirer une flèche ?

1 point : celui qui a terminé le mieux classé des qualifs choisit de démarrer ou pas

3 points : celui qui a le score cumulé le bas démarre les volées suivantes

En cas d'égalité on revient à la situation de la première volée

En cas de barrage idem égalité

1 point : 20s

Question 7 : (8 Points)

Expliquer les différentes sanctions possibles lors d'un match par équipe (quand et pourquoi sont-elles données, comment sont-elles matérialisées ?) et expliquer ce que l'archer doit faire si une telle sanction est donnée

1 point par bonne réponse :

Sanction mineures = carton jaune = perte de temps

- Si franchissement de la ligne des 1m
- Si flèche sortie trop tôt
- Si décocheur sur la corde (compound)
- Si franchissement de ligne avant le feu vert

Sanction majeur = carton rouge

- Si tir alors que le carton jaune est levé
- Si tir hors temps

Ce qu'il faut faire

- Le carton est donné au coach
- L'archer doit revenir derrière la ligne des 1m et ranger sa flèche ou son décocheur si tel est le cas

Question 8 : (2 Points)

Lors d'un tir en salle un archer oublie ses flèches en cible. Vous vous en rendez compte au lancement de la volée suivante. Que faites-vous ?

Interruption du tir pour l'archer concerné. C'est une erreur d'arbitrage.

Question 9 : (4 Points)

Un archer lors du tir d'une flèche en phase de qualification se blesse. Il est indispensable pour lui de se soigner car il saigne abondamment et ne peut pas continuer à tirer. Que lui dites-vous ?

Même situation lors d'un match. Que lui dites-vous ?

2 points : qualifications = 15mn (incident médical = incident matériel)

2 points : match = pas d'incident de tir

Beursault :**Question 10 : (5 Points)**

Expliquer comment se fait le classement en tir Beursault.

Au nombre d'honneurs et au nombre de points (2 points)

Si l'égalité persiste :

- au plus grand nombre de 4 (1 point)
- en cas de nouvelle égalité, au plus grand nombre de 3 (1 point)
- en cas de nouvelle égalité, les tireurs sont déclarés ex aequo (1 point)

Question 11 : (15 Points)

| questions | Vrai | Faux |
|---|------|------|
| Les benjamins et minimes garçons tirent à 40 mètres | | x |
| Les archers doivent se tenir derrière la ligne de tir | x | |
| Lors des championnats de ronde, le tir s'effectue en volée de 3 flèches | | x |
| Chaque archer dispose de 60 secondes par flèche | x | |
| On appelle butte maîtresse la butte que l'on tire en second | x | |
| Les pelotons sont composés de 4 archers maximum | | x |
| Le centre de la carte doit être à 1 mètre du sol (plus ou moins 10 cm) | | x |
| Chaque flèche marquante compte pour un honneur | x | |
| Les jumelles sont autorisées à aucun moment | x | |
| Si une flèche atteint la carte après avoir ricoché sur les gardes elle compte suivant sa position sur la carte | | x |
| Les tireurs doivent s'assurer, après la fin du tir, que tous leurs coups ont été correctement marqués | x | |
| Il n'y a pas de puissance maximale pour un arc droit | x | |
| En cas d'incident de matériel ou d'un problème médical non prévisible l'archer pourra bénéficier de temps supplémentaire (15mn maximum) | x | |
| La compétition (appelée "partie") se déroule en 20 haltes, soit 40 flèches. | x | |
| Le chapelet compte pour 2 points | x | |

Question 12 : Suggestion de question commune à toutes les options : 10 points

Vous êtes nommé arbitre responsable sur une compétition. Quels sont les 10 principaux points que vous devez faire

Avant de vous rendre sur la compétition

En arrivant sur le terrain de compétition

Durant la compétition

Après la compétition

(1 point par élément)

Avant :

Prendre connaissance du mandat

Préparer votre compétition en relisant vos règlements et préparer votre matériel

Prendre contact avec l'organisateur

En arrivant

Vérifier le terrain

Organiser le travail de la commission technique (notamment DOS, répartition arbitre, répartition tâches...)

Durant

Garantir le bon déroulement de la compétition

Appuyer les arbitres dans leur travail

Après

Vérifier que les résultats sont conformes

Faire votre rapport d'arbitre et le renvoyer à votre PCRA

Valider les éventuels records et meilleures performances

Ou toute autre élément pertinent