NOM : **Prénom :** **N° d'anonymat :**

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

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'encochage

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'encochage
- [ ] 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

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

- ☐ Des notes de réglage selon les distances sur la réglette 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)

	Arc nu Femmes et Hommes	**Arc à poulies nu** Femmes et Hommes	**Arc Droit** Femmes et Hommes	**Arc Libre** Femmes et Hommes	**Arc Chasse** Femmes et Hommes
U11	**X**	**X**	**X**	**X**	**X**
U13	**45s**	**X**	**X**	**45s**	**X**
U15	**45s**	**X**	**X**		**X**
U18	**45s**	**X**	**X**	**45s**	**X**
U21	**30s**	**30s**	**30s**	**45s**	**30s**
S1	**30s**	**30s**	**30s**	**45s**	**30s**
S2	**45s**	**45s**	**45s**	**45s**	**45s**
S3	**45s**	**45s**	**45s**	**45s**	**45s**

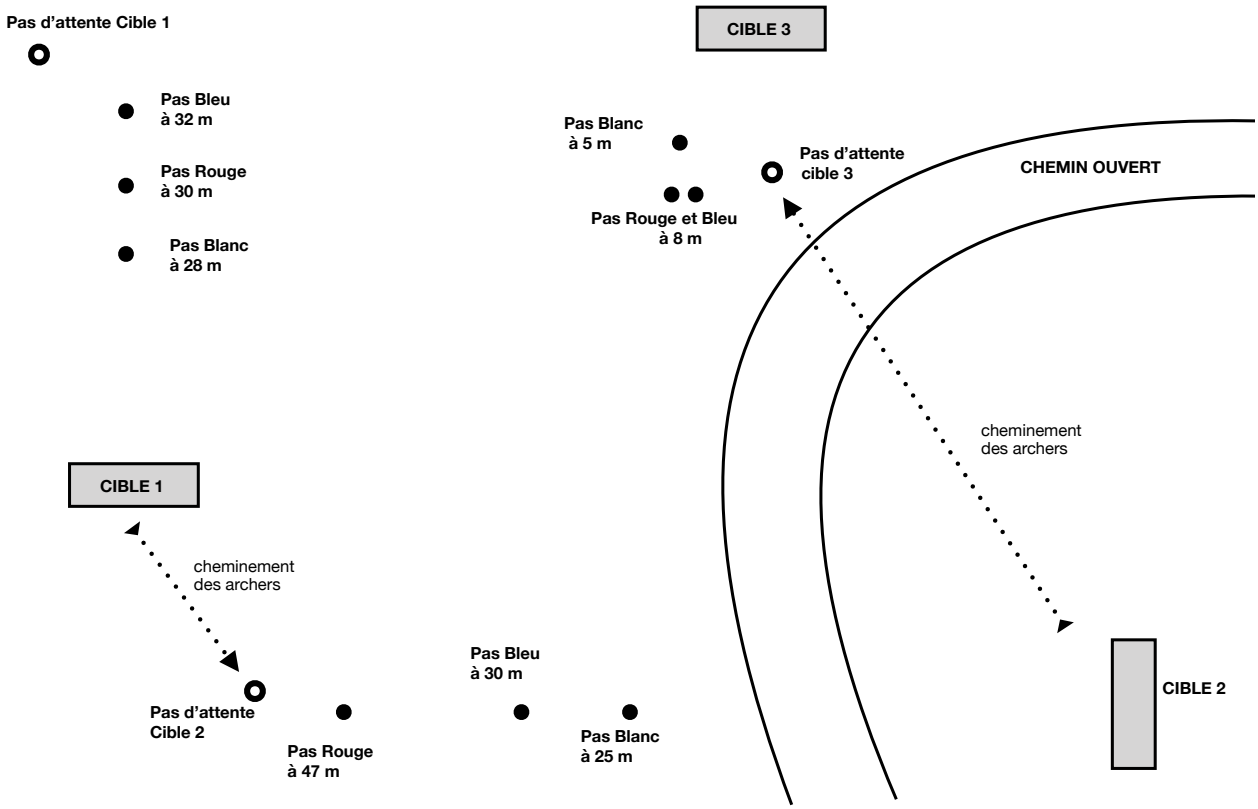
1.3 Pour un concours sélectif de Tir 3D, veuillez indiquer :

- **Les fourchettes de distance dans lesquelles doivent se situer les différents pas de tir (3 points)**
  - Pas rouge : 10 à 45m
  - Pas Bleu : 5 à 30m
  - Pas Blanc : 5 à 25m

- **Les cumuls de distance entre les piquets et les cibles sur l'ensemble du parcours (3 points)**
  - Pas rouge : fourchette de 630 à 670m
  - Pas Bleu : fourchette de 490 à 520m

- Pas Blanc : fourchette de 350 à 370m

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)



1. Cible 1 le pas Bleu est avant le pas rouge
2. Cible 1 le pas bleu est à plus de 30 m
3. Cible 1 le pas blanc est à plus de 25 m
4. Cible 2 le pas d'attente est trop proche de la ligne de tir de la cible 1
5. Cible 2 le tir s'effectue au dessus d'un chemin ouvert
6. Cible 2 le pas rouge est à plus de 45 m
7. Cible 2 le pas bleu est à plus de 15 m du pas rouge
8. Cible 3 le pas d'attente se situe devant les pas rouge et bleu
9. Cible 3 l'angle entre la ligne de visée et la butte de tir est trop éloigné des 90°
10. Cible 3 le pas rouge est à moins de 10 m de la cible

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	**4**	**Entre 30 et 40m**	**35m maxi**	**30m maxi**
Moyens Gibiers	**7**	**Entre 20 et 35m**	**30m maxi**	**25m maxi**
Petits Gibiers	**6**	**Entre 15 et 25m**	**20m maxi**	**15m maxi**
Petits Animaux	**4**	**Entre 5 et 15m**	**15m maxi**	**15m maxi**

1.6 VRAI / FAUX (5 points)

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

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.	X	
10	En Tir 3D, le classement national des équipes Double-Mixte se fait sur la moyenne des 3 meilleurs scores		X

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 : 11 points **Flèche 2 :** M **Total de la volée :** 11 points

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

Flèche 1 : 5 points **Flèche 2 :** M **Total de la volée :** 5 points

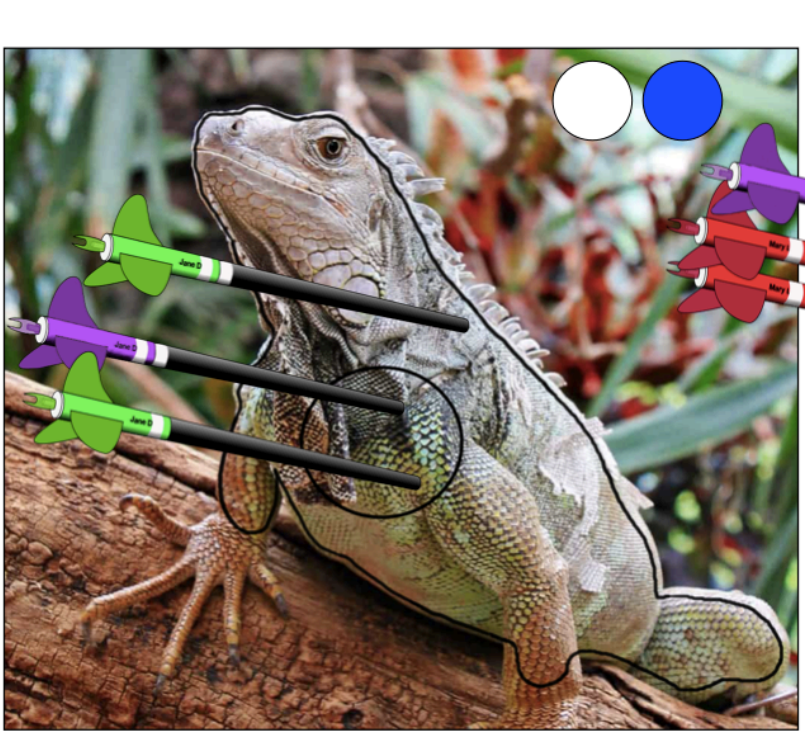
c) Valeur des flèches VERTES et de la volée correspondante :

Flèche 1 : 5 points **Flèche 2 :** M **Total de la volée :** 5 points

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

Flèche 1 : 11 points **Flèche 2 :** 8 points **Total de la volée :** 19 points

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 : 20 points **Flèche 2 :** M **Total de la volée :** 20 points

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

Flèche 1 : 20 points **Flèche 2 :** 10 points **Total de la volée :** 30 points

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

Flèche 1 : M **Flèche 2 :** 15 points **Total de la volée :** 15 points

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)

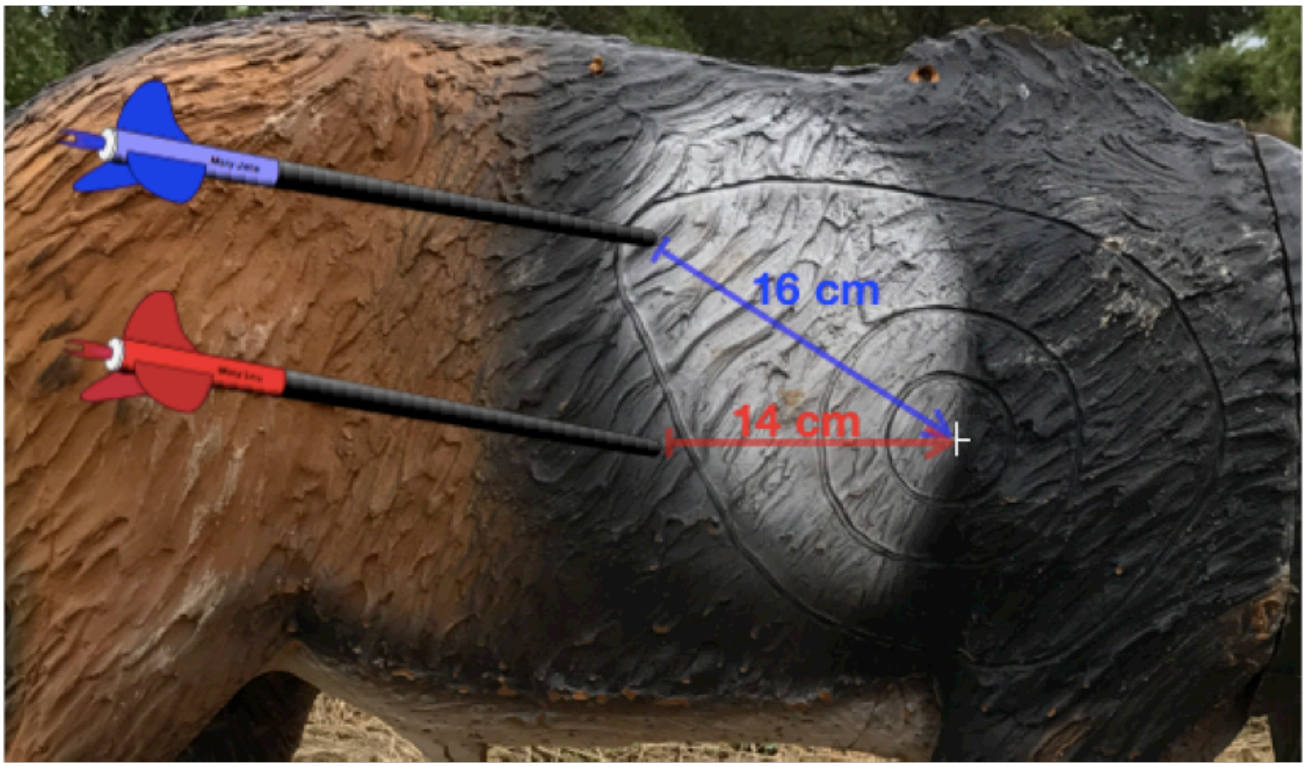
Rien, il n'y a aucune restriction concernant la corde dans cette catégorie.

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)**

- 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 près 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 à ce 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.

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)**



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.

2.5 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)

En temps qu'arbitre responsable, je peux allonger le temps de tir pour cette cible. Je dois apprécier si le fait de doubler le temps de tir sur celle-ci est suffisant pour y assurer la sécurité du tir ou non. Si le doublement du temps est jugé insuffisant, j'annule le tir sur la cible 3. Sinon, j'y fais afficher les temps de tir choisis.

J'informe les compétiteurs et les arbitres du choix fait pour cette cible.

Si le temps de tir a été allongé pour la cible 3, les arbitres pourront alors chronométrer les archers en tenant compte des modifications de temps.

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 :** 1 minute 30 (90 secondes)
- **Nombre de flèches par équipe :** 4 flèches (2 flèches par archer)
- **Ordre de tir des archers dans une équipe :**

  Les archers sont autorisés à tirer simultanément.

- **Démarrage du chronométrage :**

  Lorsque les archers de l'équipe arrivent au piquet de tir.

- **Arrêt du chronomètre :**

  Lors de la décoche de la dernière flèche du dernier archer de l'équipe.

<u>Question 3</u> : COMMUNE A TOUTES LES OPTIONS (10 points)

Vous allez être, pour la 1ère 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.

Réponse : (1 point par élément)

Avant :
- Prendre connaissance du mandat
- Préparer votre compétition en relisant vos règlements et préparer votre matériel
- Prendre contact avec l'organisateur

En arrivant :
- Vérifier le terrain
- Organiser le travail de la commission technique (notamment DOS, répartition arbitre, répartition tâches…)

Durant :
- Garantir le bon déroulement de la compétition
- Appuyer les arbitres dans leur travail

Après :
- Vérifier que les résultats sont conformes
- Faire votre rapport d'arbitre et le renvoyer à votre PCRA
- Valider les éventuels record et meilleures performances