

EXAMEN SESSION-2 2024

QUESTIONNAIRE OPTION « CIBLES »

A - QUESTIONS AVEC UTILISATION POSSIBLE DU REGLEMENT : (40 Pts)

Question 1 (2,5 Pts soit : 0,5 pt / bonne réponse)

Donnez les différents temps alloués pour tirer une flèche lors d'une compétition à 18m.

- a : 3 flèches lors de l'épreuve qualificative :
- b : 1 flèche de barrage pour accéder aux phases éliminatoires (après l'épreuve de qualification) :
- c : 3 flèches lors du ¼ finale (tir simultané) :
- d : 1 flèche sur incident de tir durant les ¼ finale :
- e : 1 flèche lors de la finale (tir alterné) :

Réponses :

- a : 120s
- b : 40s
- c : 120s
- d : pas d'incident de tir durant les finales
- e : 20s

Question 2 (2,5 Pts)

Lors d'un tir par équipes en Division Régionale, un archer franchit la ligne de 1m avec sa flèche sur l'arc. L'arbitre brandit le carton jaune en indiquant clairement au coach la nature de l'infraction, l'archer revient alors dans le carré de l'équipe, remet sa flèche dans le carquois puis repart au pas de tir. Au relai suivant, l'archer refait la même faute, l'arbitre brandit alors un carton rouge. Le coach proteste officiellement. Donner votre jugement.

Réponse :

Le coach a raison de protester, l'arbitre (peut-être novice) n'a pas réagi correctement. Il aurait dû brandir à nouveau un carton jaune. Les cartons jaunes ne sont pas cumulables et « n » cartons jaunes n'impliquent pas un carton rouge.
Pour mémoire, le carton rouge est donné lorsque le carton jaune n'a pas été observé ou à l'occasion d'un dépassement de temps.

Question 3 (6 Pts) (soit 3Pts / situation)

Lors d'un championnat de ligue TAE, il y a 65 concurrents classés dans la catégorie "s1 hommes".

a) Il a été décidé, avant le début du concours, que la phase éliminatoire débiterait en 1/32 de finale.

Vous constatez que les 2 derniers compétiteurs sont à égalité de points pour l'accession au premier tour de la phase éliminatoire.

b) 2 compétiteurs sont à égalité de points à la 21ème place.

Dans les deux cas, comment allez-vous classer tous ces concurrents pour établir le tableau des matchs du premier tour de la phase éliminatoire ?

Réponse :

a) Les deux derniers compétiteurs sont à la 64ème place de la phase qualificative, soit à la dernière place permettant l'accession à la phase éliminatoire. Le départage conduit à la qualification d'un unique compétiteur, il doit être effectué par un tir de barrage.

b) Pour départager et classer les deux compétiteurs placés à la 21ème place, il faut prendre en compte :

- * le plus grand nombre de 10 (10 + 10X)
- * le plus grand nombre de 10X
- * S'ils sont toujours à égalité, tirage au sort réalisé par l'organisateur, en présence du président de la commission des arbitres de la compétition (ou d'un arbitre délégué).

Question 4 (7 Pts)

Citez les 7 éléments que vous pouvez être amenés à vérifier sur les flèches d'un archer lors du contrôle de matériel d'une compétition à 18M, citez ces éléments :

Réponse :

1 point par élément cité dessous cité par le candidat (5pts max)

- Diamètre du tube 9,3mm maxi
- Diamètre de la pointe 9,4mm maxi
- Taille maximum des wraps sur tubes de 9,3mm = 22cm
- Tubes marqués au nom ou initiales de l'archer
- Les tubes tirés en compétition doivent être visuellement identique (pointes, plumes, encoches)
- Encoches traçantes ou lumineuses interdites
- Un tube sans empennage ne peut être utilisé en compétition

Question 5 (6 Pts)

5-1 A l'issue des quarts de finale par équipes arc classique sur un championnat TAE, 2 équipes se retrouvent à égalité (4 sets partout). Expliquer comment va se passer le tir de barrage qui devra départager les équipes de l'égalité et quelles sont les actions attendues de l'arbitre en charge de ce match. **(3 Pts)**

Réponse :

B.6.1.5.1 : Pour les équipes arcs classiques, en cas d'égalité à 4-4, on procède à un tir de barrage. À l'issue du barrage, le vainqueur marque un point de set supplémentaire (le score final du match est 5-4).

- L'arbitre de terrain devra prévenir le DOS pour le réglage du décompte de temps (1 seule volée : 60")
- L'arbitre vérifiera la qualité des blasons (particulièrement la croix centrale / pinhole).
- L'arbitre vérifiera que chaque équipe tire bien 3 flèches (2 pour les équipes mixtes) soit 1 fl. / archer.

5-2 Que se passera-t-il si l'égalité persiste entre les 2 équipes à l'issue du tir de barrage ? **(3 Pts)**

Réponse :

- Un seul tir de barrage d'une volée de 3 flèches (2 fl. pour les équipes mixtes) le plus haut total de points gagne,
- Si l'égalité subsiste, l'équipe ayant la flèche la plus près du centre sera déclarée gagnante,
- Si l'égalité subsiste, l'équipe, dont la deuxième (ou la troisième) est la plus près du centre, sera déclarée gagnante

Question 6 (3 Pts)

Après le match de ¼ de finale d'un Championnat Régional par équipes, le coach de l'équipe A vient vous voir et manifeste son intention de faire appel. Il prétend que durant le match un archer de l'équipe adverse est sorti afin de « bidouiller un truc sur son arc ».

Quelle sera votre réponse ?

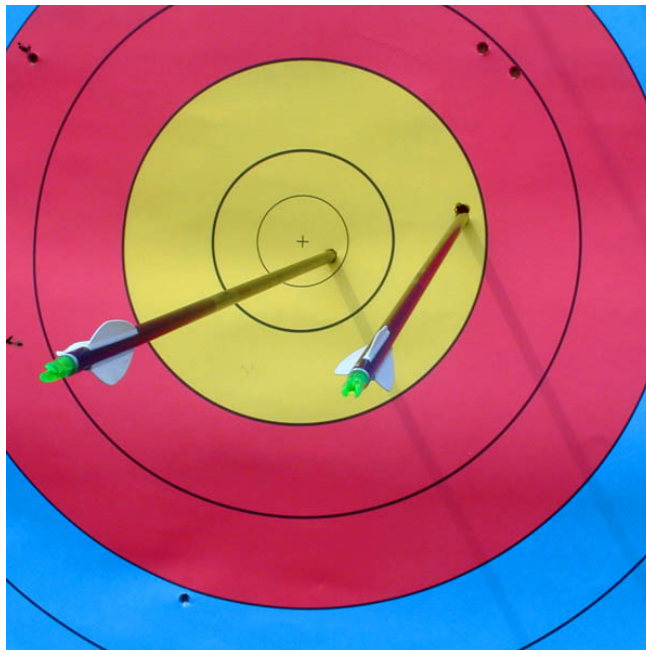
Réponse :

B.4.2.7 : Lors des épreuves éliminatoires et finales, il n'y aura pas de temps supplémentaire accordé pour un problème d'équipement ou pour le traitement d'un problème médical non prévisible.

Cependant, le compétiteur peut quitter la ligne de tir, réparer ou remplacer son matériel (même changer d'arc) et regagner la ligne de tir pour poursuivre le tir, si le temps restant le permet. Dans le tir par équipes, les autres membres de l'équipe peuvent tirer durant ce temps

Question 7 (2 Pts)

Au cours de la saisie des résultats, un archer vous appelle et vous informe que sa 3^{ème} flèche a touché la cible avant de retomber au sol. Il vous montre selon lui l'impact sur le blason (le 9). Vous constatez la situation suivante, que faites-vous ? (2 Pts)



Réponse :

4 impacts visibles peuvent être attribués à ce refus mais aucun n'est coché. Par conséquent n'étant pas en mesure de déterminer lequel des impacts est le bon, je me vois dans l'obligation d'accorder la valeur la plus basse, soit un 6.

Question 8 : (2 Pts)

Vous êtes responsable d'une manche de DRE. Suite aux tirs de qualifications, un capitaine d'équipe vous annonce qu'il veut changer sa stratégie pour les matches par équipes qui débiteront dans un peu plus d'une heure et qu'il souhaite apporter une modification dans l'équipe inscrite le matin au greffe. Que lui répondez-vous ?

Réponse : (Référence TAE – B.5.3.3.)

Une équipe est constituée des 3 meilleurs archers (ou 2 meilleurs pour une équipe mixte) issus de la phase de qualification, à moins que le capitaine d'équipe notifie par écrit au DOS (Directeur des tirs) ou à l'arbitre responsable du changement de compétiteur(s) au moins 1 heure avant le début du tir. L'archer intégrant l'équipe doit avoir participé à la phase de qualification.

Question 9 : Beursault (2 Pts)

En tir Beursault, un compétiteur a un problème à son viseur ; il doit s'arrêter pour le réparer. Expliquez la procédure qu'il doit suivre.

Réponse :

Il doit prévenir l'arbitre. S'il ne peut pas réparer pendant le tir de son peloton avant son tour, sa

sortie doit être signalée au marqueur (ou garde-panton). 15 minutes lui sont allouées pour régler le problème. Il pourra ensuite reprendre le tir en respectant l'alternance butte d'attaque / butte maîtresse et les flèches manquantes seront rattrapées après la fin du tir des autres archers du peloton (!!! vigilance sécurité)

Question 10 : Beursault (2 Pts : 1 Pt / réponse)

En tir Beursault, précisez :

Quel est le rôle du garde-panton ?

Où est-il positionné ?

Réponse :

Le garde-panton est positionné à proximité de la butte d'attaque, derrière le mur ou la garde la plus proche.

"l'homme de garde" ou "garde-panton" responsable de la sécurité, devance le peloton et enregistre les points à l'arrivée de chaque flèche. Il annonce la valeur présumée de la flèche à chaque tireur. Lorsque toutes les flèches sont validées avec les tireurs, il ouvre le pas de tir pour que les tireurs puissent y rentrer. Ensuite il repart vers la butte opposée.

Question 11 : Handisport : (5 Pts)

- Sur une compétition 2x18m en salle, l'organisateur vous informe que sur le 1^{er} départ il y aura un archer handisport en fauteuil sur la cible 12. Quelle sera la 1^{ère} chose que vous devrez vérifier sur le pas de tir ? **(2 Pts)**

Réponse :

L'arbitre doit s'assurer que sur cette cible l'archer en fauteuil n'aura pas à devoir se déplacer et à sortir du pas de tir durant les rotations AB/CD. Si l'archer est, par exemple, en A alors aucun archer ne devra être positionné en C.

- Un archer PARA tirant en arc à poulie à la bouche utilise un système de décoche. Il vous explique que son système s'est encrassé à cause de la salive et qu'il ne déclenche plus correctement. Il vous demande 30 mn pour réparer **(1,5 Pt)**

Réponse :

Cette situation est parfaitement acceptable comme un incident de tir

Par contre la procédure est la même que pour un archer valide (15mn ...etc..)

- Après avoir réparé, il vous explique que pour une utilisation normale de son système il est indispensable de bénéficier d'une volée supplémentaire pour le réglage du décocheur. Selon lui il s'agit d'une règle spécifique au para **(1,5 Pt)**

Réponse :

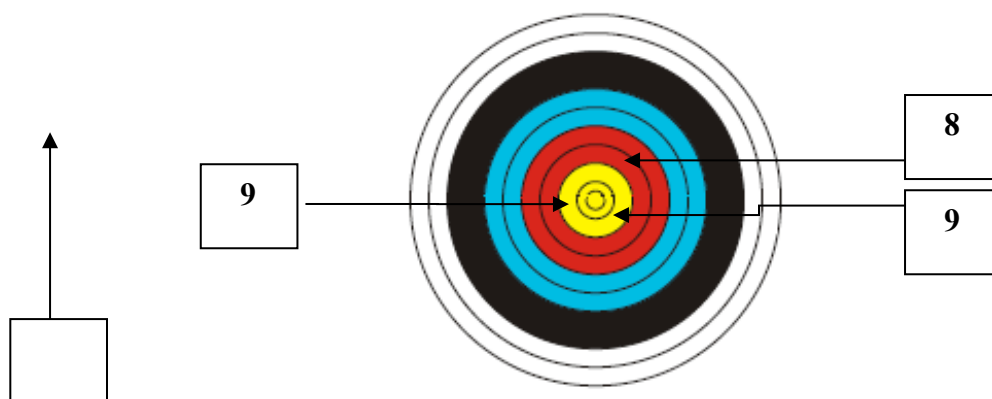
Absolument pas : aucune volée de réglage ne peut lui être accordée (pas de différence du fait du PARA)

B - VALEURS DE FLECHES : (20 Pts)

Quelle est la valeur des volées ci-dessous ? soit **4 Pts par situation**

Pour chacune des 4 situations suivantes, donnez la valeur des flèches et le total de la volée en expliquant comment vous avez procédé. ***Une valorisation non justifiée sera considérée comme non valable.***

Situation 1 (4 Pts)



Une flèche est retrouvée derrière la cible sans impact sur les flèches en cible.

Total de la volée :

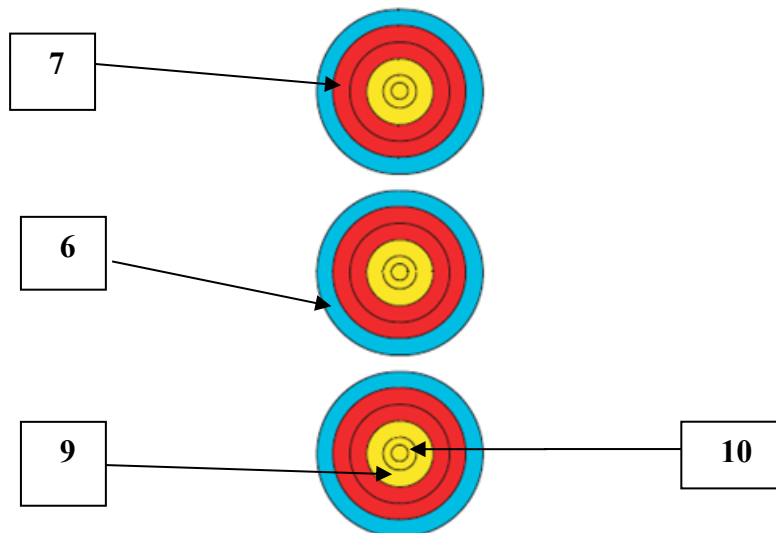
Votre décision argumentée :

Réponse :

L'archer a tiré 4 flèches dans la volée, on enlève la meilleure flèche un 9.

Valeur de la volée : $9 + 8 + 9 = 26$

Situation 2 (4 Pts)



Une flèche a été tirée hors temps.

Total de la volée :

Votre décision argumentée :

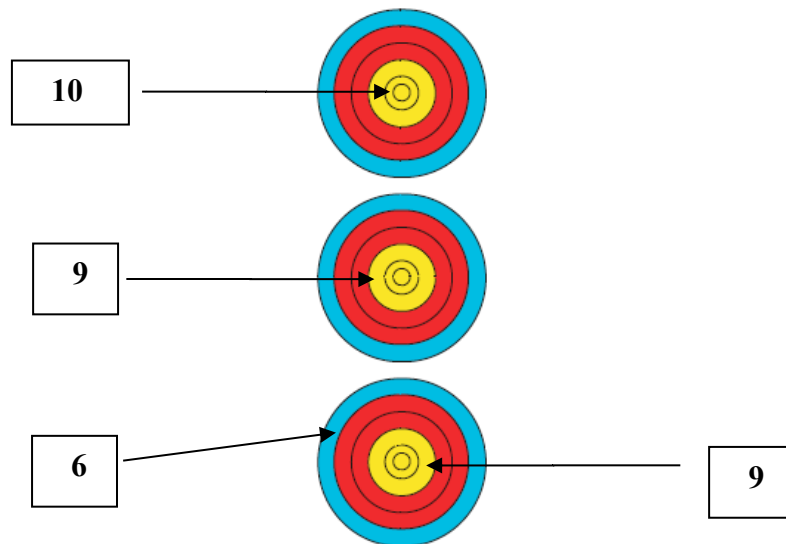
Réponse :

L'archer a tiré 4 flèches dont une hors temps, il y a 2 flèches dans le blason du bas l'archer a commis 3 erreurs :

- 1 - on retire la meilleure flèche du blason du bas, le 10
- 2 - il a tiré 4 flèches on enlève la meilleure flèche qui reste de la volée soit le 9.
- 3 - il a tiré une flèche hors temps on enlève le 7.

Valeur de la volée : $6 M M = 6$

Situation 3 (4 Pts)



Total de la volée :

Votre décision argumentée :

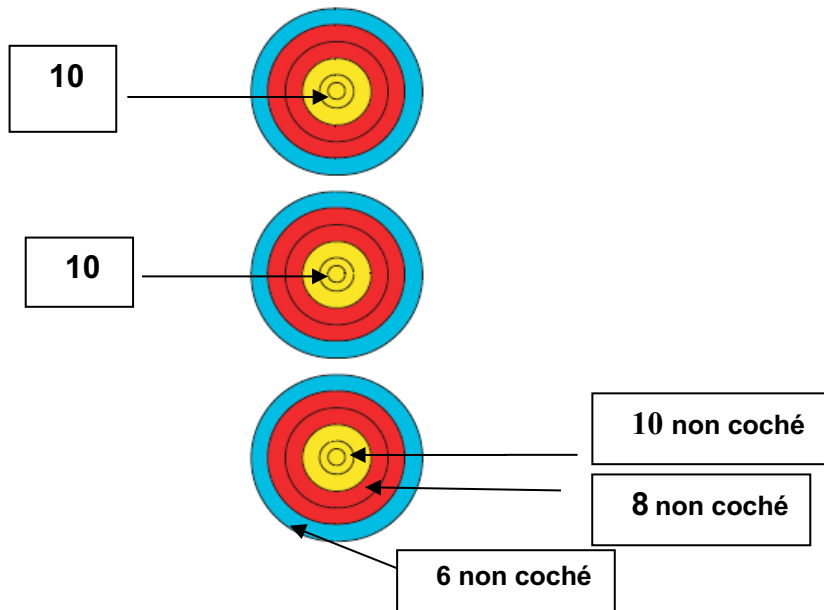
Réponse :

L'archer a tiré 4 flèches, il y a deux flèches dans le spot du bas L'archer a commis 2 erreurs:

- 1- on retire la meilleure flèche du blason du bas le 9
- 2- il a tiré 4 flèches on enlève la meilleure flèche le 10

Valeur de la volée : $9 + 6 + 0 = 15$

Situation 4 (4 Pts)



Une flèche ayant essuyé un refus, elle est au sol devant la cible. Il n'y a pas de flèche dans le spot du bas mais 3 impacts non cochés (valeurs indiquées). Quelle est la valeur que vous attribuez à la volée ?

Total de la volée :

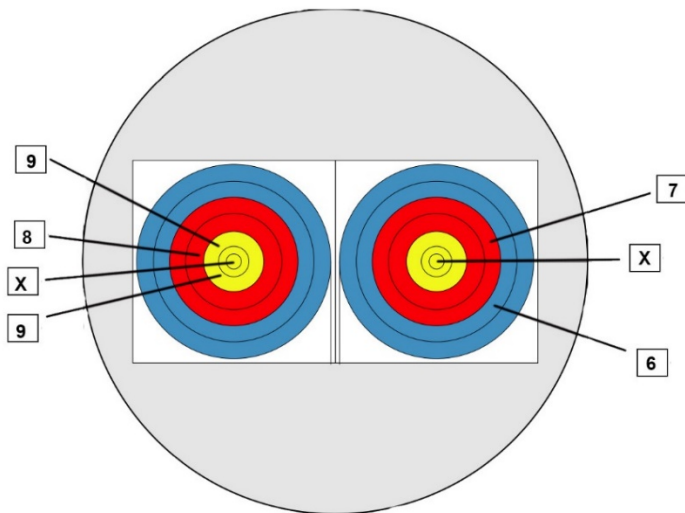
Votre décision argumentée :

Réponse :

L'archer a tiré 3 flèches. Il a mal coché ses impacts. J'attribue la valeur du point de l'impact le plus bas dans les zones marquantes : 6

Valeur de la volée : $10 + 10 + 6 = 26$

Situation 5 (4 Pts)



Lors d'un tir par équipe
poules

Le 1^{er} archer a tiré le 9 et le 8
dans le blason de gauche.

Le 2^{ème} archer a tiré le 7 et le
6 dans le blason de droite

Le 3^{ème} archer a tiré X et 9
dans le blason de gauche.

Cependant après s'être
ravisé, il a tiré 1 flèche dans
le blason de droite (c'est un
X) mais il a tiré hors temps.

Valeur de la volée :

Total de la volée :

Votre décision argumentée :

Réponse :

Il y a 3 erreurs :

- 4 flèches tirées dans le blason de gauche (il ne doit y en avoir que 3) : on enlève la meilleure flèche se trouvant dans le blason de gauche
- 7 flèches tirées par l'équipe : on enlève la meilleure flèche des 6 restantes
- 1 flèche tirée hors temps : on enlève la meilleure flèche des 5 restantes

Valeur de la volée : 9-8-7-6-M-M

C - Questionnaires à choix multiples : (40 Pts)

1- Le tir à 18M.

5 Points (1 Pt / bonne réponse). Cocher la (ou les) bonne(s) réponse(s)

1.1 – Catégories en tir à 18M

	QUESTIONS	
1	Le tir à 18M se pratique uniquement en salle	<input type="radio"/>
2	Les arc droits (longbow) et arcs de chasse sont classés en « arc nu »	<input checked="" type="radio"/>
3	Il existe 2 catégories en arc nu : - Scratch H et F (U21 >senior 3)	<input checked="" type="radio"/>
	- U18 H et F (regroupement U15 – U18)	
4	L'arc à poulies nu est classé dans la catégorie « arc nu »	<input type="radio"/>
5	La catégorie U11 arc classique tire sur blason 60cm	<input type="radio"/>

1.2 - Le terrain sur un tir à 18M

	QUESTIONS	
1	La tolérance d'erreur pour un tracé à 18M (ou à 25M) est de + ou – 10cm	<input checked="" type="radio"/>
2	L'angle d'inclinaison des cibles est compris entre la verticale et 10°	<input checked="" type="radio"/>
3	La position de tir de chaque archer sur la ligne de tir est obligatoire	<input checked="" type="radio"/>
4	L'espace réglementaire accordé à un archer est de 80cm	<input checked="" type="radio"/>
5	La ligne des 3M a une épaisseur d'au moins 5cm	<input type="radio"/>

1.3 - Le tir à 18M

	QUESTIONS	
1	Durant ¼ de finale, un archer peut quitter la ligne de tir pour régler un problème matériel	<input checked="" type="radio"/>
2	Lors d'une exemption («bye»), l'archer resté seul peut tirer sur sa cible le nombre de flèches qu'il souhaite	<input type="radio"/>
3	Dans une épreuve éliminatoire les 3 archers d'une équipe peuvent tirer 2 flèches chacun dans l'ordre de leur choix...	<input checked="" type="radio"/>
4	... Mais cet ordre doit être le même durant toute la durée de l'épreuve	<input type="radio"/>
5	Si un archer reçoit 2 cartons jaunes à la suite, le 3 ^{ème} sera automatiquement un carton rouge et l'équipe perdra la meilleure flèche de sa volée	<input type="radio"/>

2.1 Le tir Beursault :

5 Points (0,5 Pt / bonne réponse). Cocher la (ou les) bonne(s) réponse(s)

	QUESTIONS	
1	La compétition (ou "partie") se déroule en 20 haltes, soit 40 flèches.	<input checked="" type="radio"/>
2	Le centre de la carte doit se situer à 1m du sol avec une tolérance de + ou – 5 cm	<input type="radio"/>
3	Pour les arcs à poulies, il y a regroupement des catégories U18 à S3	<input type="radio"/>
4	Sur un Bouquet Provincial, la marque se fait ainsi : honneurs, chapelets et noirs	<input checked="" type="radio"/>
5	Le tir s'effectue normalement par pelotons de 5 archers qui tirent toujours dans le même ordre	<input checked="" type="radio"/>
6	Chaque archer dispose de 60 secondes (temps maximum) pour tirer sa flèche	<input checked="" type="radio"/>
7	Le Greffier est le marqueur en charge de la butte d'attaque	<input type="radio"/>
8	Dès qu'il a tiré sa flèche, l'archer se rend vers la butte opposée	<input checked="" type="radio"/>
9	2 haltes d'essai sont autorisées avant le début de la compétition	<input checked="" type="radio"/>
10	Si une flèche rebondit de la carte ou en tombe, elle compte selon la valeur de son impact (impact non coché) ou que le marqueur en ait été témoin.	<input checked="" type="radio"/>

3- Le Tir à l'Arc en Extérieur (TAE)

5 Points (1 Pt / bonne réponse). Cocher la (ou les) bonne(s) réponse(s)

3.1 - Catégories et entraînement sur un TAE

	QUESTIONS	
1	Le U11 tire à 20M sur un blason de 80cm (centre à 1m10) en distances nationales comme internationales	<input type="radio"/>
2	L'arc nu est autorisé pour les U15 sur blason 80cm (1-x) jusqu'au Championnat Régional	<input checked="" type="radio"/>
3	Sur un Championnat de France aux distances internationales, les catégories U18>S3 sont regroupées en S1	<input checked="" type="radio"/>
4	Un archer ne perdra pas de points pour une flèche tirée hors temps lors de l'entraînement officiel	<input checked="" type="radio"/>
5	Lors des phases finales d'un championnat, l'organisateur peut décider du nombre de volées d'entraînement	<input checked="" type="radio"/>

3.2 – Equipements sur un terrain de TAE

	QUESTIONS	
1	Il n'y a que 3 types de blasons sur un TAE : 122cm – 80cm (1-X) – 80cm (6 zones 5-X)	●
2	Le centre du jaune doit être à 130cm du sol (+ou- 2cm)	○
3	La dimension d'une cible (butte de tir) ronde ou carrée ne peut pas être inférieure à 124cm	●
4	Les numéros de cibles doivent être obligatoirement positionnés à la verticale de l'or (au-dessus ou en dessous) de chaque cible	●
5	Quand le contrôle du temps de tir se fait manuellement avec des panneaux, ces panneaux ne doivent pas avoir moins de 120 x 80cm. Une des faces de ces panneaux doit être verte. L'autre face doit être rouge.	○

3.3 – Le tir en TAE

	QUESTIONS	
1	La communication verbale de l'archer avec son encadrant d'équipe n'est pas autorisée	●
2	En rythme ABC (AB-CD) la position des archers sur la ligne de tir sera celle qu'ils auront décidé entre eux...	●
3	... Mais l'arbitre doit en être obligatoirement informé	●
4	Lors d'un barrage en épreuve finale (tir alterné), l'archer ayant commencé le match a le choix de tirer le premier (ou pas) le barrage	○
5	En finale par équipe (tir alterné), les équipes doivent alterner leurs membres après chaque tir d'une flèche	●

3.4 – Réclamations et appel (cibles anglaises)

	QUESTIONS	
1	Le jury d'appel est obligatoire sur tous les championnats	○
2	Le jury d'appel, lors de la délibération, devra se composer de 5 membres (dont 1 président)	○
3	Lors du tir par équipe, un carton jaune donné par un arbitre pour un mauvais franchissement de ligne est sans appel possible	●
4	L'intention de déposer une réclamation, dans la mesure où cela pourrait avoir une incidence sur la progression d'un archer (ou d'une équipe) d'une étape à l'autre, doit être déposé dans les 15 minutes maximum suivant la fin du match	○
5	Le jury d'appel doit être présent dès le début de l'entraînement officiel	●