

NOM :

Prénom :

N° d'anonymat :

Page 1 sur 11

N° d'anonymat :

**EXAMEN ÉCRIT JEUNE ARBITRE - Session 2023-2
OPTION NATURE/3D**

Madame, 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 réponses, **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



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat :

Page 2 sur 11

N° d'anonymat :

1) Dans la catégorie ARC NU, il est autorisé d'utiliser :

- Un repère pour les lèvres (sucette) s'il ne procure pas d'aide à la visée
- Une rondelle en plastique dur entre le poids et le fût de l'arc
- Des notes sur la catégorie des cibles déjà tirées sur ce parcours

2) Dans la catégorie ARC A POULIES NU, il est autorisé d'utiliser :

- Un repère pour les lèvres (sucette) s'il ne procure pas d'aide à la visée
- Son téléphone mobile pour prendre une photo après le tir du dernier archer du peloton
- Un chronomètre électronique

3) Dans la catégorie ARC DROIT, il est autorisé d'utiliser :

- Une rondelle de plastique dur entre le poids et le fût de l'arc
- Un repère pour les lèvres (sucette) s'il ne procure pas d'aide à la visée
- Un chronomètre électronique

4) Dans la catégorie ARC CHASSE, il est autorisé d'utiliser :

- Des flèches en bambou avec un empennage en plumes naturelles
- Une rondelle de plastique dur entre le poids et le fût de l'arc
- Des notes sur la catégorie des cibles déjà tirées sur ce parcours

5) Dans la catégorie ARC LIBRE, il est autorisé d'utiliser :

- Un chronomètre électronique
- Des notes sur la catégorie des cibles déjà tirées sur ce parcours
- Son téléphone mobile pour prendre une photo après le tir du dernier archer du peloton

6) Lorsqu'il n'y a pas de retour pas de tir, le chemin de dégagement le plus sûr pour les archers qui quittent la cible est un chemin qui part :

- Derrière la cible dans la continuité de la ligne de tir
- A angle droit (90°) de la ligne de tir
- A environ 25° de l'axe de la ligne de tir



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat :

Page 3 sur 11

N° d'anonymat :

7) Quelle est l'attribution des pas de tir en Tir 3D :

- U21 (juniors) Arc Libre : pas bleu
- U18 (cadet) Arc Libre : pas bleu
- U15 (minime) Arc Libre : pas bleu

8) Quelle est l'attribution des pas de tir en Parcours Nature :

- U21 (juniors) : 1^{ère} flèche au pas bleu, 2^{ème} flèche au pas blanc
- U18 (cadet) : 1^{ère} flèche au pas bleu, 2^{ème} flèche au pas blanc
- U15 (minime) : 1^{ère} flèche au pas bleu, 2^{ème} flèche au pas blanc

9) Quelle est l'attribution du pas de tir en Tir 3D pour un U18 (Junior) Arc Libre inscrit en catégorie Découverte :

- Rouge
- Bleu
- Blanc

10) Pour qu'une compétition de Parcours Nature soit sélective pour le Championnat de France, combien de cibles doit elle avoir ? :

- 21
- 24
- 42

11) Pour qu'une compétition de Parcours Nature soit sélective pour le Championnat de France, combien de cibles Moyens Gibiers doit elle avoir ? :

- 4
- 6
- 7

12) Combien y-a-t-il de zones de scores sur une cible 3D « cerf debout » ? :

- 3



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat :

Page 4 sur 11

N° d'anonymat :

5

7

13) Combien y-a-t-il de zones de scores sur une cible Parcours Nature « Petit Gibier » ? :

3

5

7

14) En Tir 3D, un archer participe 2 fois à une même compétition et réalise 264 points le samedi et 313 points le dimanche :

Ses deux scores rentreront dans le classement national

Son premier score (264 points) rentrera dans le classement national

Son meilleur score (313 points) sera utilisé pour le classement de la compétition

15) Un archer sur un parcours Nature :

Ne peut pas avoir et utiliser des jumelles

Ne peut pas avoir et utiliser des lunettes polarisantes

Ne peut pas avoir et utiliser un appareil photo numérique

16) Un archer sur un parcours Nature a un refus (rebond), sa flèche aura :

La valeur de l'impact le plus faible et non coché sur le blason

La valeur de l'impact la plus haute et non coché sur le blason

La valeur 0 et sera notée M

17) Quelle distinction fédérale (FFTA) existe pour les U15 en Parcours Nature :

Le lynx

Le sanglier

Le marcassin

18) Quelle distinction fédérale (FFTA) existe pour les Seniors en Parcours Nature :



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat :

Page 5 sur 11

N° d'anonymat :

- Le lynx
- Le sanglier
- Le brocard

19) En Parcours Nature, pas jaune précède le pas de tir rouge de :

- 5m maximum
- 4 à 10m maximum
- 7 à 12 m maximum

20) En Parcours Nature, les pas de tir sont éloignés les uns des autres au maximum :

- De 5m maximum
- De 7m maximum
- De 12 m maximum

21) En Parcours Nature, lequel de ces archers bénéficie de 45 secondes pour tirer ses 2 flèches ? :

- U18 Arc Droit
- U21 Arc Chasse
- Senior 2 Arc Nu

22) En Parcours Nature lequel de ces archers bénéficie de 30 secondes pour tirer ses 2 flèches ? :

- U18 Arc Droit
- U21 Arc Chasse
- Senior 2 Arc Nu

23) En Parcours Nature, si le terrain est glissant aux pas de tir, le temps de tir peut être :

- Neutralisé
- Allongé de 15 secondes
- Doublé

24) En Parcours Nature, les blasons à utiliser sur une compétition officielle :



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat :

Page 6 sur 11

N° d'anonymat :

- Sont acceptés dès lors qu'ils sont vendus par une archerie
- Sont acceptés dès lors que les zones « tué » correspondent au tableau du livre des règlements

Sont acceptés dès lors qu'ils sont homologués par la FFTA

25) En Parcours Nature, le pas rouge est éloigné de la cible :

- Sont éloignés au maximum de 35m de la cible
- Sont éloignés au maximum de 40m de la cible
- Ne doivent pas être à moins de 10m de la cible

26) En Parcours Nature individuel, le chronométrage débute dès que :

- L'archer quitte le pas d'attente
- L'archer arrive au pas de tir
- L'archer sort sa première flèche du carquois

27) En Parcours Nature, les archers :

- Doivent rester derrière le piquet de tir
- Ne doivent pas toucher le piquet de tir
- Peuvent dépasser le piquet de tir

28) En Parcours Nature par équipe de club :

- Est obligée d'avoir un archer tirant du pas blanc
- Peut avoir un archer tirant du pas blanc
- Ne peut pas avoir d'archer tirant du pas blanc

29) En Parcours Nature, le nombre minimum de scores que doit réaliser une équipe pour se sélectionner au Championnat de France est :

- 2
- 3
- 4

30) En Tir 3D, l'utilisation des jumelles tenues à la main est :



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat :

Page 7 sur 11

N° d'anonymat :

- Interdite
- Autorisée uniquement au piquet de tir
- Autorisée au pas d'attente (jaune)

31) En Tir 3D, pour un peloton de 6 archers (ABCDEF), qui débutera à la quatrième cible ? :

- AB
- CD
- EF

32) En Tir 3D, le piquet rouge se situe entre :

- 5 et 40m
- 10 et 40m
- 10 et 45m

33) En Tir 3D, une équipe de club dispose d'un temps maximum de :

- 4 minutes 30
- 6 minutes
- 9 minutes

34) En Tir 3D, lors d'une compétition sélective, si vous constatez un premier dépassement de temps d'un archer :

- Vous notez le dépassement de temps sur sa feuille de score
- Vous ne faites rien car c'est le premier dépassement
- Vous retirez la valeur de la meilleure flèche de sa volée

35) En Tir 3D, doubler les cibles :

- Est obligatoire si elles sont à moins de 20m
- Est possible si elles sont à moins de 20m
- N'est possible que pour les cibles de groupe 4 (plus petites)



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat :

Page 8 sur 11

N° d'anonymat :

36) En Tir 3D, les photos des cibles doivent être :

- Uniquement affichées globalement au greffe
- Obligatoirement affichées au greffe
- Affichées globalement au greffe ou au pas d'attente

37) Un archer avec un arc droit peut demander à être classé en Arc Chasse :

- OUI
- NON

38) En Tir 3D, on effectue un tir de barrage pour départager :

- Les 2 premiers archers ex-aequo d'une compétition dominicale (du dimanche)
- Les 2 premiers archers ex-aequo à la fin des qualifications d'un Championnat Régional
- 2 archers ex-aequo à la fin d'un match d'un Championnat Régional

39) En Tir 3D, de combien de temps les archers disposent-ils pour tirer leurs flèches lors d'un tir de barrage ? :

- 45 secondes
- 1 minute
- 1 minute 30s

40) En Tir 3D, la double marque est :

- Facultative si tous les archers sont de clubs différents
- Obligatoire, mais la deuxième feuille peut être remplie proprement à la fin de la compétition
- Obligatoire et doit être complétée à chaque cible

41) En Tir 3D, un archer tire une première flèche avec 2 bagues dans le cou d'une cible Biche couchée. Sa deuxième flèche avec 1 bague ricoche au sol avant de se ficher dans la cuisse. Quel est le score de sa volée :

- M + M = 0 point
- 5 + M = 5 points
- 5 + 5 = 10 points



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat :

Page 9 sur 11

N° d'anonymat :

42) En **tir 3D** un archer tirant sur une cible Bouquetin voit sa première flèche se planter dans la plus petite zone vitale et sa deuxième flèche traverser la corne et se ficher dans le cou.

- 11 + M = 11 points
- 10 + 5 = 15 points
- 11 + 5 = 16 points

43) En **Parcours Nature**, un archer tire une première flèche ayant 2 bagues dans la zone « tué » d'une cible Grand Gibier. Il tire ensuite une deuxième flèche avec 2 bagues, qui ricoche sur une branche, avant de percuter visiblement la zone « tué » et de retomber immédiatement au sol.

- 20 + 15 = 35 points
- M + 15 = 15 points
- M + M = 0 point

44) En **Parcours Nature**, un Cadet U18 Arc Libre tire sa première flèche à une bague dans la zone « blessé » d'un blason Petit Animal avec une marque blanche et sa deuxième flèche dans la zone « tué » de cette même cible.

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

45) En Tir 3D, Quelle zone de la cible marque M (0 points) :

- Les plumes des ailes
- Les bois d'un cerf
- Les pattes des gibiers à plume

46) En se reculant après avoir tiré sa volée, un archer percute avec son arc l'autre archer qui n'a pas fini de tirer, ce dernier rate alors la cible, il vous demande de tirer une troisième flèche pour récupérer celle qu'il vient de manquer :

- Vous lui dites qu'il peut le faire sans problème puisqu'il n'est pas responsable de sa flèche manquée
- Vous lui dites qu'il ne peut pas car on ne retire jamais une flèche sauf si l'archer peut la toucher sans bouger de son pas de tir et qu'elle n'a pas rebondi
- Vous lui dites qu'il peut la retirer, uniquement si elle n'est pas plantée en zone marquante



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat :

Page 10 sur 11

N° d'anonymat :

47) Lorsqu'un arbitre suit un match (duel) d'un Championnat de Tir 3D, il démarre le chronomètre :

- Lorsqu'il dit « GO » et que les 2 archers sont prêts
- Lorsque les 2 archers arrivent au piquet de tir
- Lorsque le premier archer arrive au piquet de tir

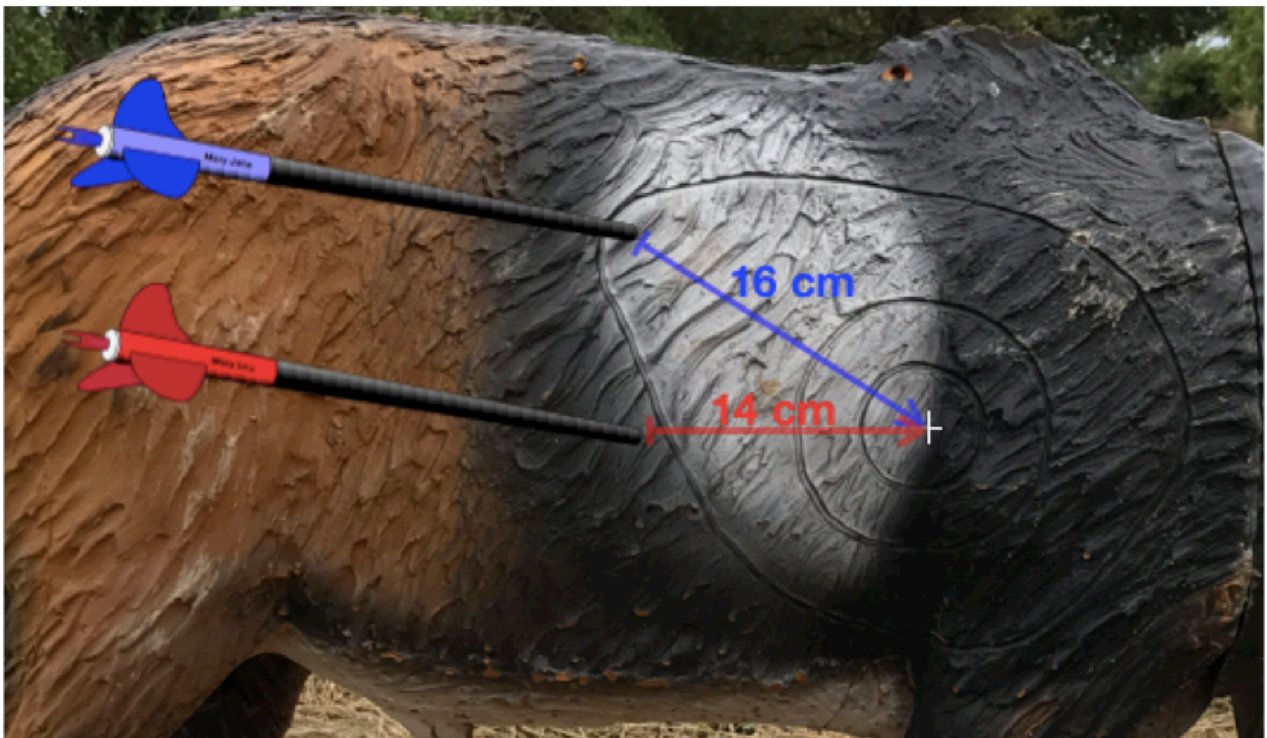
48) Lorsqu'un arbitre suit un match d'un Championnat de Tir 3D, il utilise le carton jaune

- Si un archer sort sa flèche du carquois trop tôt
- Si un archer arc à poulie accroche son décocheur avant d'être au pas de tir
- Pour annoncer les 30 dernières secondes de temps de tir

49) En Tir 3D par équipe de club, laquelle de ces équipes est acceptée ? :

- 1 arc Nu, 1 Arc Chasse, 1 Arc à Poulies
- 1 Arc Droit, 1 arc Nu, 1 Arc Chasse
- 1 Arc Chasse, 1 arc Droit, 1 arc à poulies Nu

50) Quelle flèche gagne le tir de barrage ? :



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat :

Page 11 sur 11

N° d'anonymat :

- La flèche bleue
- La flèche rouge
- Aucune, il faut refaire tirer le barrage

