

1. Votre Comité Régional organise un Championnat individuel de Parcours Nature, suivi d'une épreuve par équipes de Club. Lors de l'inspection du matériel, une équipe se présente avec :
- un **Arc Classique** comprenant un viseur avec verre grossissant (scope) et une stabilisation.
 - Deux **Arc droits** conformes au règlement, ayant tous les deux des silencieux de corde et un tapis d'arc, mais un seul a des flèches en bois avec plumes naturelles.

Est-ce que vous acceptez cette équipe et si oui, sous quelle(s) condition(s) ?
Expliquez votre démarche.

Une équipe de club doit être composée de 3 femmes ou trois hommes à condition qu'il y ait un Arc Nu (B.B.) ou Arc Chasse, un Arc Droit et un Arc à Poulies Nu ou un Arc Libre

- L'arc Classique avec le viseur entre dans la catégorie Arc Libre et un scope est autorisé dans cette catégorie. Il peut donc faire partie de l'équipe, tant que sa puissance ne dépasse pas 60 livres.
- L'Arc Droit avec les flèches bois et plumes naturelles est conforme à la catégorie Longbow, donc il peut faire également partie de l'équipe.
- Le deuxième Arc Droit peut être déclaré en Arc Nu ou Arc Chasse (A.3.2.3) s'il satisfait aux conditions réglementaires liées à la catégorie choisie. Comme il n'y a pas d'obligation de tirer avec des flèches en bois et plumes naturelles dans ces catégories, cela ne pose pas de problème. Mais comme il y a des silencieux de corde, cet arc sera déclaré comme Arc Chasse. (A.3.2.5)

2. Vous êtes arbitre responsable d'une compétition sélective de Tir 3D. Lors de la saisie des résultats, l'équipe qui saisit les scores vous appelle, car il a été constaté que le score des feuilles de marque et contre-marque bien qu'identiques, ne correspondent pas au total de 11 – 10 – 8 et 5. En refaisant le calcul, il se trouve que le score enregistré est supérieur au score réel. Que faites-vous ?

Je demande à l'archer, au chef de peloton et au marqueur de bien vouloir corriger la feuille de marque avant la saisie.

Si le score total avait été inférieur au score réel, il n'y aurait pas eu obligation à corriger la feuille de marque, les archers étant responsables du bon enregistrement de leurs scores. Mais étant donné qu'il s'agit d'une compétition sélective pour le Championnat de France, laisser un score plus élevé que le score réel donne un avantage indu à l'archer dans le classement national.

S'il n'est pas possible de faire corriger la feuille par le peloton, le total réel sera saisi sous la responsabilité du président de la commission technique avant affichage des résultats. L'archer aura alors 15 minutes (ou jusqu'à la proclamation des résultats) pour porter réclamation.

3. Lors d'une compétition sélective de Parcours Nature en départ échelonné pour laquelle vous êtes arbitre responsable, vous décidez de contrôler la puissance de tous les Arcs Libres à la cible 10. Un archer d'un peloton se plaint de devoir subir un nouveau contrôle alors que son arc avait été déclaré conforme. Quels sont vos arguments pour procéder à ce nouveau contrôle de puissance ? Que faites-vous si l'arc de cet archer se révèle avoir une puissance de 62 livres alors qu'il avait été contrôlé à 59 livres avec le même peson avant le départ ?

Le contrôle de l'équipement des archers par les arbitres peut être effectué à tout moment pendant une compétition. Il n'y a pas d'iniquité car tous les archers de la même catégorie sont contrôlés avec le peson officiel, qui a servi initialement. L'archer doit donc se soumettre au contrôle sous peine de se voir disqualifié pour non respect du règlement. (A.7.2)

Je procède ensuite à l'annulation des valeurs de toutes les flèches tirées avant le second contrôle, car l'arc n'était pas conforme au règlement. Je note en plus un avertissement en indiquant un risque de disqualification en cas de nouveau contrôle de puissance non conforme et signe la feuille de marque.

Je demande ensuite à l'archer de réduire la puissance de son arc au maximum à 60 livres s'il veut pouvoir poursuivre la compétition. Et contrôle à nouveau la puissance avant de le laisser repartir. Je note les informations sur mon carnet et tenterai, si possible de le contrôler à nouveau.

4. Lors d'un Championnat Départemental de Tir 3D, vous devez arbitrer un tir de barrage à la fin d'un duel. Les deux archers tirent leur flèche dans le temps imparti, mais quand vous arrivez à la cible avec les archers, vous constatez que la flèche de l'archer A est plantée dans le sabot (loin de la ligne de changement de couleur) et celle de l'archer B est plantée dans l'herbe juste sous la cible. L'archer A lève les bras en signe de victoire et annonce qu'il a gagné, car il est le seul à avoir touché la cible et que de toutes façons, comme l'organisateur n'a pas tracé en blanc la délimitation du sabot (dézoné), de ce fait sa flèche vaut 5 points. Quelles sont vos décision et argumentation ?

Je montre une égalité et demande à ce que le barrage soit tiré à nouveau.

Le fait que l'organisateur n'ait pas dézoné le sabot, ne rend pas celui-ci comme une partie marquante de la cible. Le règlement est clair sur le fait que les sabots comptent comme un manqué. Il n'y a aucun doute car la flèche est loin du cordon. Elle est vaut donc 0 point.

Dans un barrage, si les deux flèches sont manquées, le barrage doit être tiré à nouveau, il n'est pas question de flèche plus proche du centre dans ce cas.

5. En tant qu'arbitre responsable, vous entendez la discussion d'un arbitre avec un archer lors du contrôle du matériel. Les flèches de cet archer débutant sont identiques à l'exception de l'empennage. Il a pris des flèches d'entraînement et elles ont toutes des plumes de combinaison de couleur différentes, mais toujours avec une plume blanche associée à des plumes (une ou deux) de couleur rouge, jaune, verte orange et noir. L'archer n'ayant pas la possibilité de changer ses

flèches ou les plumes, il se met d'accord avec l'arbitre et lui propose de retirer toutes les plumes de chaque flèche afin qu'elles soient identiques. Est-ce que vous intervenez ? Argumentez.

J'interviens car une flèche doit avoir un empennage. (A.3.1.2)

Il n'est pas possible qu'un arbitre valide le fait qu'un archer tire des flèches sans aucune plume.

Il est acceptable que l'archer ne garde qu'une plume blanche sur chaque flèche, mais pas qu'il les retire toutes.

6. Vous inspectez un parcours Nature la veille de la compétition. Vous voyez une cible comme sur la photo ci-après. Comment gérez-vous la situation ?



Je me renseigne auprès de l'organisateur pour savoir si le terrain est privé et clos ou non, afin de m'assurer qu'il ne puisse pas y avoir de promeneur qui emprunte le chemin passant derrière la cible.

Si aucun promeneur ne peut emprunter le chemin, je demande à ce que la voie soit barrée des deux côtés malgré tout et à une distance de plus de 10m de part et d'autre de la ligne de tir, afin d'éviter qu'un membre de l'organisation, un arbitre ou un tireur ne risque pas de s'engager dans la zone dangereuse.

Si le chemin est accessible à des promeneurs, malgré les arrêtés municipaux éventuels, je demande à ce que la cible soit déplacée de façon à assurer la sécurité derrière.

Il serait utile de placer un filet ou tout autre dispositif efficace derrière la cible pour arrêter les flèches, quoi qu'il en soit.

7. Vous êtes arbitre responsable d'une compétition sélective de Tir 3D. Un arbitre débutant vous appelle, car les 4 archers du peloton de la cible 10 ont tous commencé à tirer avant le début de la compétition. Il les a vu retirer leurs flèches de la cible et retourner au pas de tir quand ils ont entendu le coup de sifflet indiquant le début de la compétition. Le temps qu'il les rejoigne, ils ont tiré la cible une seconde fois et s'apprêtent à aller noter leurs scores. Les archers lui ont expliqué leur erreur et disent ne pas avoir noté les valeurs de leur premier tir, car ils se sont rendus compte que la compétition n'avait pas commencé à ce moment. Ne sachant que faire, l'arbitre vous demande conseil. Que lui indiquez-vous comme procédure à suivre ?

La volée de ses 4 archers doit être scorée, puis l'arbitre doit barrer toutes les valeurs de flèches et les remplacer par un M.

Les scores doivent être inscrits en cas de réclamation auprès d'un possible jury d'appel, mais la valeur des flèches doit être supprimée car il est interdit à un tireur de reconnaître la cible au préalable (dépassement du pas jaune) sous peine d'annulation des scores. (A.5)

Il n'est pas possible de noter la valeur des flèches tirées la première fois, car celles-ci ne sont plus en cible.

8.

	NOM	SCORE	11	10	8	5
1	O.A.	335	3	10	19	10
2	P.B.	309	4	9	10	19
3	T. K.	309	4	9	10	19
4	C.J.	235	2	6	11	13
5	A.S.	233	1	2	14	18
6	H.C.	233	1	3	14	16
7	L.I.	211	0	4	7	23
8	E.W.	194	1	4	6	19
9	R.M	194	/	/	/	/

L'équipe de résultat vous demande de vérifier le classement d'une catégorie pour un Tir 3D individuel, sachant que R.M. a rendu une feuille de marque signée mais sans les totaux (autres que le score).

a) à la fin d'une compétition sélective, comment gérez vous les 3 égalités ?

- P.B. et T.K seront classés deuxième ex-aequo.
- H.C. sera classé cinquième et A.S. sixième avec la différence de 10
- E.W. sera classé huitième
- R.M. sera classé neuvième car il n'a pas rempli les totaux servant au départage. Ceux-ci sont donc considérés comme inexistant.

b) avant des duels qui commencent en $\frac{1}{4}$ de finales, comment gérez-vous les égalités ?

Pour le placement dans le tableau des matchs :

- P.B. et T.K seront départagés par un tirage au sort.
- H.C. sera classé cinquième et A.S. sixième avec la différence de 10
- Un tir de barrage sera réalisé entre E.W. et R.M. pour les départager, sans prendre en considération les 11, 10,8 et 5. Le barrage sera réalisé par le tir d'une seule flèche tirée en 1 minute du pas de tir des archers. Le meilleur score ou la flèche la plus près du centre gagnant le barrage. En cas d'égalité de distance ou de 2 flèches manquées, le barrage est tiré à nouveau.

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

- ☐ Une rondelle en plastique dur, placée entre le poids et le fût de l'arc
- ☐ Un arc classique d'une puissance de 62 livres
- ☐ Un contrôleur d'allonge visuel, mais non sonore
- ☐ Un arc avec passage de la flèche à l'intérieur du fût.
- ☐ Des marques de fabrique localisées sur la face interne de la branche supérieure
- ☐ Des silencieux de corde placés à plus de 30 cm du point d'encochage

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

- ☐ Un décocheur non électronique est autorisé
- ☐ Un repose flèche réglable mais non électronique
- ☐ Un carquois d'arc, s'il ne procure pas d'aide à la visée
- ☐ Des silencieux de corde placés à plus de 30 cm du point d'encochage
- ☐ Deux poids directement placés à la partie inférieure du fût de l'arc
- ☐ Deux contrepoids placés sur un V-bar , l'ensemble ne dépassant pas 13cm en linéaire

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

- ☐ Des flèches en bois dont les pointes ont un diamètre de 9,6mm
- ☐ Une carquois d'arc
- ☐ Des flèches en bambou avec un empennage en plumes naturelles
- ☐ Un arc ayant une puissance de 65 livres
- ☐ Un arc dont la corde touche les branches sur moins de 2cm près de la poupée
- ☐ Un arc dont la fenêtre permet le tir par le centre

4) 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 seul contrôleur d'allonge, si l'arc suit la définition de l'arc Traditionnel
- ☐ En Parcours Nature, un tapis d'arc d'une hauteur maximale de 3 cm
- ☐ En Tir 3D, un seul amortisseur d'une longueur linéaire de 13cm, si l'arc suit la définition de l'arc Traditionnel
- ☐ En Tir 3D, un carquois d'arc, si l'arc suit la définition de l'arc Traditionnel

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

- ☐ Un arc droit (longbow)
- ☐ Un arc dont le carquois d'arc a été enlevé, mais qui en a gardé les fixations
- ☐ Un Arc Classique équipé d'un viseur avec verre grossissant (scope)
- ☐ Un chronomètre électronique
- ☐ Des jumelles dont la molette de mise au point porte des repères de réglage
- ☐ Des lunettes à verres polarisants

6) La prise de corde :

- ☐ Est libre en Arc Nu, mais l'ancrage au visage est fixe
- ☐ Est libre en Arc à Poulies nu, ainsi que l'ancrage
- ☐ Est libre en Arc Droit, mais avec un point d'ancrage fixe
- ☐ Est soit « méditerranéenne », soit tous les doigts directement sous l'encoche en Arc Chasse, avec un point d'ancrage fixe
- ☐ Est soit « méditerranéenne », soit tous les doigts directement sous l'encoche en Arc Traditionnel, avec un point d'ancrage fixe
- ☐ Passe obligatoirement par l'usage d'un décocheur automatique non électronique en Arc Libre

7) En compétition individuelle de Parcours Nature, les tirs peuvent s'effectuer :

- ☐ En position assise, si la sécurité est assurée
- ☐ Dans un rayon d'un mètre tout autour du pas de tir (sans le toucher)
- ☐ Devant le pas de tir, tant que l'archer reste en contact avec le pas de tir
- ☐ A 1m du pas de tir (sans le toucher) à droite ou à gauche, mais derrière le piquet
- ☐ Uniquement un par un
- ☐ A deux en même temps depuis le même pas de tir, autant possible

8) En compétition individuelle de Tir 3D, les tirs peuvent s'effectuer :

- ☐ En position assise, si la sécurité est assurée
- ☐ Dans un rayon d'un mètre tout autour du pas de tir (sans le toucher)
- ☐ Devant le pas de tir, tant que l'archer reste en contact avec le pas de tir
- ☐ A 1m du pas de tir (sans le toucher) à droite ou à gauche, mais derrière le piquet
- ☐ Uniquement un par un
- ☐ A deux en même temps depuis le même pas de tir, autant possible

9) En compétition individuelle de Parcours Nature, les pas de tir :

- ☐ Doivent être matérialisés par des piquets de couleur vive dépassant le sol de 20 à 40 cm
- ☐ Un pas d'attente de couleur jaune doit être installé entre 4 et 10 m avant le pas rouge
- ☐ Un pas d'attente de couleur jaune doit être installé à 7 m maximum du pas rouge
- ☐ L'ordre du piquetage est impérativement : jaune, rouge, bleu, blanc
- ☐ Le pas rouge doit se situer entre 0 et 15m en arrière du pas bleu
- ☐ Les pas de tir peuvent être confondus et dégressifs mais éloignés de 7m maximum

10) En compétition individuelle de Tir 3D, les pas de tir :

- ☐ Doivent être matérialisés par des piquets de couleur vive dépassant le sol de 20 à 40cm
- ☐ Un pas d'attente de couleur jaune doit être installé entre 4 et 10 m avant le pas rouge
- ☐ Un pas d'attente de couleur jaune doit être installé à 7 m maximum du pas rouge
- ☐ L'ordre du piquetage est impérativement : jaune, rouge, bleu, blanc
- ☐ Le pas rouge doit se situer entre 0 et 15m en arrière du pas bleu
- ☐ Les pas de tir peuvent être confondus et dégressifs mais éloignés de 7m maximum

11) En compétition individuelle de Parcours Nature, les pelotons :

- ☐ Sont composés de 4 archers au minimum et de 6 au maximum
- ☐ Sont composés de 3 archers au minimum et de 5 au maximum
- ☐ La rotation a chaque cible est : ABCDE, EABCD, DEABC, CDEAB...
- ☐ La rotation a chaque cible est : ABCDE, BCDEA, CDEAB, DEABC...
- ☐ La rotation a chaque cible est : AB / CD / EF puis EF / AB / CD puis CD / EF / AB...
- ☐ La rotation a chaque cible est : AB / CD / EF puis CD / EF / AB puis EF / AB / CD...

12) En compétition individuelle de Tir 3D, les pas de tir :

- ☐ Sont composés de 4 archers au minimum et de 6 au maximum
- ☐ Sont composés de 3 archers au minimum et de 5 au maximum
- ☐ La rotation a chaque cible est : ABCDE, EABCD, DEABC, CDEAB...
- ☐ La rotation a chaque cible est : ABCDE, BCDEA, CDEAB, DEABC...
- ☐ La rotation a chaque cible est : AB / CD / EF puis EF / AB / CD puis CD / EF / AB...
- ☐ La rotation a chaque cible est : AB / CD / EF puis CD / EF / AB puis EF / AB / CD...

13) En compétition individuelle (qualification) de Parcours Nature, le chronométrage démarre quand :

- ☐ L'archer quitte le pas jaune
- ☐ Un Senior 3 Arc Libre arrive au pas rouge
- ☐ Un Senior 1 Arc Nu arrive au pas bleu
- ☐ Un U18 Arc Libre arrive au piquet rouge
- ☐ Un U18 Arc Nu arrive au piquet bleu
- ☐ Un U15 Arc Nu arrive au piquet blanc

14) En compétition individuelle (qualification) de Tir 3D, le chronométrage démarre quand:

- ☐ L'archer quitte le pas jaune
- ☐ Un Senior 3 Arc Libre arrive au pas rouge
- ☐ Un Senior 1 Arc Nu arrive au pas bleu
- ☐ Un U18 Arc Libre arrive au piquet rouge
- ☐ Un U18 Arc Nu arrive au piquet bleu
- ☐ Un U15 Arc Nu arrive au piquet blanc

15) En compétition de Parcours Nature, le temps maximum de tir autorisé est de :

- ☐ 30 secondes pour tirer une volée en compétition sélective pour un U21 Arc Libre
- ☐ 1 minute 30 secondes pour tirer une volée en compétition sélective pour un U21 Arc à Poulies Nu
- ☐ 45 secondes pour tirer une volée en compétition sélective pour un U21 Arc Droit
- ☐ 30 secondes pour tirer une volée en compétition sélective pour un U18 Arc Chasse
- ☐ 30 secondes pour tirer une volée en compétition sélective pour un U15 Arc Nu
- ☐ 2 minutes pour qu'une équipe de club tire une volée

16) En compétition de Tir 3D, le temps maximum de tir autorisé est de :

- ☐ 1 minute 30 secondes pour tirer une volée en tir de qualification pour un U21 Arc Droit
- ☐ 1 minute pour tirer une volée en tir de qualification pour un Senior 1 Arc Nu
- ☐ 1 minute pour tirer une volée de 2 flèches en tir match individuel pour un Senior 1 Arc Nu
- ☐ 1 minute pour tirer une seule flèche en tir match individuel pour un Senior 1 Arc Chasse
- ☐ 1 minute 30 secondes pour qu'une équipe Double Mixte Arc Libre tire une volée en qualification
- ☐ 1 minute 30 secondes pour qu'une équipe de club Arc tire une volée en phase de match

17) En compétition dominicale de Parcours Nature ou de Tir 3D, lorsque vous chronométrez un archer :

- ☐ Vous pouvez vous dissimuler pour piéger les archers
- ☐ Si vous constatez un premier dépassement de temps, vous en informez verbalement l'archer que le prochain dépassement sera noté sur sa feuille de marque
- ☐ Si vous constatez un premier dépassement de temps, vous en informez verbalement l'archer et inscrivez le dépassement sur ses feuilles de marque
- ☐ Si vous constatez un second dépassement de temps, vous en informez verbalement l'archer et notez le dépassement sur les feuilles de marque
- ☐ Si vous constatez un second dépassement de temps, vous en informez verbalement l'archer et demandez aux marqueurs d'inscrire un M à la place de la valeur de flèche la plus élevée
- ☐ Si plus d'un dépassement de temps est noté, c'est la commission des arbitres qui jugera des points à annuler.

18) Le marquage des scores en compétition sélective:

- ☐ La marque doit se faire à chaque cible avant que les flèches ne soient touchées
- ☐ La double marque est obligatoire, mais peut être complétée en fin de parcours
- ☐ Une information manquante sur la feuille de marque sera considérée comme inexistante pour le classement (par exemple le nombre de 11,10, etc.)
- ☐ Seul un arbitre peut corriger une erreur dans une valeur de flèche si les flèches ont été enlevées de la cible, mais uniquement si tous les archers du peloton sont d'accord.
- ☐ Un archer qui abandonne après la première volée, doit voir la valeur de ses flèches tirées enregistrée, même si ce sont des M
- ☐ La feuille de marque doit être signée par l'archer et le chef de peloton

19) Dans une compétition sélective de Parcours Nature :

- ☐ Un parcours de 12 cibles peut être installé et tiré deux fois, s'il y a moins de 30 participants
- ☐ Il est obligatoire de doubler les blasons « Petits Animaux » et de les placer sur 2 buttes de tir séparées
- ☐ Il est possible d'incliner un blason, tant que la position de l'animal semble naturelle
- ☐ En cas de manque de blasons, il est possible de placer au maximum 2 cibles 3D par parcours Nature
- ☐ Seuls les blasons « Petits Animaux » n'ont pas de zone Petit « Tué »
- ☐ Avant la compétition, les arbitres doivent vérifier la conformité des zones « Tué » des blasons utilisés (taille et centrage)

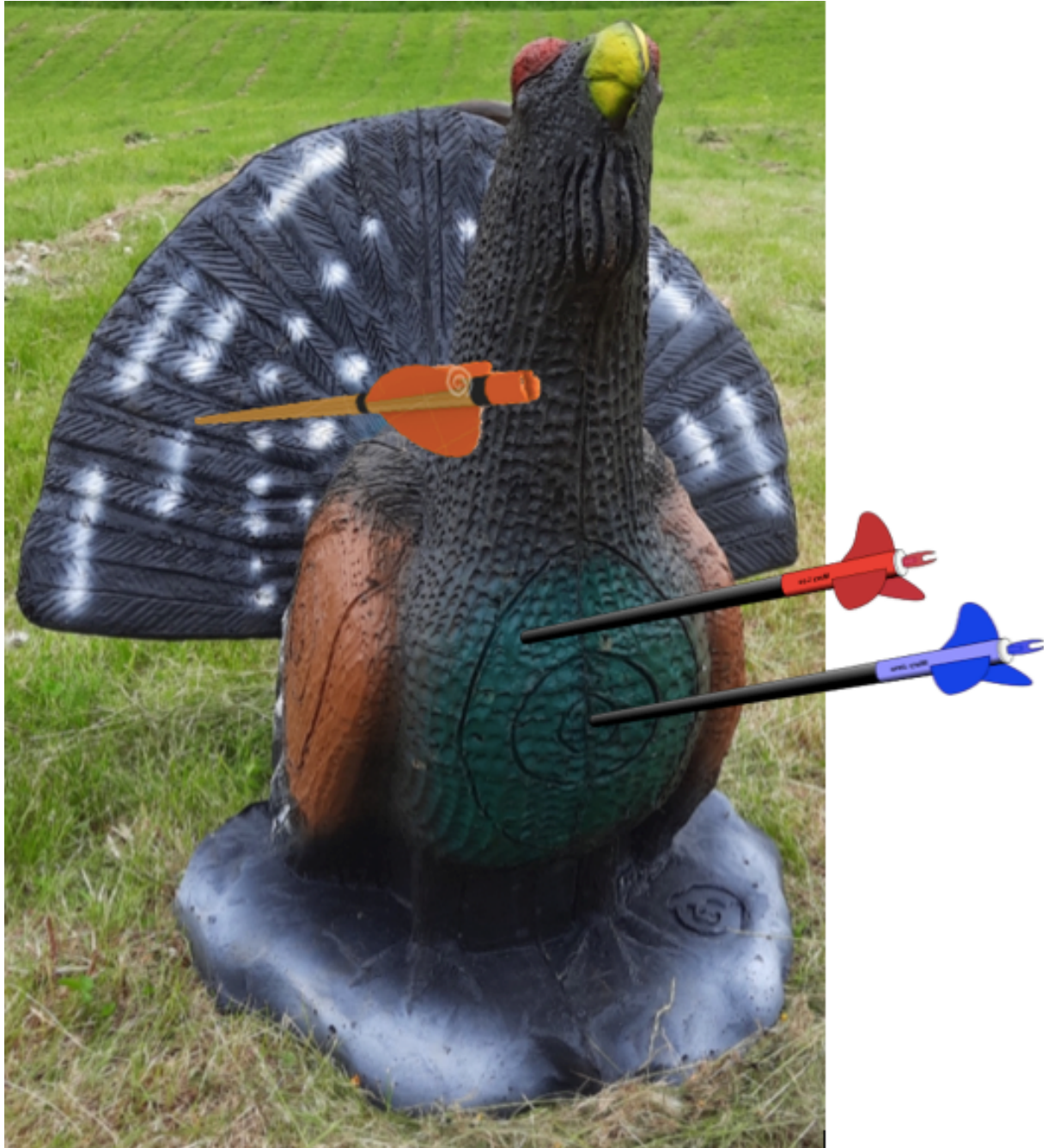
20) Dans une compétition sélective de Tir 3D :

- ☐ Les cibles doivent présenter un angle de tir proche des 90°
- ☐ Une cible peut être installée directement devant un rocher qui assurera la sécurité à l'arrière de celle-ci
- ☐ Il existe des cibles 3D présentant une petite croix ou un point au centre du 11, pour les tirs de barrage
- ☐ Les cibles placées jusqu'à 20m, peuvent être doublées
- ☐ Les cibles doublées peuvent être différentes, tant que les surfaces des différentes zones de score sont identiques.
- ☐ Les cibles doivent pouvoir être tirées depuis la droite ou la gauche du piquet dans des conditions égales de distance et de hauteur

QUESTIONS MARQUE
NATURE / 3D 2024-2

VALEUR DES VOLEES (20 POINTS)

1 _ Lors d'un match par équipe, la flèche plantée dans la queue du grand tétra a été tirée hors temps. C'était le premier dépassement de l'équipe pour ce match. Quelle est la valeur de chaque flèche et de la volée ? Expliquez



Flèche bleue : 11 points, corrigée M par l'arbitre

Flèche rouge : 8

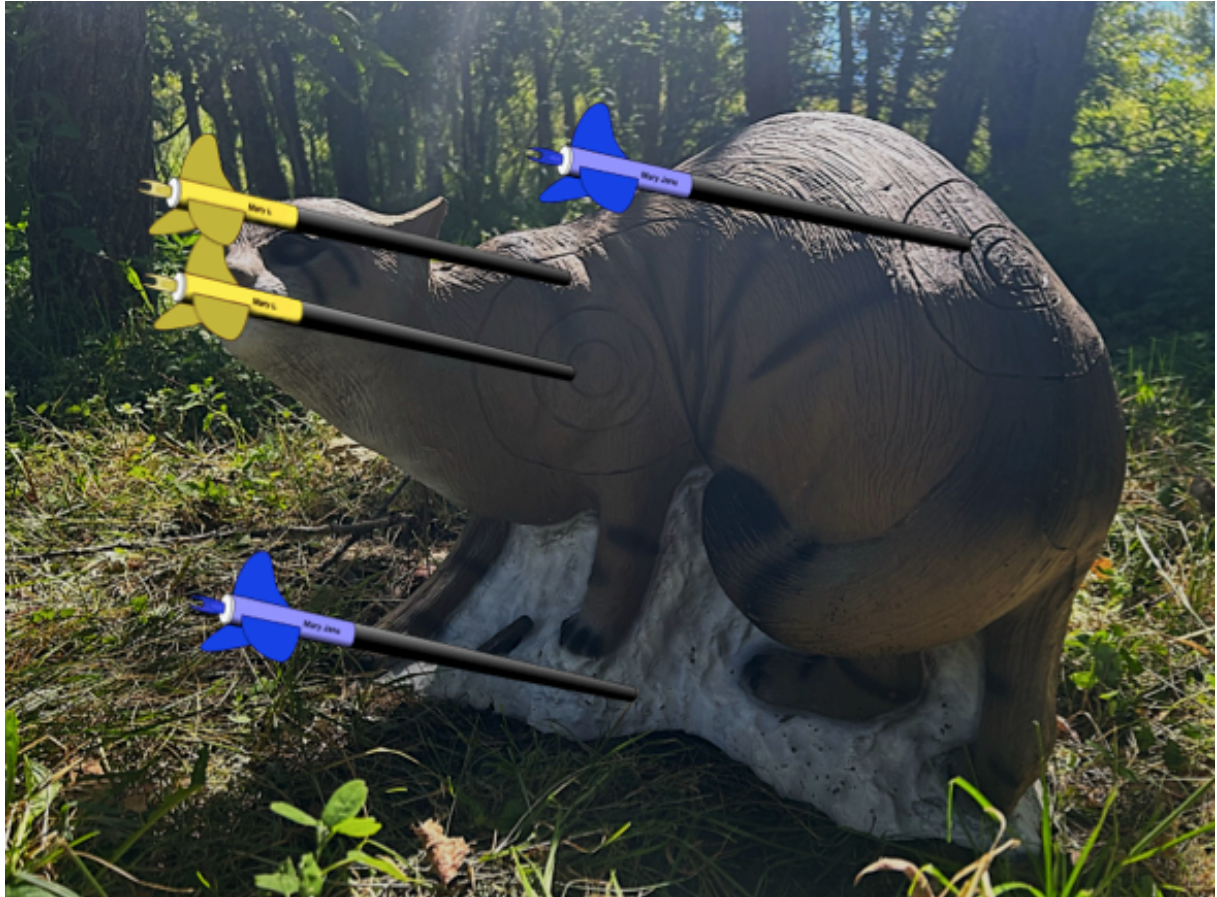
Flèche orange : 5

Volée = 13 points

Lors des matchs, il n'y a pas de tolérance de dépassement de temps. Il y aura autant d'annulation de meilleures flèches en cibles que de flèches tirées hors délai

QUESTIONS MARQUE
NATURE / 3D 2024-2

2- En tir individuel, quelle est la valeur des flèches et de la volée des deux archers ?
Expliquez les valeurs des flèches bleues.



Jaune : 11 – 8

Bleu : 5 – M

Une flèche est hors zone marquante et l'autre est dans une zone qui compte comme étant le corps de l'animal, car ce n'est pas la zone vitale qui est entièrement visible.

QUESTIONS MARQUE
NATURE / 3D 2024-2

3 - Lors d'un barrage individuel, quelle est la valeur de chacune des flèches ? L'archer a tiré la flèche violette pendant que vous montriez le carton jaune.
Qui est le vainqueur du barrage, sachant que la flèche violette est à 22 cm du centre et la flèche verte à 9 cm ? Expliquez.



Flèche violette vaut 5 points, car elle est plantée dans la céphalophe qui présente les zones vitales. Le carton jaune n'indique que les 30 dernières secondes, donc il n'y a pas de faute commise par l'archer.

Flèche verte marque M car plantée dans le python et c'est la céphalophe qui porte la zone vitale. Le python n'est donc pas la cible valorisée.

Le vainqueur du barrage est donc l'archer qui a tiré la flèche violette

QUESTIONS MARQUE
NATURE / 3D 2024-2

4 - Quelle est la valeur des quatre flèches et de la volée des deux archers ?

La photo de droite est prise depuis le pas de tir, celle de droite est une vue du profil gauche de la cible.

L'examen à la loupe, révèle que la flèche violette de gauche ne touche pas le cordon. La flèche violette de droite est sur le cordon.



Violet : $11 + 8 = 19$ points

Jaune : $5 + 5 = 10$ points

QUESTIONS MARQUE
NATURE / 3D 2024-2

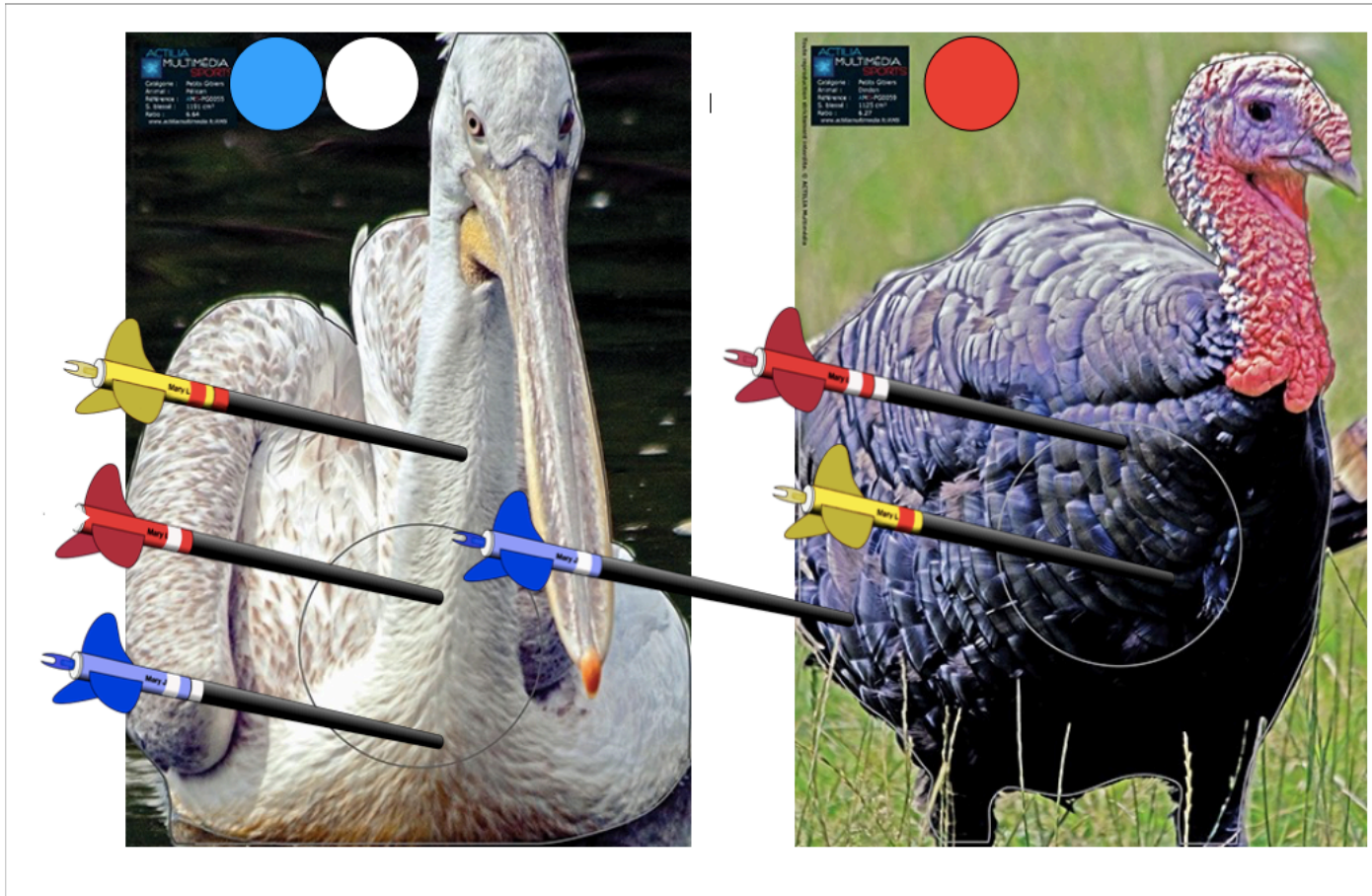
5 – Les flèches ont été tirées dans l'ordre des bagues.

Les flèches rouges ont été tirées par un U21 Arc Libre.

Les flèches jaunes ont été tirées par un Senior 1 Arc Chasse

Les flèches bleues ont été tirées par un U18 Arc Nu. La flèche bleue à une bague a heurté et endommagé la flèche rouge a une bague avant de se planter en cible.

Donnez la valeur de chaque flèches et volées et justifiez vos réponses.



Flèches rouges : un U21 Arc Libre doit tirer sa première flèche du pas rouge sur la cible marquée en rouge et sa deuxième flèche depuis le pas bleu sur la cible marquée en bleu. L'archer a inversé les cibles.
Volée rouge : $M + M = 0$ point

Flèches Jaunes : Un Senior 1 Arc Chasse tire sa première flèche du pas rouge sur la cible rouge. La première flèche en zone « tué » marque 20 points. Il tire sa deuxième flèche depuis le pas bleu sur la cible bleue et la valeur de la zone « blessé » pour la deuxième flèche est de 10 points.

Volée jaune : $20 + 10 = 30$ points

Flèches bleues : un archer U18 doit tirer sa première flèche depuis le pas bleu, puis sa deuxième depuis le pas blanc, toutes les deux dans la cible marquée en Bleu et Blanc. La flèche bleue à une bague est plantée dans la mauvaise cible et donc considérée comme en zone non marquante. Comme elle a heurté visiblement la flèche rouge en zone « tué » de la bonne cible, elle prend sa valeur, soit 20 points. La deuxième flèche bleue est plantée en zone « tué » de la bonne cible et marque donc 15 points.

Volée Bleue : $20 + 15 = 35$ points

QUESTIONS MARQUE
NATURE / 3D 2024-2

6 – Donnez la valeur de chaque flèche et de chaque volées et justifiez, sachant qu'il n'y a eu aucune erreur de pas de tir et que :

Les flèches vertes ont été tirées dans l'ordre par un Senior 3 Tir Libre.

Les flèches rouges ont été tirées dans l'ordre par un Senior 2 Arc Chasse, mais la flèche a deux bagues a rebondi au sol avant de se planter en cible.

Les flèches violettes ont été tirées dans l'ordre par un U13 Arc Nu et la flèche a une bague a rebondi après avoir frappé la zone « petit tué ».

Les flèches jaunes ont été tirées par un U15 Arc Nu.



Volée verte : La zone « petit tué » est la seule zone « tué » des Arcs Libres, l'autre compte comme blessé.
 $20 + 10 = 30$ points

Volée rouge : La zone « grand tué » compte comme la zone tué pour les Arcs Chasse et une flèche qui rebondi et se plante en cible prend la valeur de son impact. Elle est en zone « blessé ».
 $20 + 10 = 30$ points

Volée violette : La zone « grand tué » compte comme la zone tué pour les Arcs Nus et seules les flèches en cible comptent. La première flèche est donc un manqué.
 $M + 15 = 15$ points

QUESTIONS MARQUE
NATURE / 3D 2024-2

Volée Jaune : L'archer n'a pas tiré de flèche a une bague et comme les deux flèches sont en zone « blessé », une des deux est notée manqué.

M + 10 = 10 points