



FEDERATION FRANÇAISE
D'EQUITATION

NORMES TECHNIQUES TIR A L'ARC A CHEVAL

Epreuves SKIRMISH



SOMMAIRE

I - SKIRMISH

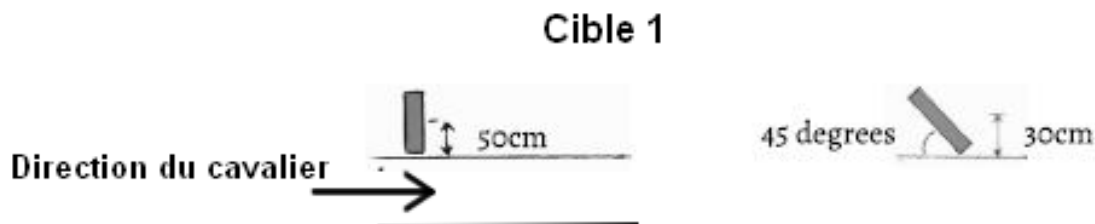
2

I - Skirmish

L'épreuve se courre sur 90 m.

T1, cible n°1, tir de kikaç cible dos à la ligne de départ à 50 cm du bord intérieur de la piste pour un tir arrière, blason (FITA40)

La cible est placée à la perpendiculaire et à 50 cm du bord intérieur de la piste et est orientée avec un angle de 45°. Le cœur du blason est à 30 cm de hauteur par rapport au sol de la piste.



T2, cible 2, tir avant à 40 m, situé à 7 m du bord intérieur de la piste (FITA80) de façon à proposer une situation à 25 m du départ.

T3, cible 3, tir au sol à 45 m (FITA80)

T4, cible 4, tir arrière à 50 m, situé à 7 m du bord de la piste (FITA80) de façon à proposer une situation à 65 m du départ.

T5, cible tir opposé dos à la ligne d'arrivée situé à 3m du bord extérieur de la piste (FITA80)

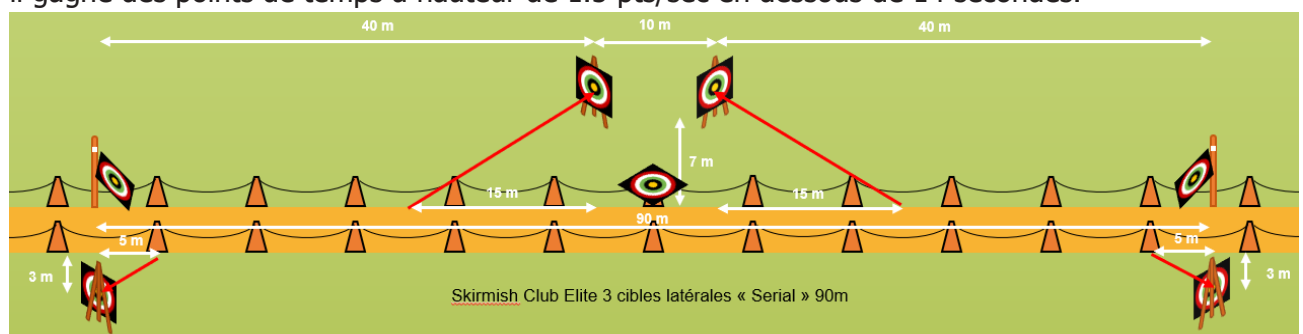
4 Runs au galop

Les flèches peuvent être tenues dans la main ou tirées du carquois sur le parcours. Au départ, le cavalier ne peut avoir qu'une seule flèche en main, qui peut être encochée sur la corde d'arc avant la ligne de départ.

Une seule flèche tirée par cible

Point de FITA 1-2-3-4-5 pts.

Bonus de temps : le temps imparti est de 14 secondes. Si le cavalier touche plus de 2 cibles, il gagne des points de temps à hauteur de 1.5 pts/sec en dessous de 14 secondes.



Malus temps : si le cavalier est au-dessus de 14 secondes, il perd 1.5 pts/sec.

Multi shot bonus : 3 points si l'archer touche 4 cibles et 4 points s'il touche les 5 cibles.

Le score total du Run est la somme des points de cible, de temps et de bonus cible.

Il ne peut pas y avoir de score négatif.