

NOM :

Prénom :

N° d'anonymat :

Page 1 sur 10

N° d'anonymat :

**EXAMEN ÉCRIT D'ARBITRE FÉDÉRAL - 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 d'Arbitre Fédéral.

Si vous remplissez ce questionnaire c'est que vous êtes titulaire des modules XI, XII, XV 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 deux groupes plus une question commune à toutes les options :

- Questions des groupes de 1 à 2 notées sur 90 points
- Question 3 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 10

N° d'anonymat :

QUESTION 1 : (45 POINTS)

1.1 COCHEZ LA OU LES BONNES REPONSES (15 points)

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

- Un repère pour les lèvres (sucette) est autorisé s'il ne procure pas d'aide à la visée
- Une rondelle en plastique dur est autorisée entre le poids et le fût de l'arc
- Des flèches en bambou avec un empennage en plumes naturelles
- Un chronomètre électronique
- Son téléphone mobile pour prendre une photo après le tir du dernier archer du peloton
- Des notes sur la catégorie des cibles déjà tirées sur ce parcours

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

- Un repère pour les lèvres (sucette) est autorisé s'il ne procure pas d'aide à la visée
- Une rondelle en plastique dur est autorisée entre le poids et le fût de l'arc
- Des flèches en bambou avec un empennage en plumes naturelles
- Un chronomètre électronique
- Son téléphone mobile pour prendre une photo après le tir du dernier archer du peloton
- Des notes sur la catégorie des cibles déjà tirées sur ce parcours

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

- Un repère pour les lèvres (sucette) est autorisé s'il ne procure pas d'aide à la visée
- Une rondelle en plastique dur est autorisée entre le poids et le fût de l'arc
- Des flèches en bambou avec un empennage en plumes naturelles
- Un chronomètre électronique
- Son téléphone mobile pour prendre une photo après le tir du dernier archer du peloton
- Des notes sur la catégorie des cibles déjà tirées sur ce parcours

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

- Un repère pour les lèvres (sucette) est autorisé s'il ne procure pas d'aide à la visée
- Une rondelle en plastique dur est autorisée entre le poids et le fût de l'arc
- Des flèches en bambou avec un empennage en plumes naturelles
- Un chronomètre électronique
- Son téléphone mobile pour prendre une photo après le tir du dernier archer du peloton
- Des notes sur la catégorie des cibles déjà tirées sur ce parcours

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

- Un repère pour les lèvres (sucette) est autorisé s'il ne procure pas d'aide à la visée
- Une rondelle en plastique dur est autorisée entre le poids et le fût de l'arc
- Des flèches en bambou avec un empennage en plumes naturelles
- Un chronomètre électronique
- Son téléphone mobile pour prendre une après le tir du dernier archer du peloton
- Des notes sur la catégorie des cibles déjà tirées sur ce parcours



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat :

Page 3 sur 10

N° d'anonymat :

1.2 Quelle est l'attribution des pas de tir en PARCOURS NATURE ? (5 points)

Seniors 3, Seniors 2, Seniors 1, U21 Juniors : 1ère flèche au pas rouge, 2ème flèche au pas bleu.

U18 Cadets : 1ère flèche au pas bleu, 2ème flèche au pas blanc.

U15 Minimes et U13 Benjamins (arc nu) : les deux flèches du pas blanc

Les ordres de tir dégressifs doivent être respectés : rouge, bleu et blanc

1.3 Quelle est l'attribution des pas de tir en TIR SUR CIBLES 3D ? (5 points)

Seniors 3, Seniors 2, Seniors 1, U21 Juniors : Piquet rouge pour les arcs libres

Toutes les autres catégories (à l'exception des U13 Benjamins et U15 Minimes Arcs Nus) :
Piquet bleu, plus proche.

U13 Benjamins, U15 Minimes Arcs nus et la catégorie "Découverte" : Piquet blanc.

Les archers tirent des piquets imposés par leur catégorie de sur-classement.

1.4 Pour qu'une compétition de Parcours Nature soit sélective pour le Championnat de France :

a) Quel est le nombre total de cibles et la répartition des différents blason ? (4 points)

Le classement national est fait à partir de parcours de 21 cibles.

- Grands Gibiers : 4
- Moyens Gibiers : 7
- Petits Gibiers : 6
- Petits Animaux : 4

b) Comment vous assurez-vous que les blasons utilisés par l'organisateur peuvent être utilisés pour une compétition sélective ? (3 points)



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat :

Page 4 sur 10

N° d'anonymat :

Je vérifie :

- que les blasons utilisés sont bien dans le catalogue des blasons animaliers qui se trouve sur le site de la FFTA.
- que les zones « tué » sont bien conformes au règlement en vigueur (nombre et dimensions)
- que les zones « blessé » tracées par le fabricant n'ont pas été modifiées. (Les blasons qui ne possèdent pas ce tracé et qui figurent sur le livret officiel des blasons homologués FFTA, doivent être tracés, à l'initiative de l'organisateur, et être présentés aux archers avant le concours.)

- c) Si un archer effectue plusieurs départs, comment sont pris en compte ses scores pour le classement de la compétition et pour le classement national ? **(3 points)**

Seul le premier départ compte pour le classement officiel de la compétition.
Tous les scores de cet archer sont remontés à la FFTA pour être saisis dans le classement national

1.5 VRAI / FAUX PARCOURS NATURE (5 points)

		Vrai	Faux
1	En Parcours Nature, le pas jaune précède le premier pas de tir rouge de 7 à 12m.		X
2	En Parcours Nature, les cadets U18 Arc Nu tirent leurs deux flèches en 45 secondes.	X	
3	En Parcours Nature, les Minimes U15 et les Cadets U18 Arc à Poulies Nu tirent leurs deux flèches du piquet blanc.		X
4	En Parcours Nature, si le terrain est glissant, le temps de tir peut être neutralisé sur décision de la commission des arbitres	X	
5	En Parcours Nature, il existe un livret officiel des blasons homologués par la FFTA.	X	
6	En Parcours Nature, le pas rouge doit être éloigné de 10 m minimum de la cible.		X
7	En Parcours Nature individuel, le chronométrage débute au départ du piquet jaune		X
8	En Parcours Nature par équipe de club, aucun archer ne tire du piquet blanc		X
9	En Parcours Nature, les blasons Petits Gibiers n'ont qu'une seule zone « tué », pour tous les arcs.		X
10	Nombre de scores pour la sélection au Championnat Tir Nature par équipe de Club : 3		X

NOM :

Prénom :

N° d'anonymat :

Page 5 sur 10

N° d'anonymat :

1.6 VRAI / FAUX TIR 3D (5 points)

		Vrai	Faux
1	En Tir 3D, l'utilisation des jumelles tenues à la main est autorisée au piquet jaune.	X	
2	En Tir 3D, pour un peloton de 6 archers (ABCDEF) le tir à la cinquième cible débute par EF.		X
3	En Tir 3D, le piquet rouge se situe entre 10 et 45m de la cible.	X	
4	Une équipe de tir 3D dispose de 6 minutes pour tirer ses 6 flèches (2 par archer).	X	
5	Le capitaine d'une équipe 3D est responsable de la conformité de l'équipement des archers de son équipe.	X	
6	En Tir 3D, il n'est pas obligatoire de doubler une cible installée à 17m	X	
7	En Tir 3D, il est obligatoire d'afficher globalement les photos des cibles au greffe		X
8	En tir 3D, les tirs de barrage se font toujours à la distance la plus grande		X
9	En Tir 3D, la double marque est obligatoire et doit être remplie à chaque cibles.	X	
10	Lors du Championnat de France de Tir 3D par équipes de club, les équipes doivent avoir obligatoirement un Arc Droit parmi les catégories représentées.	X	

QUESTION 2 : (45 POINTS)

2.1 Indiquez la valeur de chaque flèche et de la volée dans les cas suivants. (12 points)

- a) 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.

Flèche 1 : 5 points

Flèche 2 : 5 points

Total volée : 10 points

- b) 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.

Flèche 1 : 11 points

Flèche 2 : M

Total volée : 11 points



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat :

Page 6 sur 10

N° d'anonymat :

c) 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.

Flèche 1 : M

Flèche 2 : M

Total volée : 0 point

d) 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.

Flèche 1 : 15 points

Flèche 2 : 15 points

Total volée : 30 points

2.2 Vous arbitrez un Championnat Régional de Tir 3D qui est organisé avec des matchs.

a) Après les qualifications, on vous annonce qu'un tir de barrage doit être effectué pour déterminer parmi deux archers lequel accèdera à la phase des matchs. Expliquez comment doit se dérouler ce tir de barrage. (5 points)

- Le tir de barrage se fera sur une cible au choix de l'organisateur (sauf groupe 4), spécialement installée à cet effet près de la zone du greffe ou entre les zones des phases finales. Les tirs de barrage seront tirés dès que cela sera possible après que les feuilles de marque auront été enregistrées.
- Chaque archer tirera une flèche en une minute.
- L'archer ayant le plus haut score gagne.
- En cas d'égalité de points, l'archer ayant la flèche la plus près du centre (croix ou point) du 11 gagne.
- En cas d'égalité de distance, le barrage est tiré à nouveau.



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat :

Page 7 sur 10

N° d'anonymat :

b) Lorsque vous appelez les archers pour tirer le barrage, un seul se présente. Que se passe-t-il alors ? **(5 points)**

- Un archer qui ne peut être présent pour un tir de barrage après qu'il ait été informé sera déclaré perdant.
- Si l'archer a quitté le terrain et qu'il ne peut être informé du tir de barrage, bien que les résultats ne soient pas officiellement certifiés, cet archer sera déclaré perdant.

c) Vous êtes ensuite désigné pour gérer un match en tant qu'arbitre. Décrivez comment se déroule le tir des deux archers du match sur une cible et comment vous gérez le tir. **(5 points)**

- Les deux archers du duel vont tirer en même temps une flèche en 1 minute. L'archer le mieux classé lors des qualifications tire du côté gauche.
- En tant qu'arbitre du match, j'accompagne les archers à leur pas de tir. Je leur demande s'ils sont prêts et dès qu'ils le sont je démarre le chronomètre en disant « GO ».
- Au bout de 30 secondes, je présente un carton jaune de manière qu'il soit visible par les deux archers et sans les gêner.
- Lorsque le temps de tir (1 minute) est écoulé, je dis « STOP » de manière à bien être entendu.
- Toute flèche tirée après le STOP sera comptée comme M.

d) Le match se termine par un tir de barrage. Lorsque vous vous approchez de la cible, vous constatez comme sur l'image ci-dessous que la flèche rouge est visiblement plus proche du centre que la flèche bleue. Qui désignez-vous comme vainqueur et pourquoi ? **(5 points)**



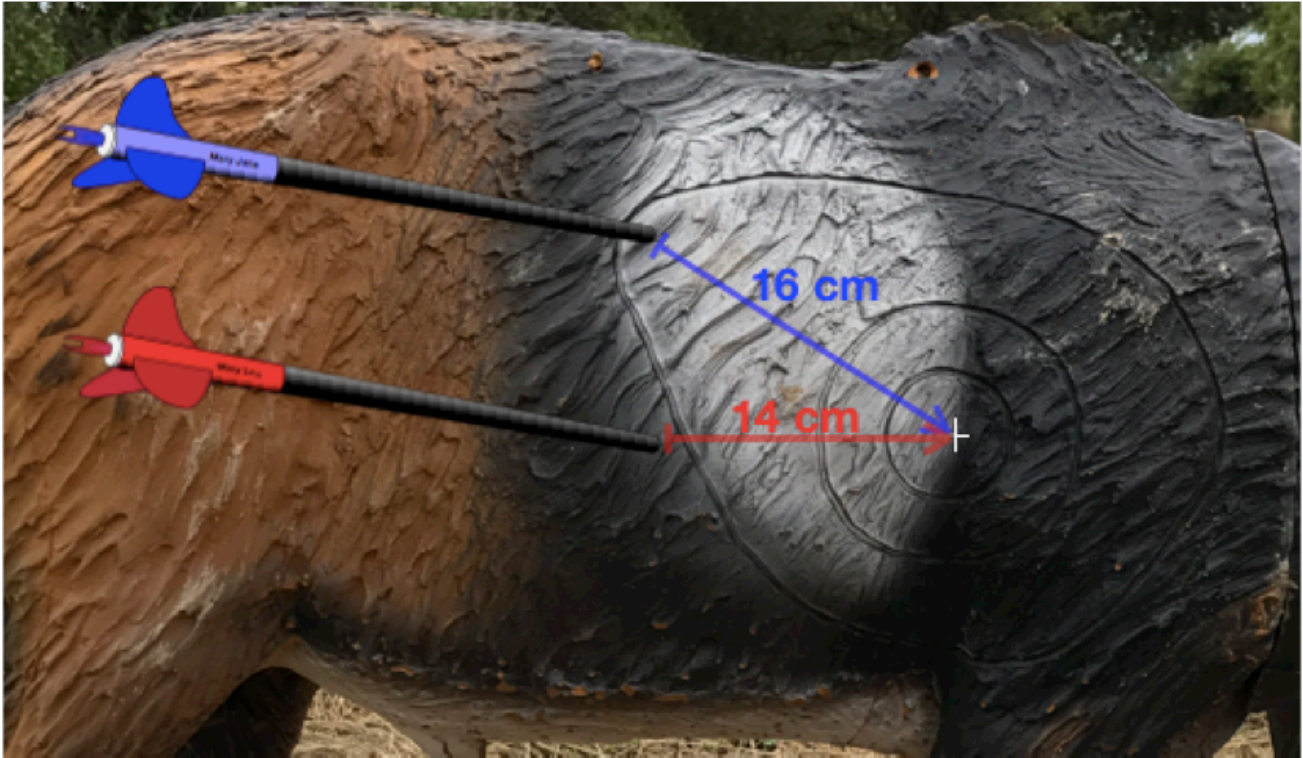
NOM :

Prénom :

N° d'anonymat :

Page 8 sur 10

N° d'anonymat :



Le vainqueur du match est l'archer qui a la flèche bleue.

Bien que plus éloignée du centre, la flèche bleue a une valeur de 8 alors que la rouge a une valeur de 5.

Lors du tir de barrage, l'égalité est d'abord départagée par la valeur des flèches.

On ne prend en considération la distance entre le centre et les flèches que si les deux flèches ont la même valeur, ce qui n'est pas le cas ici.

2.3 Vous êtes arbitre responsable d'une compétition sélective (dominicale) de Parcours Nature. L'organisateur vous demande de bien vouloir l'aider à départager les archers se trouvant à égalité de score à l'issue de la compétition. Comment procédez-vous ? (7 points)



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat :

Page 9 sur 10

N° d'anonymat :

En cas d'égalité entre deux archers, ceux-ci sont départagés comme suit :

- au nombre de 35 points réalisés (en faisant 20 points + 15 points)
- au nombre de 30 points réalisés (en faisant 20 points + 10 points)
- au nombre de 30 points réalisés (en faisant 15 points + 15 points)
- au nombre de 25 points réalisés (en faisant 15 points + 10 points)
- au nombre de 20 points
- au nombre de 15 points
- au nombre de 10 points.

2.4 Alors que vous chronométrez un archer en parcours Nature, vous voyez arriver un cycliste s'apprêtant à passer derrière la cible. Vous sifflez 5 fois pour annoncer le danger et stopper le tir. Malheureusement, l'archer ayant armé son arc, décoche sa flèche qui manque la cible. Il vous demande de pouvoir retirer sa flèche car vous l'avez surpris en sifflant, et vous lui avez fait manquer la cible. Comment gérez-vous la situation ? (6 points)

Je lui réponds que la sécurité prime avant toute chose et qu'il était absolument nécessaire d'arrêter le tir.

En ce qui concerne sa flèche, je lui indique qu'il n'est pas possible de lui faire tirer à nouveau malgré la circonstance exceptionnelle.

Seule une flèche tombée de l'arc, peut être tirée une seconde fois si l'archer peut la toucher avec la main ou avec son arc sans quitter le pas de tir. Ce qui n'est pas le cas ici.

Si toutefois l'archer continue à protester, il est possible de lui proposer de remplir une demande de réclamation auprès du jury d'appel.

Question 3 : COMMUNE A TOUTES LES OPTIONS (10 points)

Indiquez quel est l'équipement dont doit disposer un arbitre lorsqu'il officie lors d'une compétition et celui qui doit être mis à disposition de l'arbitre par l'organisateur.



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat :

Page 10 sur 10

N° d'anonymat :

Réponse :

L'équipement des arbitres (compétitions officielles) :

- mètre à ruban ou pliant (minimum 2m) ;
- sifflet ;
- loupe ;
- chronomètre ;
- jumelles ;
- bloc-notes ;
- stylo rouge, bleu ou noir (avoir des stylos de rechange) ;
- le règlement pour la compétition concernée ;
- cartons jaune et rouge ;
- matériel (compas à pointes sèches ou autre) pour juger la flèche la plus près du centre ;
- matériel pour mesurer le diamètre des flèches.

A mettre à disposition des arbitres par l'organisateur :

- un mètre ruban de 50m minimum ;
 - une fausse équerre pour mesurer l'inclinaison des cibles ;
 - une pige pour mesurer la hauteur des ors ;
 - un peson pour mesurer la puissance des arcs à poulies
- Si possible des talkies-walkies.
- un plan du parcours avec indication des distances (Tir en Campagne, parcours nature et 3D) uniquement l'arbitre responsable ;

