

NOM : Prénom : N° d'anonymat :

Page 1 sur 11

N° d'anonymat :

EXAMEN ÉCRIT JEUNES ARBITRES - Session 2-2021 NATURE / 3D

Mademoiselle, Monsieur

Cette épreuve concrétise les compétences relatives aux modules "Nature/3D" acquises au cours de votre formation Jeune Arbitre

Félicitations et bon travail.
La C.N.A.

L'épreuve qui suit est un questionnaire à **choix multiples**.

"**Réponses à choix multiples**" : vous êtes invités à répondre par une proposition aux différentes questions posées en cochant la case correspondant à la bonne réponse

Il ne peut y avoir qu'une bonne réponse.

Vous avez à répondre à 50 questions concernant les Règlements

Il est vivement conseillé d'éviter les ratures dans les réponses.

Utiliser obligatoirement un stylo de couleur noire

Vos NOM et PRÉNOM doivent être portés sur toutes les feuilles réponse, **au recto et au verso**, les liasses devant être dissociées pour numérisation.

N'ÉCRIVEZ PAS DANS LES 4CM SUPÉRIEURS DE VOS FEUILLES PERSONNELLES D'AUTRES ÉLÉMENTS QUE VOS NOM, PRÉNOM

Les épreuves devant être "anonymes", il ne pourra être toléré de signes distinctifs apposés par le candidat arbitre sur l'une quelconque d'entre-elles.

Le temps alloué pour répondre aux 50 questions est d'une heure : 1h00mn

IMPORTANT

Chacune des 50 questions vaut 1 point soit un total de 50 points

Pour être admis, le candidat devra obtenir un minimum de 35 points, correspondant à 14/20



1 - En Parcours Nature individuel, un archer qui encoche une flèche avant de quitter le pas d'attente :

- Peut le faire si l'archer qui le précède est revenu derrière lui au pas d'attente
- Peut le faire dès que l'archer qui le précède a décoché sa dernière flèche
- N'a pas le droit de le faire et doit être rappelé à l'ordre par l'arbitre qui le voit faire

2 - Si en arbitrant un Tir 3D, vous vous apercevez que vous avez oublié votre sac près de la cible précédente :

- Vous revenez sur vos pas en vous dépêchant de le récupérer avant qu'il ne soit abimé par une flèche
- Vous revenez sur vos pas en vous dépêchant et en sifflant pour arrêter le tir sur cette cible
- Vous récupèrerez votre sac plus tard en revenant par le chemin utilisé par les archers

3 - L'utilisation d'un carquois d'arc pour les Arcs Droits et Arc Nus doit répondre aux règles suivantes :

- Utilisation sans restriction
- Les carquois d'arc ne sont pas autorisés
- Le carquois d'arc ne peut pas contenir plus de 6 flèches

4 - Les Arcs Nus peuvent présenter deux poids additionnels :

- Fixés à la partie inférieure du fût de l'arc, sans amortisseur ni extension
- Fixés n'importe où sur le fût de l'arc, sans amortisseur ni extension
- Non, ils ne peuvent avoir qu'un seul poids ajouté

5 - En Tir 3D, les flèches en bambou dans la division Arc droit :

- Sont interdites
- Sont autorisées sans autre restriction que d'avoir des plumes naturelles
- Sont autorisées avec des limitations de diamètre (de pointe et de fût) et doivent avoir des plumes naturelles



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat :

Page 3 sur 11

N° d'anonymat :

6 - En Parcours Nature, la prise de corde en division Arc droit :

- Est libre
- Est de type méditerranéenne ou tous les doigts placés directement sous l'encoche
- Est uniquement de type méditerranéenne

7 - En Parcours Nature, les archers tirent :

- 2 flèches par cible, dans n'importe quel ordre
- 2 flèches par cible, la première doit comporter une « bague », la deuxième deux « bagues »
- 3 flèches par cible, une depuis chaque piquet de tir

8 - En Tir 3D, si un archer se présente avec des flèches à 1 « bague » et d'autres à « 2 bagues » :

- Il peut tirer 2 flèches à 2 « bagues » sans problème
- Il est obligé de tirer la première flèche avec 1 « bague » et la deuxième avec 2 « bagues »
- Il doit effacer les « bagues » de toutes ses flèches pour pouvoir participer à la compétition.

9 - En Tir 3D, les jumelles tenues à la main sont :

- Interdites au pas d'attente, autorisées au pas de tir
- Interdites
- Autorisées au pas d'attente et au pas de Tir, sauf après le tir de la dernière flèche

10 - En Parcours Nature, les jumelles sont :

- Interdites au pas d'attente, autorisées au pas de tir
- Interdites
- Autorisée au pas d'attente et au pas de Tir, sauf après le tir de la dernière flèche



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat :

Page 4 sur 11

N° d'anonymat :

11 - Une compétition sélective de Tir 3D se déroule sur :

- 42 cibles à distances inconnues tirées une fois ou 21 cibles à distances inconnues tirées 2 fois
- 24 cibles à distances inconnues
- 40 cibles à distances inconnues

12 - Une compétition sélective de Parcours Nature se déroule sur :

- 42 cibles à distances inconnues tirées une fois ou 21 cibles à distances inconnues tirées 2 fois
- 24 cibles tirées à des distances inconnues
- 40 cibles à des distances inconnues

13 - En Tir 3D, les 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

14 - En Parcours Nature, 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.

15 - En Parcours Nature, le pas rouge doit être positionné de la manière suivante :

- Derrière le pas bleu à une distance comprise entre 0 et 15m
- Derrière le pas bleu à une distance comprise entre 0 et 7m
- Devant ou derrière le pas bleu tant qu'il n'est pas à plus de 7m



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat :

Page 5 sur 11

N° d'anonymat :

16 - En Parcours Nature, le pas blanc :

- Peut être à 5m minimum d'une cible Moyen Gibier
- Doit être à une distance comprise entre 15 et 25m d'une cible Moyen Gibier
- Doit être à une distance comprise entre 20 et 35m d'une cible Moyen Gibier

17 - En tir 3D, le piquet rouge est utilisé comme pas de tir par :

- Les Juniors, Seniors, toutes armes
- Les Juniors, Seniors en Arc Libre
- Les Juniors, Seniors en Arc Libre et Arc à Poulies Nu

18 - En Parcours Nature, un archer au pas de tir :

- Peut se trouver en arrière du piquet sans le toucher
- Doit toucher le piquet et peut le devancer
- Peut effectuer un déplacement latéral d'un mètre maximum et tirer sans toucher le piquet

19 - En Tir 3D, le tireur doit :

- être derrière le piquet de tir, sans le toucher
- être derrière le piquet de tir, et doit le toucher
- être à environ un mètre à côté et en arrière du piquet de tir

20 - Dans une compétition sélective de Tir 3D, chaque peloton doit être composé de :

- 2 à 4 archers
- 3 à 5 archers
- 4 à 6 archers

21 - En Parcours Nature, une équipe de club peut être composée de :

- 1 Arc Nu, 1 Arc Droit et 1 Arc Libre
- 1 Arc Nu, 1 Arc Chasse et 1 Arc Libre
- 1 Arc à Poulies Nu, 1 Arc Droit et 1 Arc Libre



NOM : Prénom : N° d'anonymat :

Page 6 sur 11

N° d'anonymat :

22 - En Tir 3D, la rotation au sein d'un peloton de 4 archers se fait de la façon suivante :

- AB/CD puis CD/AB
- ABCDE puis BCDEA, CDEAB, DEABC, EABCD, ABCDE etc.
- Il n'y a pas de rotation, les archers tirent toujours dans le même ordre

23 - En Parcours Nature, quels blasons ne comportent qu'une zone « Tué » (pas de zone « petit Tué » pour les Arcs Libres) ? :

- Les blasons Moyens Gibiers, Petits Gibiers et Petits Animaux
- Les blasons Petits Gibiers et Petits Animaux
- Les blasons Petits Animaux

24 - En Parcours Nature, la taille et la forme de la zone tuée :

- Sont libres et fixées par le fabricant
- Sont déterminées par le règlement
- Sont tracées par l'organisateur et doivent être indiquées au greffe

25 - En Tir 3D, les zones vitales des cibles neuves sont matérialisées par un trait tracé par :

- L'Organisateur
- Le fabricant
- L'arbitre de la compétition

26 - En Parcours 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



27 - En Tir 3D, les distances de tir pour les catégories tirant au pas rouge, doivent être comprises entre :

- 5 à 30m
- 10 à 45m
- 10 à 60m

28 - En Tir 3D, sur un parcours :

- Toutes les cibles doivent être à plus de 10m du pas de tir
- Le cumul des distances des piquets bleus aux cibles doit se situer dans une fourchette de 490 à 520m
- Il n'y a aucune obligation, les dispositions sont libres et laissées au choix de l'organisateur

29 - En Tir 3D, les photographies des différents gibiers doivent être affichées :

- Obligatoirement au pas d'attente
- Obligatoirement au greffe
- Au choix de l'organisateur, au pas d'attente ou globalement au greffe

30 - En Parcours Nature, la double marque :

- Doit être mise à jour à chaque cible
- Peut être remplie à la fin du parcours en recopiant l'autre feuille de marque
- N'est pas obligatoire

31 - En tir 3 D, le décompte des points se fait ainsi :

- La première flèche tirée compte plus de points que la seconde
- Seule la meilleure flèche est comptée
- Les deux flèches comptent selon la zone qu'elles ont atteint



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat :

Page 8 sur 11

N° d'anonymat :

32 - En Parcours Nature, le maximum de points qu'un archer peut faire sur une cible est de :

- 40 points
- 35 points
- 30 points

33 - En Tir 3D, une flèche plantée en cible, selon la zone de l'animal atteinte, peut marquer :

- 20 points, 15 points ou 10 points
- 11 points, 10 points, 8 points, 5 points, ou 0 point
- 11 points, 10 points, 8 points ou 5 points

34 - Lors d'un Parcours Nature, les blasons comportent une zone « tué » et une zone « blessé ». Les deux flèches d'un archer sont dans la zone « tué », les points sont :

- $15 + 10 = 25$ points
- $20 + 10 = 30$ points
- $20 + 15 = 35$ points

35 - En Tir 3D, une flèche traverse la corne d'un bouquetin et se plante dans le cou (hors zone vitale) :

- Elle compte 0 points (M)
- Elle compte 8 points
- Elle compte le nombre de points du corps de l'animal (5 points)

36 - En Tir 3D, une flèche touche le haut de la cible, rebondit et se plante en terre :

- Elle compte le nombre de points du corps de l'animal (5 points)
- Elle compte 0 points (M)
- L'archer retire une flèche



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat :

Page 9 sur 11

N° d'anonymat :

37 - En Parcours Nature, un Cadet Arc Nu a tiré sa première flèche (à une bague) dans la zone « blessé » d'un blason petit animal avec des marques bleue et blanche :

- La flèche aurait dû être tirée sur le blason avec la marque rouge et comptera donc 0 points (M)
- La flèche comptera 10 points
- La flèche comptera 15 points

38 - En Parcours Nature, si une flèche tombe de l'arc au pas de tir :

- Elle est toujours considérée comme tirée
- L'archer peut toujours en tirer une autre si la flèche est à moins de 3m du pas de tir
- L'archer peut la tirer à nouveau à condition de pouvoir la toucher avec la main ou avec une partie de son arc, sans quitter le pas de tir

39 - En Parcours Nature, 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

40 - En Tir 3D, les catégories ouvertes en Arc Nu vont :

- De Cadet à Senior 3
- De Minime à Senior 3
- De Benjamin à Senior 3

41 - En Parcours Nature, les catégories ouvertes en Arc Droit vont :

- De Cadet à Senior 3
- De Minime à Senior 3
- De Benjamin à Senior 3



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat :

Page 10 sur 11

N° d'anonymat :

42 - En Parcours Nature, le chronométrage démarre :

- Quand l'archer quitte le pas d'attente (jaune)
- Dès l'arrivée de l'archer à son premier pas de tir
- Au « top » de l'archer arrivé à son premier pas de tir

43 - En Tir 3D, en individuel, pour tirer leurs flèches, les archers disposent de :

- 1 mn 30 s
- 1 mn 45 s
- 2 mn

44 - En Parcours Nature, un Cadet Arc Nu, pour tirer ses flèches, dispose de :

- 30 secondes
- 45 secondes
- 60 secondes

45 - En Parcours Nature, un Senior 2 Arc Nu, pour tirer ses flèches, dispose de :

- 30 secondes
- 45 secondes
- 60 secondes

46 - En Parcours Nature, si l'arbitre constate un premier dépassement de temps de tir d'un archer en tir individuel :

- Il doit supprimer (M) la valeur de la meilleure flèche de la volée
- Il doit donner un avertissement verbal et noter le dépassement et l'heure sur les feuilles de marque
- Il doit uniquement donner un avertissement verbal à l'archer



47 - En Tir 3D, pour résoudre un incident de tir, un archer dispose de :

- Il n'y a pas d'incident de tir dans cette discipline
- 15 minutes
- 30 minutes

48 - En Tir 3D, le départage des égalités se fait en fonction du nombre de :

- 11 puis de 10, puis de 8, puis 5
- 35 points, puis de 30 points, puis de 25 points, puis de 20 points, puis de 15 points, puis de 10 points
- 20 points, puis de 15 points, puis de 10 points

49 - En Parcours Nature, un arbitre peut inspecter l'équipement des archers :

- Uniquement avant la compétition
- Quand il veut mais une seule fois par parcours
- à tout moment durant la compétition

50 - En Tir 3D, un Jeune Arbitre qui est nommé sur la compétition et qui veut participer à un départ sur cette compétition, sans avoir participé à l'inspection du parcours :

- Ne peut pas tirer sur cette compétition
- Ne peut tirer que lors du premier départ
- Peut participer au départ qu'il veut

