

NOM :

Prénom :

N° d'anonymat

:

N° d'anonymat

:

Page 1 sur 14

**EXAMEN ÉCRIT D'ARBITRE FÉDÉRAL - Session 1-2021  
OPTION CIBLES**

Madame, Mademoiselle, Monsieur

Cette épreuve concrétise les compétences relatives aux modules CIBLES acquises au cours de votre formation d'Arbitre Fédéral.

Si vous remplissez ce questionnaire c'est que vous êtes titulaire des modules VI, VII, IX et XIII des formations d'Arbitres Fédéraux, félicitations et bon travail.

La C.N.A.

Pour répondre :

- Vous rendrez la liasse de feuilles support des questions après l'avoir complétée.
- Si les espaces dévolus aux réponses s'avéraient insuffisants vous utiliserez des feuilles blanches format A4, en repérant sans ambiguïté les questions auxquelles elles se rapportent.
- Ne rien écrire en dehors du cadre.
- Utiliser obligatoirement un stylo de couleur noire

**Merci de penser aux correcteurs et d'écrire lisiblement**  
**(une copie illisible ne sera pas corrigée)**

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 4 CM SUPÉRIEURS DE VOS FEUILLES PERSONNELLES D'AUTRES ÉLÉMENTS QUE VOS NOM, PRÉNOM.**

**CES 4 CM SONT DÉTACHÉS DE LA COPIE AU MOMENT DE L'ANONYMISATION.**

Les épreuves devant être "anonymes", il ne pourra être toléré de signes distinctifs apposés par le candidat arbitre sur aucune des feuilles.

**Le temps alloué pour l'épreuve est de deux heures (2h)**

**IMPORTANT**

Les questions sont regroupées en deux groupes plus une question commune à toutes les options :

- groupes de questions de 1 à 5 notées sur 90 points
- question 12, commune à toutes les options, notée sur 10 points  
soit un total maximum de 100 points

**Toute non-réponse à une question ou à une sous question est éliminatoire**

**Pour être admis, le candidat devra obtenir un minimum de 70 points, correspondant à  
14/20**



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat

:

Page 2 sur 14

N° d'anonymat

:

**Question 1-1** : Lors d'un Championnat Régional individuel en salle avec finales, décrivez la procédure de départage des égalités à mettre en œuvre lors des matchs, pour la progression vers l'étape suivante de la compétition.  
Préciser également la procédure à utiliser si les matchs pour les médailles sont réalisés en tir alterné. **(6 Points)**

*B.6.5.2 : Elle doit se faire, après les matchs de cette étape, par des tirs de barrage (sans prendre en considération le nombre de 10 ou de 9).*

*B.6.5.2.1 :*

- ✓ Un seul tir de barrage d'une flèche, pour le score.*
- ✓ Si l'égalité subsiste, la flèche la plus près du centre donne la victoire.*
- ✓ Si l'égalité subsiste encore, on répète le barrage d'une flèche ou la flèche la plus près du centre jusqu'à résolution de l'égalité.*
- ✓ Si les deux archers manquent la zone marquante de la cible, tous deux tireront une flèche supplémentaire.*
- ✓ Lors des tirs alternés, l'archer qui a tiré en premier au début du match commencera lors du tir de barrage.*

**Question 1-2** : Vous arbitrez un match par équipes poulies à 50M. Donnez le type et la position des blasons pour chaque équipe. Expliquez la manière dont doit se dérouler le tir (règle de répartition des flèches sur la cible et conséquence d'un non-respect de cette règle). Précisez ce qui se passe en cas de barrage. **(4 Points)**

*B.2.1.4.3 :*

- ✓ Chaque équipe dispose de 2 blasons de 80 réduits à 6 zones (5>X) placés horizontalement sur la même cible.*
- ✓ Les archers sont libres de tirer dans l'ordre et selon la répartition qu'ils souhaitent, toutefois à la fin de la volée on doit impérativement comptabiliser 3 flèches dans chaque blason.*
- ✓ Si une équipe devait tirer par ex 4 flèches dans le blason de gauche et 2 flèches dans le blason de droite cela conduirait à la suppression de la meilleure flèche du blason de gauche pour l'équipe.*
- ✓ En cas de barrage, il n'y aura plus qu'un seul blason (au centre) et chaque équipe tirera 1 flèche/archer.*

**Question 1-3** : Au cours de la demi- finale d'un championnat départemental en salle, un barrage est annoncé entre 2 concurrents. L'arbitre responsable de la compétition vous charge du suivi de ce barrage. Quels sont les deux points que vous devez vérifier avant de lancer le tir de barrage ? **(2 Points)**

*Avant de lancer le tir de barrage, il est essentiel de bien vérifier les deux points suivants :*

- ✓ La présence et l'état de la croix au centre du blason (sa dégradation pourrait empêcher de positionner correctement le compas)*



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat

:

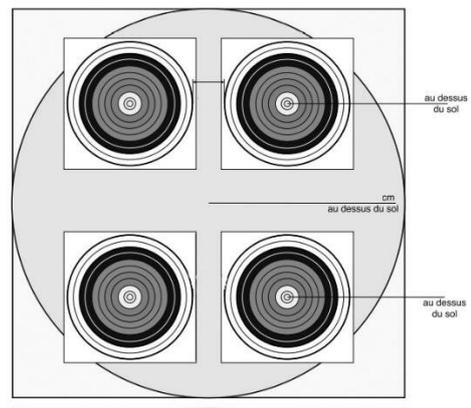
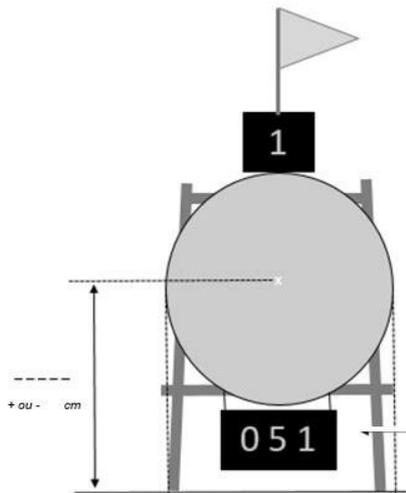
N° d'anonymat

:

Page 3 sur 14

*✓ Si je fais changer le blason d'un des deux archers du duel, alors par équité il faudra changer les deux blasons.*

**Question 1-4** : Coter les différentes hauteurs de blasons pour un 70M, et un 18M (rythme AB/CD) blason 40cm en salle (y compris tolérance si nécessaire). (3 Points, soit 0,5pts / réponse).



*Hauteur à 70 M = 130 cm (+/- 5 cm)*

*Hauteurs à 18 M = maxi 162 cm et mini 100 cm au-dessus du sol.*

*Centre cible 130 cm (+/- 2cm) et minimum 10 cm entre chaque blason. (Cf annexes Règl).*

**Question 1-5** : Donnez les différents temps alloués pour tirer une flèche lors d'une compétition en salle. (5 Points)

- 3 flèches lors de l'épreuve qualificative :
- 1 flèche de barrage pour accéder aux phases éliminatoires (après l'épreuve de qualification) :
- 3 flèches lors du ¼ finale (tir simultané) :
- 1 flèche sur incident de tir durant les ¼ finale :
- 1 flèche lors de la finale (tir alterné) :

*120s*

*40s*

*120s*

*pas d'incident de tir durant les finales*

*20s*



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat

:

Page 4 sur 14

N° d'anonymat

:

**Question 1-6** : Lors d'une compétition en Tir extérieur, un compétiteur s'aperçoit, au moment où c'est son tour de tirer, qu'il a oublié ses flèches en cible. Le tir sera-t-il interrompu ? Quelle est la procédure à suivre dans un tel cas ? **(5 Points)**

*Signalons tout d'abord qu'il y a eu erreur d'arbitrage car l'arbitre doit vérifier l'absence de flèches en cibles avant de remonter vers la ligne de tir*

*Ensuite, NON, le tir ne doit pas être interrompu.*

*Procédure :*

*Nous traiterons cette situation comme un incident de tir*

- L'archer attendra avant de tirer*
- Lorsque la volée est terminée l'arbitre montera aux cibles avec les archers de la cible en question pour procéder à la marque et à l'enlèvement des flèches*
- Puis l'archer tirera ces flèches*

*Une fois ce tir terminé, tous les archers seront autorisés à monter aux cibles pour la marque de la volée.*

**Question 1-7** : Vous êtes arbitre sur un TAE et vous êtes appelé à une cible sur laquelle se sont produits deux rebonds (refus) dans la même volée, de deux compétiteurs différents. Les deux flèches sont à terre, devant la cible. Vous constatez :

- deux impacts non cochés sur le blason, l'un au 9, l'autre au 7
- 3 autres impacts non marqués sur le blason, hors des zones marquantes

Comment déterminez-vous la valeur des deux flèches ayant rebondi ? **(3 Points)**

*N'étant pas en mesure de déterminer quels sont les impacts de chaque flèche, le doute profite aux compétiteurs et j'accorde un « 9 » à chacun des deux tireurs.*

*Les impacts hors zone marquante ne doivent pas être cochés*

**Question 1-8** : Quelle différence faites-vous entre un « score set » et des « points set » ? **(4 Points)**

*Le « score set » est le nombre de points totalisés des flèches d'une volée (de l'archer ou de l'équipe).*

*Les « points set » sont attribués : au gagnant de la volée = 2 points ; si égalité = 1 point partout ; perdant = 0 point.*

*Ceci est valable pour les arcs classiques car pour les compounds se sont les points de flèches qui s'additionnent.*



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat

:

Page 5 sur 14

N° d'anonymat

:

**Question 1-9** : Un archer se met à saigner du nez pendant la phase qualificative. Il vous demande ce qu'il peut faire. Que faites-vous ? Que lui expliquez-vous ? (4 Points)

*Un accident corporel survenant à un compétiteur sur la ligne de tir peut être assimilé à un incident de matériel, lors de la phase de qualification. Il disposera de 15mn pour se soigner. Temps pendant lequel l'archer rattrapera le nombre approprié de flèches à la première opportunité, sous la supervision d'un arbitre. Un problème ne doit, à aucun moment, retarder le tournoi de plus de 15 minutes ni permettre à un concurrent de s'entraîner. C'est à l'archer de décider s'il peut poursuivre la compétition sans assistance. (B.4.2.5 à B.4.2.7)*

**Question 1.10** : Sur une compétition TAE tirs individuels avec une phase finale tirs alternés : qui commence à chaque set (arc classique) ? (4 Points)

*Lors des matchs en tir alterné, l'archer ayant la meilleure place de l'épreuve de classement (qualification), aura à décider de son ordre de tir (tirer le premier ou le second) pour la première volée. L'archer ayant le nombre de sets cumulé le plus bas de la volée précédente tirera le premier lors de la volée suivante. Si les archers sont à égalité, celui qui aura tiré le premier lors de la première volée tirera le premier. (B5.2.2)*

**Question 2** : Quelle est la valeur des volées ci-dessous ? (25 Points), soit 5pts par situation

Pour chacune des 5 situations suivantes, donnez la valeur des flèches et de la volée en expliquant comment vous avez procédé. **Une valorisation non justifiée sera considérée comme non valable.**



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat

:

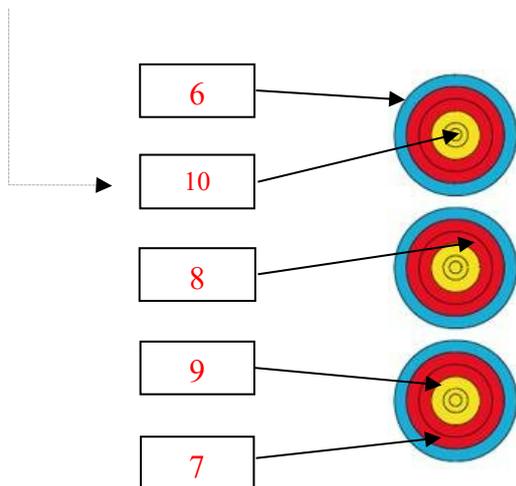
Page 6 sur 14

N° d'anonymat

:

**Situation1** : 5 pts

Cette flèche a été tirée avant le signal sonore



*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 L'archer a commis 5 erreurs :*

- 1) on retire la meilleure flèche du blason du haut le « 10 »*
- 2) on retire la meilleure flèche du blason du bas le « 9 »*
- 3-4)- il a tiré 5 flèches on enlève les 2 meilleures flèches restantes le « 7 et le 8 »*
- 5) il a tiré avant le signal on enlève la flèche restante le « 6 »*

**Valeur de la volée :  $M M M = 0$**



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat

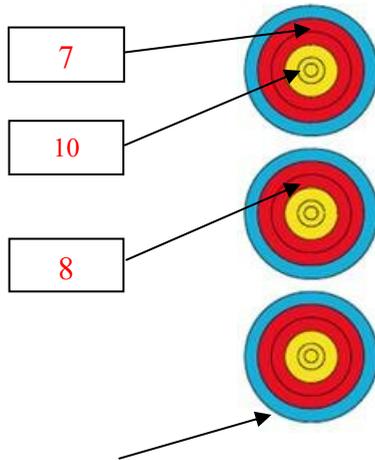
:

Page 7 sur 14

N° d'anonymat

:

**Situation 2** : 5 pts



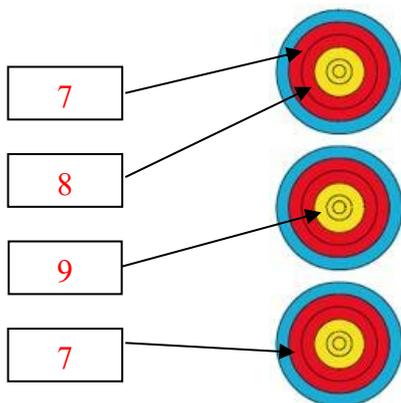
Cette flèche a été tirée hors temps et s'est plantée hors zone

*L'archer a tiré 4 flèches dont une hors temps, l'archer a commis 3 erreurs :*

- 1) 2 flèches dans le blason du haut on retire la meilleure flèche le « 10 »*
- 2) il a tiré 4 flèches on enlève la meilleure flèche le « 8 »*
- 3) il a tiré une flèche hors temps on enlève le « 7 »*

**Valeur de la volée :  $M M M = 0$**

**Situation 3** : 5 pts



*L'archer a tiré 4 flèches, l'archer a commis 2 erreurs :*

- 1) Il y a 2 flèches dans le blason du haut, on retire la meilleure flèche le « 8 »*
- 2) il a tiré 4 flèches on enlève la meilleure flèche le « 9 »*

**Valeur de la volée :  $7 7 M = 14$**



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat

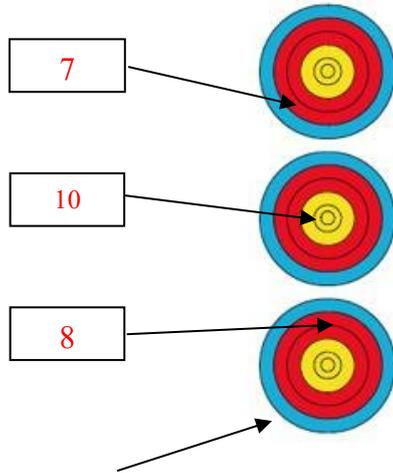
:

N° d'anonymat

:

Page 8 sur 14

**Situation 4** : 5 pts



*L'archer a commis 2 erreurs :*

*L'archer a tiré 4 flèches,*

*La flèche hors zone prend la valeur de la flèche percutée (8) ce qui donne 2 valeurs de flèches pour le blason du bas 8 et 8*

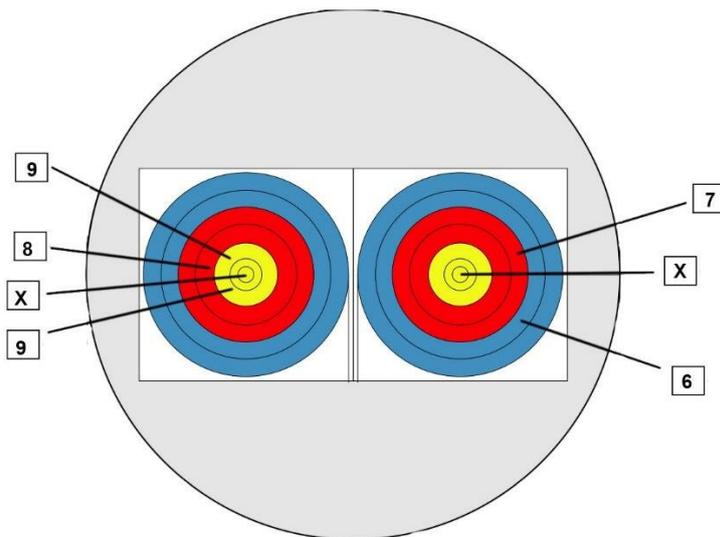
*Il a tiré 2 flèches dans le blason du bas on retire un « 8 »*

*Il a tiré 4 flèches dans la volée on enlève la meilleure flèche le « 10 »*

Cette flèche a percuté le 8 avant de se planter hors zone

**Valeur de la volée : 8 7 M = 15**

**Situation 5** : 5 pts



Lors d'un tir par équipe poulies

Le 1<sup>er</sup> archer a tiré le 9 et le 8 dans le blason de gauche.

Le 2<sup>ème</sup> archer a tiré le 7 et le 6 dans le blason de droite

Le 3<sup>ème</sup> archer a tiré X et 9 dans le blason de gauche.

Cependant après s'être ravisé, il a tiré 1 flèche dans le blason de droite (c'est un X) mais il a tiré hors temps.

**Valeur de la volée :**



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat

:

Page 9 sur 14

N° d'anonymat

:

*Il y a 3 erreurs :*

- 4 flèches tirées dans le blason de gauche (il ne doit y en avoir que 3) : on enlève la meilleure flèche se trouvant dans le blason de gauche*
- 7 flèches tirées par l'équipe : on enlève la meilleure flèche des 6 restantes*
- 1 flèche tirée hors temps : on enlève la meilleure flèche des 5 restantes*

*Valeur de la volée : 9-8-7-6-M-M*

**Question 3** : \_Handisport (5 points, soit 0,5 pts/bonne réponse)

QUESTIONS	VRAI	FAUX
1- La fédération française Handisport (FFH) ne gère que les handicaps locomoteurs		X
2- Pour bénéficier d'une assistance mécanique en compétition, l'archer doit le justifier par une carte de classification	X	
3- S'il possède une carte de classification l'archer n'a pas besoin d'une licence FFTA pour participer à un concours dominical		X
4- Si, sur un concours dominical FFTA, un archer ne possède pas de carte de classification, l'arbitre ou le président du club peut lui en délivrer une provisoire (mais valable pour ce concours uniquement)		X
5- Un archer handicapé visuel ne peut pas participer aux compétitions de niveau international		X
6- Durant le tir, un archer en fauteuil n'a pas le droit de se servir de son fauteuil pour stabiliser son bras d'arc	X	
7- La catégorie « arc compound » n'est pas ouverte à un archer handicapé visuel		X
8- Lors d'une compétition TAE certaines catégories FFH prévoit un tir aux mêmes distances et blasons que la FFTA	X	
9- Afin de faciliter les classements lors des compétitions dominicales, les catégories d'âges et d'armes sont les mêmes pour la FFSA (Sport Adapté) et la FFH		X
10-Sur une compétition par équipe, l'archer en fauteuil pourra lever le bras pour annoncer le relai avec un coéquipier	X	



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat

:

N° d'anonymat

:

Page 10 sur 14

**Question 4 : Beursault (20 points)**

**4-1** Sur un concours Beursault qualificatif :

a- Combien tire-t-on de flèches (hors entraînement) ? (1 Point)

*40 flèches*

b- Quel est le nombre maximum de flèches d'entraînement autorisées ? (1 Point)

*4 flèches d'entraînement soit 2 haltes (en plus des 20 min pour les flèches d'échauffement à distance réduite et sans carte)*

**4-2** Les règles de tir en Beursault (3 Points) :

a. Quelle doit-être la position du compétiteur sur le pas de tir ? (1 Point)

*Le pied antérieur ne doit pas dépasser le bord antérieur du pas de tir*

b. De combien de temps le compétiteur dispose-t-il pour tirer une flèche ? (1 Point)

*60 secondes*

c. A partir de quand le temps est-il décompté ? (1 Point)

*à partir du moment où le pas de tir est libre.*

**4-3** Dans le tableau ci-dessous, différentes armes apparaissent. Certaines ne sont pas reconnues en tir Beursault, désignez lesquelles et dans quelles catégories elles seront classées. (4 Points)

	Division d'arc ouverte OUI/NON	Pour un tireur utilisant cette arme, quelle est la catégorie de classement ?
Arc classique	<i>OUI</i>	<i>Arc classique</i>
Arc Nu ou B.B	<i>NON</i>	<i>Arc Classique</i>
Arc à poulies	<i>OUI</i>	<i>Arc à poulies</i>
Arc à poulies nu	<i>NON</i>	<i>Arc à poulies</i>
Arc chasse	<i>NON</i>	<i>Arc classique</i>
Arc Longbow démontable en 2 parties	<i>OUI</i>	<i>Arc Droit</i>
Arc droit avec ouverture centrale	<i>OUI</i>	<i>Arc Droit</i>
Arc Longbow	<i>OUI</i>	<i>Arc Droit</i>



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat

:

N° d'anonymat

:

Page 11 sur 14

**4-4** En Beursault, combien (3 Points) :

a) de compétiteurs à chaque départ (par peloton) ? (1 Point)

*5 tireurs par peloton*

b) de flèches sont tirées par halte? (1 Point)

*1 halte = 1 aller retour = 2 flèches*

c) de scores faut-il réaliser pour obtenir la qualification au Championnat de France ? (1 Point)

*1 seul score lors des tirs de Bouquet, Championnats, concours qualificatif (40fl) inscrits au calendrier fédéral.*

**4-5** Sur le blason ci-dessous donnez la valeur des impacts : (5 Points)



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat

:

Page 12 sur 14

N° d'anonymat

:



**4-6** Vous êtes responsable d'un concours qualificatif Beursault:  
Quels sont les points à vérifier sur le pas de tir ? (3 Points)

*L'organisation de l'entraînement.*

*Les distances de tir des catégories 50 & 30m.*

*La hauteur des cartes (1m)*

*La sécurité : gardes, bonne utilisation des portillons ou autres systèmes de barrières.*



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat

:

Page 13 sur 14

N° d'anonymat

:

**Question 5 : (10 Points)** (commune à toutes les options)

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

**5.a** Qui doit constituer le Jury d'Appel ? (1 Point)

*l'arbitre responsable*

**5.b** Comment le constituer ? (qui peut être désigné, qui ne peut être désigné ?) (2 Points)

*1 président + 2 membres + 1 ou 2 remplaçants, tous en possession d'une FFTA en cours de validité.*

*autres que des tireurs participant à la compétition ou arbitres en fonction sur le concours.*

*Il ne doit y avoir aucun lien de parenté en l'arbitre responsable, le président du jury et les membres du jury.*

**5.c** Quel est le rôle du Jury d'Appel lorsqu'il se réunit ? (1 Point)

*étudier et traiter les réclamations transmises par l'arbitre responsable.*

**5.d** Quelle est la procédure pour déposer la réclamation ? (3 Points)

*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.*

*L'arbitre responsable juge de la recevabilité de la demande. Les décisions des arbitres concernant les valeurs de flèches et la présentation du carton jaune, ne peuvent pas faire l'objet d'un appel.*



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat

:

Page 14 sur 14

N° d'anonymat

:

**5.e** Quelle est la procédure pour traiter la réclamation et rendre la décision ? (3 Points)

*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.*

