

NOM :

Prénom :

N° d'anonymat :

Page 1 sur 11

N° d'anonymat :

**EXAMEN ÉCRIT D'ARBITRE FÉDÉRAL - Session 2024-1
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 11

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 :

- Une corde multicolore qui ne possède pas de repère pouvant procurer une aide à la visée
- Un bouton de pression réglable placé à 1cm en arrière du point pivot
- Un contrôleur d'allonge visuel, mais non sonore
- Des flèches en aluminium avec des pointes de 9,4mm de diamètre
- Un absorbeur de vibration intégré à l'arc qui ne présente pas de stabilisateur
- Des silencieux de corde placés à plus de 30 cm du point d'encoche

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

- Un arc classique sans viseur avec passage de la flèche à l'intérieur du fût de l'arc.
- Une rondelle en plastique dur est autorisée entre le poids et le fût de l'arc
- Des flèches en bois avec un empennage en plumes artificielles (plastique)
- Des silencieux de corde placés à plus de 30 cm du point d'encoche
- Son téléphone mobile pour prendre une photo après le tir du dernier archer du peloton
- Un point de pression placé à 5 cm à l'intérieur du point pivot

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

- Un carquois d'arc s'il ne procure pas d'aide à la visée
- Une dragonne attachée au fût de l'arc
- Des flèches en bambou avec un empennage en plumes naturelles
- Un arc ayant une puissance de 70 livres
- En Tir 3D uniquement, le déplacement du point d'ancrage sur le visage (face walking)
- Un gant avec les doigts séparés pour une prise de corde méditerranéenne

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

- En Tir 3D, un repose flèche simple non réglage et non articulé, si l'arc suit la définition de l'arc Traditionnel
- En Parcours Nature, un repose flèche simple non réglage et non articulé, si l'arc suit la définition de l'arc Traditionnel
- En Tir 3D, un viseur simple sans réglage latéral, si l'arc suit la définition de l'arc Traditionnel
- En Parcours Nature, un viseur simple sans réglage latéral, si l'arc suit la définition de l'arc Traditionnel
- En Tir 3D, une technique de déplacement du point d'ancrage sur le visage (face walking), si l'arc suit la définition de l'arc Traditionnel
- En Parcours Nature, une technique de déplacement du point d'ancrage sur le visage (face walking), si l'arc suit la définition de l'arc Traditionnel



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat :

Page 3 sur 11

N° d'anonymat :

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

- Des notes de réglage selon les distances sur la règle du viseur
- Une longue-vue (scope) posée sur un trépied
- Un Arc Classique avec viseur
- Un chronomètre électronique
- Des lunettes à verres polarisants
- Des notes sur la catégorie des cibles déjà tirées sur ce parcours

1.2 Quel est le temps alloué à chaque catégorie d'archers pour tirer une volée en Parcours Nature ? (5 points)

1.3 Pour un concours sélectif de Tir 3D, veuillez indiquer :

- **Les fourchettes de distance dans lesquelles doivent se situer les différents pas de tir (3 points)**

- **Les cumuls de distance entre les piquets et les cibles sur l'ensemble du parcours (3 points)**



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat :

Page 4 sur 11

N° d'anonymat :

1.4 Sur le schéma présentant une partie de l'implantation d'un parcours 3D, quelles sont les 10 erreurs que vous pouvez relever ? (10 points)

Pas d'attente Cible 1



- Pas Bleu à 32 m
- Pas Rouge à 30 m
- Pas Blanc à 28 m

CIBLE 3

- Pas Blanc à 5 m
- Pas Rouge et Bleu à 8 m

Pas d'attente cible 3

CHEMIN OUVERT

cheminement des archers

CIBLE 1

cheminement des archers

Pas d'attente Cible 2

Pas Rouge à 47 m

Pas Bleu à 30 m

Pas Blanc à 25 m

CIBLE 2



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat :

Page 5 sur 11

N° d'anonymat :

1.5 Remplissez le tableau suivant concernant le nombre de cibles et les distances de tir pour un Parcours Nature sélectif. (4 points)

	Nombre de cibles	Distances de tir		
		Pas Rouge	Pas Bleu	Pas Blanc
Grand Gibiers				
Moyens Gibiers				
Petits Gibiers				
Petits Animaux				

1.6 VRAI / FAUX (5 points)

		Vrai	Faux
1	En Parcours Nature, la catégorie « Promotion » est ouverte aux licences découverte.		
2	En Parcours Nature, un tireur peut quitter le pas d'attente avec une flèche sur l'arc si personne n'est devant lui.		
3	En Parcours Nature, une flèche qui a rebondi avant de se planter en zone marquante doit être comptée comme un manqué M.		
4	En Parcours Nature, le classement national est établi à partir d'un parcours de 42 cibles ou 2x21 cibles.		
5	En Parcours Nature, les blasons Petits Gibiers présentent obligatoirement une zone « Tué » et une plus petite zone « Tué » pour mes Tirs Libres.		
6	En Tir 3D, la catégorie U15 Tir Libre, tire depuis le piquet Bleu.		
7	En Tir 3D, le parcours doit être fait de façon à ce que les archers puissent toujours tirer 2 par 2 à chacune des 24 cibles.		



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat :

Page 6 sur 11

N° d'anonymat :

8	Lors des duels individuels en Tir 3D, chaque archer a 1 minute pour tirer une flèche par cible.		
9	Lors d'une compétition de Tir 3D par équipe de club, le capitaine d'une équipe doit porter la tenue uniforme de l'équipe mais peut ne pas être licencié dans ce même club.		
10	En Tir 3D, le classement national des équipes Double-Mixte se fait sur la moyenne des 3 meilleurs scores		

QUESTION 2 : (45 POINTS)

2.1 Valeur des flèches et des volées en compétition individuelle de Tir 3D, dans le cas d'une cible doublée. Les archers aux flèches rouges et bleues tirent depuis la gauche du piquet et ceux aux flèches vertes et jaunes depuis la droite. (12 points)



a) Valeur des flèches BLEUES et de la volée correspondante :

Flèche 1 :

Flèche 2 :

Total de la volée :

b) Valeur des flèches ROUGES et de la volée correspondante :

Flèche 1 :

Flèche 2 :

Total de la volée :



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat :

Page 7 sur 11

N° d'anonymat :

c) Valeur des flèches VERTES et de la volée correspondante :

Flèche 1 :

Flèche 2 :

Total de la volée :

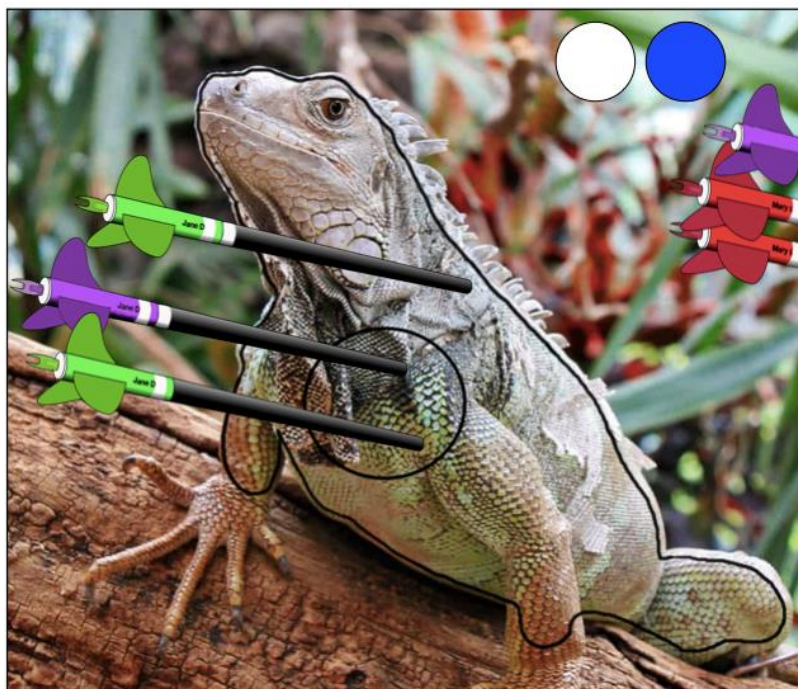
d) Valeur des flèches JAUNES (la 1^{ère} flèche tirée a 2 bagues) et de la volée correspondante :

Flèche 1 :

Flèche 2 :

Total de la volée :

2.2 Valeur des flèches et des volées en compétition individuelle de Parcours Nature, les flèches ont été tirées dans le bon ordre. (9 points)



a) Valeur des flèches ROUGES et de la volée d'un archer U21 Tir Libre :

Flèche 1 :

Flèche 2 :

Total de la volée :

b) Valeur des flèches VERTES et de la volée d'un archer U15 Arc Nu :

Flèche 1 :

Flèche 2 :

Total de la volée :



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat :

Page 8 sur 11

N° d'anonymat :

c) Valeur des flèches VIOLETTES et de la volée d'un archer U18 Tir Libre :

Flèche 1 :

Flèche 2 :

Total de la volée :

2.3 Lorsque vous chronométrez un archer classé en Arc Libre, vous vous rendez compte que l'extrémité de son tranche-fil arrive à la hauteur de l'œil et pourrait servir d'aide à la visée. Que faites-vous ? (3 points)

2.4 Vous arbitrez un Championnat Régional de Tir 3D qui est organisé avec des duels individuels.

a) Vous êtes désigné pour gérer un duel 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)**



NOM :

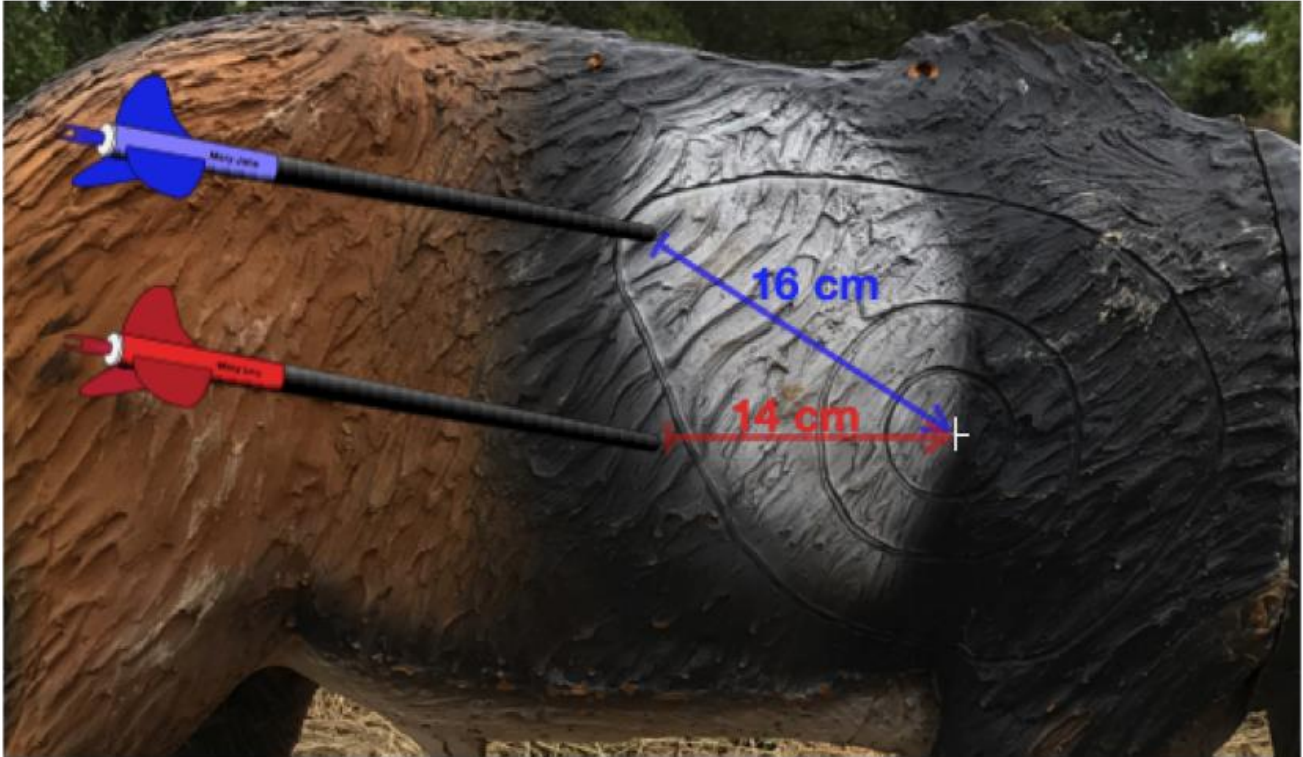
Prénom :

N° d'anonymat :

Page 9 sur 11

N° d'anonymat :

b) 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)



2.5 Vous êtes arbitre responsable d'une compétition de Parcours Nature et vous vous rendez compte que les pluies de la veille ont rendues les pas de tirs très glissants pour la cible 3 du parcours. Quelles consignes donnez-vous avant le début de la compétition ? (6 points)



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat :

Page 10 sur 11

N° d'anonymat :

2.6 Vous êtes arbitre sur un Championnat de France de Tir 3D Double-Mixte. Expliquez comment vous gérez le chronométrage des équipes de votre peloton dans la phase de qualification. Démarrage chronomètre, temps de tir et fin du chronométrage. (5 points)

- **Temps de tir par équipe :**
- **Nombre de flèches par équipe :**
- **Ordre de tir des archers dans une équipe :**
- **Démarrage du chronométrage :**
- **Arrêt du chronomètre :**



NOM :

Prénom :

N° d'anonymat :

Page 11 sur 11

N° d'anonymat :

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

Vous allez être, pour la 1^{ère} fois, arbitre responsable d'une compétition sélective au Championnat de France. Quels sont les 10 principaux points que vous devez faire :

- 1- avant de vous rendre sur la compétition,
- 2- en arrivant sur le terrain de compétition,
- 3- durant la compétition,
- 4- après la compétition.

