

## TIR EN EXTÉRIEUR – TIR EN SALLE

1 – Lors d'une compétition sélective en salle à 18 m, un benjamin tire sur des blasons :

- Blasons uniques de 40cm
- Blasons trispots verticaux de 40 cm
- Blasons de 60 cm

2 – En salle, la session d'entraînement a une durée minimale de :

- 20 mn
- 30 mn
- 45 mn

3 – Un archer tirant en arc chasse souhaite participer à une compétition sélective en salle :

- Il ne peut participer, la catégorie Arc Chasse n'est pas admise
- Il peut tirer, il sera classé avec les Arcs Nus
- Il peut tirer et sera classé en Arc Chasse

4 – En salle, un senior homme Arc Nu tire sur des blasons :

- De 40 cm, uniques ou trispots
- De 60 cm uniques
- Trispots de 60 cm

5 – En salle, un Poussin âgé de 8 ans, muni d'un certificat conforme, peut tirer :

- À 18 m sur blason unique de 60 cm
- À 25 m sur blason de 122 cm
- Uniquement à 18 m sur blasons de 80 cm

6 – En salle, pour les trispots verticaux, le centre du spot du milieu est placé à une hauteur de :

- 125 cm, +/- 3 cm
- 130 cm, +/- 3 cm
- 130 cm, +/- 2 cm

7 – En salle, lorsque quatre blasons trispots verticaux sont installés, la distance à respecter entre les zones marquant des 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> blasons (C et B) est de :

- 10 cm minimum
- 15 cm minimum
- 15 cm maximum

8 – En salle, la tolérance dans la mesure des distances de tir est de :

- +/- 10 cm à 18 m et à 25 m
- +/- 15 cm à 18m et à 25 m
- +/- 10 cm à 18 m et +/- 15 cm à 25 m

9 - En tir en salle, pour un tir de barrage en simultané, une flèche se tire en :

- 20 secondes
- 30 secondes
- 40 secondes

10 - En salle, on tolère que l'espace minimum accordé à un archer sur la ligne de tir soit de :

- 65 cm
- 70 cm
- 75 cm

11 - En Tir Fédéral, un Benjamin homme arc classique tire :

- A 20 m sur blason de 80 cm
- À 30 m sur blason de 80 cm
- À 30 m sur blason de 122 cm

12 – En Tir Fédéral, un Cadet en arc à poulies tire :

- À 50 m sur blason de 80 cm
- A 50 m sur blason de 122 cm
- Ne peut tirer en arc à poulies

13 – En Tir Extérieur, l'épreuve à 50 m pour les arcs à poulies est tirée sur des blasons :

- Uniques de 80 cm
- Réduits de 80 cm à 5 zones de score
- Réduits de 80 cm à 6 zones de score

14 – Dans la Filière Sportive par Équipe de Club, sont admises les équipes :

- Masculines et féminines, arc classique et arc à poulies
- Uniquement les équipes en arc classique, masculines et féminines
- Les équipes mixtes, arc classique et arc à poulies

15 – Le Championnat de France Jeune par Équipes de Ligue est ouvert aux archers tirant :

- Uniquement en arc classique
- En arc classique et arc à poulies
- Uniquement en arc à poulies

16 – Lors de phases Éliminatoires et Finales, les matchs par "sets" sont tirés par :

- Les arcs à poulies uniquement
- Les arcs classiques uniquement
- Les arcs classiques et arcs à poulies

17 – Lors d'une compétition de Tir extérieur, une Minime fille arc classique tire :

- À 30 m sur blason de 80 cm
- A 40 m sur blason de 80 cm
- À 50 m sur blason de 122 cm

18 – Un tir de barrage est nécessaire pour départager deux archers à égalité de points :

- Après le tir de la deuxième série d'un Fédéral.
- Pour entrer dans le « cut » après le tir qualificatif d'une épreuve avec finales
- A l'intérieur du « cut », le départage étant nécessaire pour le placement des archers sur la grille des matchs.

19 – En tir extérieur, lorsque deux blasons de 80 cm réduits à 6 zones de scores sont installés sur une cible, ils doivent être écartés de :

- 5 cm minimum
- 3 cm minimum
- 2 cm minimum

20 – En tir extérieur, le rythme des tirs est :

- Obligatoirement en AB/CD, quatre archers par cible
- Obligatoirement en ABC, trois archers par cible
- En AB/CD ou ABC, au choix de l'organisateur précisé sur le mandat.

### **Question subsidiaire**

**Vous n'êtes pas obligé de répondre à cette question. Si vous y répondez, une bonne réponse vous vaudra deux points supplémentaires.**

En tir en salle à 18 m, au moment où il arrive sur la ligne de tir, un archer s'aperçoit que la flèche d'un autre archer est plantée dans le 10 de son blason. Il vous appelle pour vous le signaler et vous dit que cela le gêne dans son tir.  
Que faites vous ?

## TIR EN CAMPAGNE

1 – La cible la plus éloignée d'un parcours en distances « connues » se situe à :

- 50 m
- 55 m
- 60 m

2 – En tir en campagne, les pelotons sont composés au maximum de

- 4 archers dont deux du même club au maximum
- 5 archers de la même catégorie d'arme
- 3 archers ou moins si le nombre de participants l'impose.

3 – En campagne les blasons utilisés ont un diamètre de :

- 40 cm, 60 cm, 80 cm et 122 cm
- 20cm, 40 cm, 60 cm et 80 cm
- 30 cm, 40 cm, 60 cm et 80 cm

4 – En tir en Campagne, le nombre maximum de points qu'il est possible de réaliser sur une volée est de :

- 15 points
- 18 points
- 30 points

5 - Pour une compétition en 24 cibles qui comporte des distances connues et inconnues, l'organisateur :

- Peut panacher les cibles, du moment qu'il y a 12 cibles "inconnues" et 12 cibles "connues"
- Doit obligatoirement séparer les cibles "inconnues" des cibles "connues"
- Peut planter plus de cibles "inconnues" que de cibles "connues"

6 - Pour être sélective, une compétition Tir en Campagne doit comporter :

- 12 cibles minimum
- Obligatoirement 24 cibles
- 12, 24 ou 36 cibles

7 - En Tir en Campagne, un Cadet Arc à Poulies tire du piquet :

- Bleu
- Blanc
- Rouge

8 - En tir en Campagne, les Super Vétérans Arc Nus sont classés :

- Avec les Vétérans Arc Nu
- Dans la catégorie Super Vétérans Arc Nu
- Ne sont pas admis en Arc Nus

9 - Selon le Règlement français, à chaque cible, un archer tire :

- 3 flèches en 4 minutes
- 3 flèches en 3 minutes
- 3 flèches sans limite de temps

10 – En tir en campagne, un archer en situation de tir doit se trouver :

- Debout, un pied au contact du piquet
- Debout ou à genoux, jusqu'à 1 m sur le côté de part et d'autre du piquet
- Devant le piquet de tir si l'état du terrain l'impose.

11- En tir en Campagne, sur une cible équipée de quatre trispots verticaux, les archers CD tirant les premiers le feront sur :

- L'archer « C » sur le premier blason, l'archer « D » sur le deuxième blason.
- L'archer « C » sur le troisième blason, l'archer « D » sur le quatrième blason
- L'archer « C » sur le premier blason, l'Archer « D » sur le troisième blason

12 – En tir en campagne, l'utilisation des téléphones portables est :

- Autorisée
- Tolérée pour la prise de photos
- Interdite

13 – En tir en Campagne, la zone de points au bas du blason doit se trouver au dessus du sol :

- À 10 cm minimum
- A 15 cm minimum
- 20 cm minimum

14 – En tir en campagne, un arbitre qui va chronométrer un archer doit :

- Informer l'archer qu'il va le chronométrer
- X  Être bien en vue des compétiteurs
- Être hors de la vue de l'archer qu'il va chronométrer

15 – En tir en campagne, en cas de défaillance d'équipement, le temps alloué à un archer pour réparer son matériel est de :

- 15 minutes
- 20 minutes
- 30 minutes

## TIR 3D

1 – Un parcours de tir sur cibles 3D se déroule sur :

- 24 cibles en distances inconnues ou 12 cibles en inconnues + 12 cibles en connues
- 40 cibles ou 2 fois 20 cibles en distances inconnues
- 2 fois 20 cibles en distances connues

2 – En 3D, la distance de tir la plus longue est de :

- 65 m
- 55 m
- 45 m

3 – En 3D, en compétition sélective, chaque peloton est composé au maximum de :

- 3 archers
- 4 archers
- 5 archers

4 - En Tir 3D, pour résoudre un incident de tir, un archer dispose de :

- Il n'y a pas d'incident de tir dans cette discipline
- 15 minutes
- 30 minutes

5 - En tir 3D, les zones marquantes des cibles sont matérialisées par un trait tracé par :

- L'Organisateur
- Le fabricant
- L'arbitre de la compétition

6 – En Tir 3D, les catégories ouvertes en Arc nu vont :

- De Cadet à Super Vétéran
- De Cadet à Vétéran
- De Benjamin à Vétéran

7 - En tir 3D, le score maximum possible pour une flèche est de :

- 11 points
- 10 points
- 6 points

8 – En Tir 3D, le temps de tir dont disposent les archers est de :

- 1 minute pour tirer deux flèches, une à chaque pas de tir
- 1 minute pour tirer deux flèches du même pas de tir.
- 1 minute 30 secondes pour les arc libres, 1 minute pour les autres armes, 2 flèches du même pas de tir

9 - En tir 3D, le piquet rouge est utilisé comme pas de tir par :

- Les Juniors, Seniors et Vétéran, toutes armes
- Les Juniors, Seniors et Vétéran en arc libre
- Les Cadets, Juniors, Seniors et Vétéran toutes armes

10 - En Tir 3D, la rotation au sein d'un peloton se fait de la façon suivante :

- AB/CD puis CD/AB
- ABCDE BCDEA, CDEAB, DEABC, EABCD, ABCDE etc.
- Il n'y a pas de rotation, les archers tirent toujours dans le même ordre

**PARCOURS NATURE**

1 – En Tir Nature, l'utilisation de stabilisateurs pour les Arcs Droits et arc nus doit répondre aux règles suivantes :

- Utilisation sans restriction
- Aucun stabilisateur n'est autorisé
- Un seul amortisseur ou contre poids d'une longueur maximale de 13 cm peut être utilisé

2 – En tir Nature, le nombre de cibles tirées sur un parcours sélectif est de :

- 24 cibles
- 40 cibles
- 42 cibles

3 – En tir Nature, un Benjamin Arc Nu tire :

- 2 flèches du piquet Blanc en 45 s
- 1ere flèche du piquet Bleu et seconde flèche du piquet Blanc en 1 mn
- 1ere flèche du piquet Bleu et seconde flèche du piquet Blanc en 45 s

4 - En Tir Nature, le chronométrage démarre :

- Quand l'archer quitte le pas de départ
- Dès l'arrivée de l'archer à son premier pas de tir
- Au « top » de l'archer arrivé à son premier pas de tir

5 - En Tir Nature, un archer au pas de tir :

- Peut se trouver en arrière du piquet sans le toucher
- Doit toucher le piquet et peut le devancer
- Peut effectuer un déplacement latéral d'un mètre maximum et tirer sans toucher le piquet