

NOM :

Prénom :

N° d'anonymat :

Page 1 sur 8

N° d'anonymat :

**EXAMEN ÉCRIT D'ARBITRE FÉDÉRAL - Session 1-2023
OPTION TIR EN CAMPAGNE**

Madame, Mademoiselle, Monsieur

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

Si vous remplissez ce questionnaire c'est que vous êtes titulaire des modules X et XIV 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'ECRIVEZ PAS DANS LES 4 CM SUPERIEURS DE VOS FEUILLES PERSONNELLES D'AUTRES ELEMENTS QUE VOS NOM, PRENOM.

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

Les épreuves devant être complètement "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 quatre groupes plus une question commune à toutes les options :

- questions de A à D notées sur 90 points
- question E, 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 8

N° d'anonymat :

Question A : Etudes de situations (30 points)

- 1) Comment sont placés les blasons de 40 cm sur une butte de tir et comment les compétiteurs doivent-ils tirer dedans ? (8 points)

Les 4 blasons sont placés en forme de carré. Pour les deux compétiteurs dont c'est le tour de tirer en premier, celui de gauche tir sur le blason en haut à gauche, celui de droite sur le blason en haut à droite. Les deux archers suivants tirent ainsi : celui à gauche du piquet tirera sur le blason du bas à gauche et celui à droite du piquet tirera sur le blason du bas à droite.

- 2) Un peloton arrive sur un « birdy », cibles de 20 cm, où vous êtes en poste pour chronométrer.

Le premier binôme tire dans les colonnes 2 et 4, après leurs tirs, le second binôme s'avance sur le pas de tir et tire dans les colonnes 1 et 3. Que faites-vous ? (6 points)

J'attends la fin des tirs de tous. Retrait des points pour tous, ils n'ont pas tiré dans leur colonne respective, le deuxième binôme aurait pu tirer dans les bonnes colonnes ou en laissant les flèches des premiers dans les blasons ou en les faisant retirer des blasons.

- 3) Vous arrivez sur une compétition et l'organisateur vous fait faire le tour du parcours. Vous constatez qu'il n'y a que 12 cibles. Comment réagissez-vous ? (4 points)

Pour des compétitions à faible participation, moins de 48 participants, il sera possible d'implanter un parcours de 12 cibles. Elles seront tirées en premier en inconnues, repiquetées et tirées en connues ensuite.

Cet ordre est obligatoire.

Le module de 12 cibles est celui des 4 fois 3 blasons de 20, 40, 60, et 80 cm aux distances correspondantes.

Une heure trente au maximum est donnée à l'organisateur pour repiquer.



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat :

Page 3 sur 8

N° d'anonymat :

- 4) Vous constatez qu'un archer se porte toujours au niveau des autres archers. Vous lui faites la remarque qu'il doit attendre son tour au pas d'attente, mais deux cibles plus tard, il recommence. Que faites-vous ? (3 points)

Règlement : - B.8.3.3 : Les compétiteurs attendant leur tour de tirer doivent rester dans la zone d'attente.

- B.8.3.4 : Quand le tir est en cours, seuls les archers dont c'est le tour de tirer peuvent se trouver sur la ligne de tir

Les compétiteurs, qui ont été avertis à plusieurs reprises et qui continuent à enfreindre les règles suivantes ou qui ne se plient pas aux décisions et directives des arbitres

Un archer, coupable d'avoir transgressé sciemment une règle ou un règlement, peut être éliminé de la compétition, perdant de ce fait toute position qu'il aurait pu obtenir.

Je peux donc le sanctionner

- 5) Un archer est spécialiste du dépassement de temps. Lors des phases éliminatoires et finales d'un championnat de France, il commet un dépassement de temps lors du 1/8ème de finale, puis un lors des 1/2 finales, puis encore un lors des finales. Comment réagissez-vous ? (4 points)

1 avertissement pour les 1/8

1 avertissement pour les 1/2 puisque ce n'est pas la même phase de la compétition et que les avertissements sont remis à zéro entre les phases.

Sanction sur la finale en enlevant la meilleure flèche de cette volée.

- 6) Lors d'un concours dominical, un archer a un problème matériel, on vous appelle pour le régler. Comment réagissez-vous ? (5 points)

- B.1.1.1 : La distance à pied depuis la zone centrale de rassemblement jusqu'aux cibles les plus éloignées ne devrait pas dépasser 1 km ou 15 minutes de marche normale, pour placer les pelotons ou amener un équipement de rechange.

- B.5.1.7 : L'ordre de tir peut être modifié temporairement en cas de défaillance d'équipement. En aucun cas, il ne sera alloué plus de 30 minutes pour réparer le matériel. Les autres compétiteurs du peloton tireront et enregistreront leurs scores,



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat :

Page 4 sur 8

N° d'anonymat :

avant que les archers des autres pelotons puissent tirer et dépasser pour poursuivre le parcours. Si la réparation est effectuée dans le temps limite de 30 minutes, le concurrent concerné peut tirer les flèches restantes sur cette cible.

B) Questions courtes, pour les questions à choix multiples il peut y avoir plusieurs réponses possibles (20 points)

● Citez les catégories qui tirent au piquet bleu : (2 points)

- Cadet (U18) Arc Classique
- Cadet (U18) Arc à Poulie
- Juniors (U21) Arc Nu
- Seniors 1-2-3 Arc Nu
- Senior 1 Arc Chasse

● Citez les types d'arc qu'un cadet (U18) peut tirer : (2 points)

- Arc Nu
- Arc Classique
- Arc à Poulies
- Arc Droit

● Quel(s) blason(s) peut-on trouver à 20 m : (2 points)

- 20 cm
- 40 cm
- 60 cm
- 80 cm (U13 piquet Orange)

● Quel(s) blason(s) peut-on trouver à 30 m : (2 points)

- 20 cm
- 40 cm
- 60 cm
- 80 cm

● Quel(s) blason(s) peut-on trouver à 40 m : (2 points)

- 20 cm
- 40 cm
- 60 cm
- 80 cm



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat :

Page 5 sur 8

N° d'anonymat :

- Combien de zones de score comporte la partie noire d'un blason de tir campagne de 40 cm : (1 point)

- 2
 3
 4

- Quelle est la tolérance de distance pour une cible située à 20m (1 point)

+/- 1 m

- Quelle est la tolérance de distance pour une cible située à 55m (1 point)

+/- 1 m

- Sur la feuille de marque, je totalise : (2 points)

- les X et les 5
 les 6 et les 5
 les X et les 9

- Quel est l'overdraw (distance entre le point de pression et le point pivot) autorisé pour un arc nu : (1 point)

- 0
 2
 4
 6

- L'Arc Chasse pour les hommes aura une puissance maximale de 60 livres : (2 points)

- Oui
 Non

- Décrire la protection pour les doigts ou les mains en Arc Nu ? (2 points)

- Une plaquette d'ancrage ou tout système similaire attaché à la palette
- Les coutures sur les palettes doivent être de couleur unie, les points et les lignes doivent être de même taille, forme et couleur.
- Des repères supplémentaires ou des inscriptions ne sont pas autorisés.

4). Texte question (X points)



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat :

Page 6 sur 8

N° d'anonymat :

Question C : Répondez par Vrai ou par Faux (25 points)

		V	F
1	On peut rencontrer des pelotons de 5 archers.		X
2	Les piquets orange pour les U13 (benjamins) sont obligatoires pour les cibles de 60 et 80 cm.	X	
3	Sur une cible de 40 cm, les 2 premiers archers du peloton tirent dans la colonne de gauche.		X
4	On peut rencontrer des longbow tirant au piquet blanc.	X	
5	On peut rencontrer des longbow tirant au piquet bleu dans la catégorie BareBow	X	
6	Les marques de fabrique sur la fenêtre d'arc faisant face à l'archer sont autorisées en arc classique.	X	
7	Un archer qui est fatigué peut tirer assis.		X
8	Un archer doit tirer les mêmes flèches sur une cible.	X	
9	Les chemins utilisés par le public ne doivent pas croiser la ligne de tir	X	
10	Un parcours avec 24 cibles inconnues est sélectif au championnat de France		X
11	Les archers arc nu peuvent avoir des notes concernant la position des doigts sur la corde selon la distance		X
12	L'archer ayant un dossard en A tire toutes les cibles en premier		X
13	Les silencieux de corde sont autorisés sur la corde des Longbows s'ils sont placés à 30 cm au moins du point d'encoche	X	
14	Il peut y avoir des équipes mixtes lors du championnat de France par équipe.		X
15	Le départage des égalités lors d'un concours dominical, se fait au nombre de 6 puis de 5.	X	
16	Un archer U21 (junior) arc classique tir au piquet rouge.	X	
17	Les piquets orange pour les benjamins ne sont pas obligatoires pour les cibles de 60 et 80 cm.		X
18	Un concours valable pour le classement national comprend 24 cibles connues ou 24 cibles inconnues.	X	
19	L'arbitre doit vérifier que la cible est visible depuis le pas d'attente		X
20	L'arbitre doit vérifier que le pas de tir rouge est visible depuis le pas d'attente	X	
21	L'archer peut tirer depuis n'importe quelle position en arrière du piquet dans un rayon de 1m	X	
22	Un sénior 3 peut être champion de France Elite	X	
23	La tolérance pour les distances inférieures ou égales à 15 mètres est de +/- 20cm.		X
24	Un archer U18 Bare Bow tire au piquet blanc	X	
25	Un archer peut tirer à genoux	X	



NOM :

Prénom :

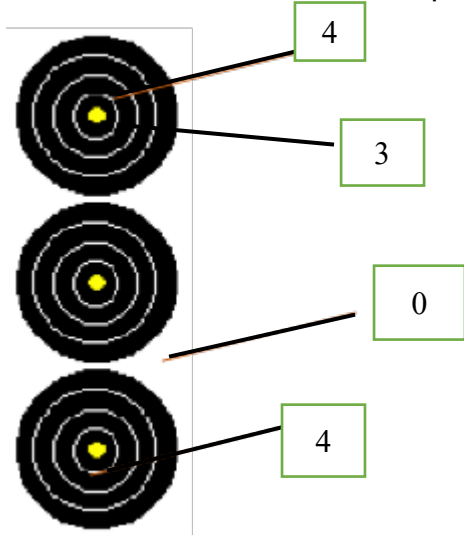
N° d'anonymat :

Page 7 sur 8

N° d'anonymat :

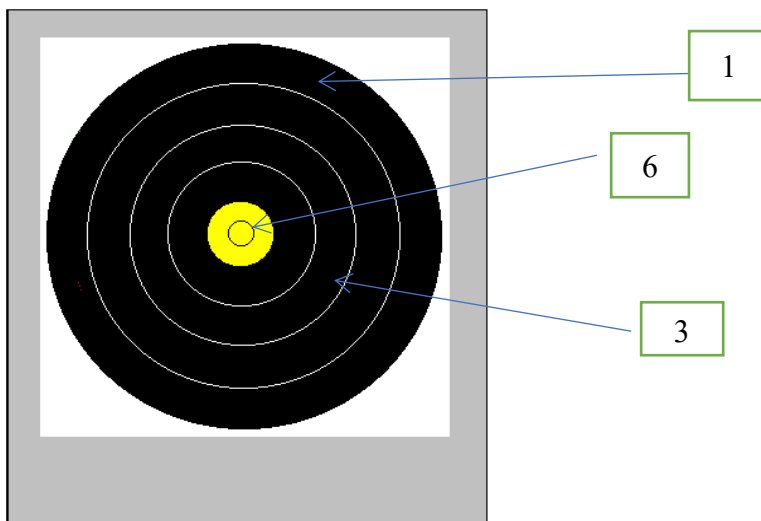
Question D : Valeurs de volées (15 points)

1. La flèche en zone non marquante a été tirée hors temps. (5 points)



Réponse : Valeurs des flèches tirées 4, 4, 3 et 0, deux flèches dans le spot du haut on enlève la meilleure, quatre flèches tirées on enlève la meilleure suivante, enfin une flèche a été tirée hors temps on enlève la valeur la plus haute suivante il reste $M+M+M=0$

2. La flèche dans le 1 a heurté la flèche dans le 6 avant de se planter dans le 1. (5 points)



Réponse : $6+3+1=10$ Toute flèche qui en heurte une autre et se plante en zone marquante prend la valeur de la zone touchée.



NOM :

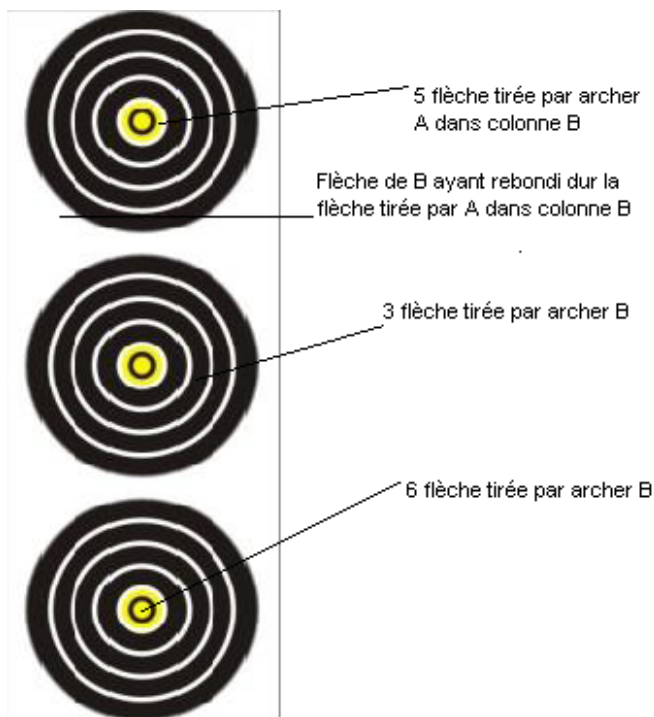
Prénom :

N° d'anonymat :

Page 8 sur 8

N° d'anonymat :

3) Voici la colonne de tir d'un archer B qui a tiré avec en même temps qu'un archer A (5points)



Réponse : $6+5+3= 14$ aucune erreur pour B, la flèche du haut en zone non marquante prend la valeur de la flèche qu'elle a heurtée.

Question E : Commune à toutes les options (10 points)

