



FEDERATION FRANÇAISE
D'EQUITATION

REGLEMENT DES COMPETITIONS

Applicable au 04 septembre 2023

Rectificatif applicable au 05 février 2024

Dispositions spécifiques Tir à l'arc à cheval



SOMMAIRE

I - ORGANISATION	3	IV - NORMES TECHNIQUES ET	
Art 1.1 - Programme	3	DEROULEMENT	7
Art 1.2 - Terrain	3	Art 4.1 - Arc, flèches, carquois et cibles	7
Art 1.3 - Terrain d'échauffement	4	Art 4.2 - Déroulement des épreuves	9
Art 1.4 - Essai	4	Art 4.3 - Communication avec le concurrent	10
Art 1.5 - Tableau d'affichage	4	Art 4.4 – Normes techniques	11
Art 1.6 - Sonorisation	4	1 - Type Tower	11
II - EPREUVES	4	2 - Type Raid	11
Art 2.1 - Epreuves et qualifications	4		11
	4	3 - Type Hunt	12
Art 2.2 - Concurrents	5	4 - Epreuves OPEN	12
A - Participation	5	5 - Epreuves combinées	14
	5		14
B - Tenue	5	6 – Club 1 Spéciales :	14
Art 2.3 - Poneys et chevaux	5		
A - Participation	5	V - POINTS ET PENALITES	14
B - Harnachement	5	1 - Points	14
Art 2.4 - Epreuves Internationales	6	2 - Pénalités de temps	15
III - OFFICIELS DE COMPETITION	6	3 - Chute	15
		VI - CLASSEMENT	16

PRÉAMBULE

Le Tir à l'arc à cheval T.A.C est la réunion de deux disciplines sportives traditionnelles : l'équitation et le tir à l'arc. La combinaison de ces deux sports provient de traditions asiatiques. L'objectif est de tirer dans un temps déterminé, des flèches en mouvement dans une ou plusieurs cibles en ligne droite ou sur un parcours en terrain varié, sur une piste encadrée. L'esthétisme du geste et la difficulté d'allier vitesse et précision en font tout le charme. La symbolique de l'arc associée au cheval est très forte.

Rappel : tous les règlements spécifiques sont à rattacher aux dispositions générales du règlement des compétitions de la FFE.

I - ORGANISATION

Art 1.1 - Programme

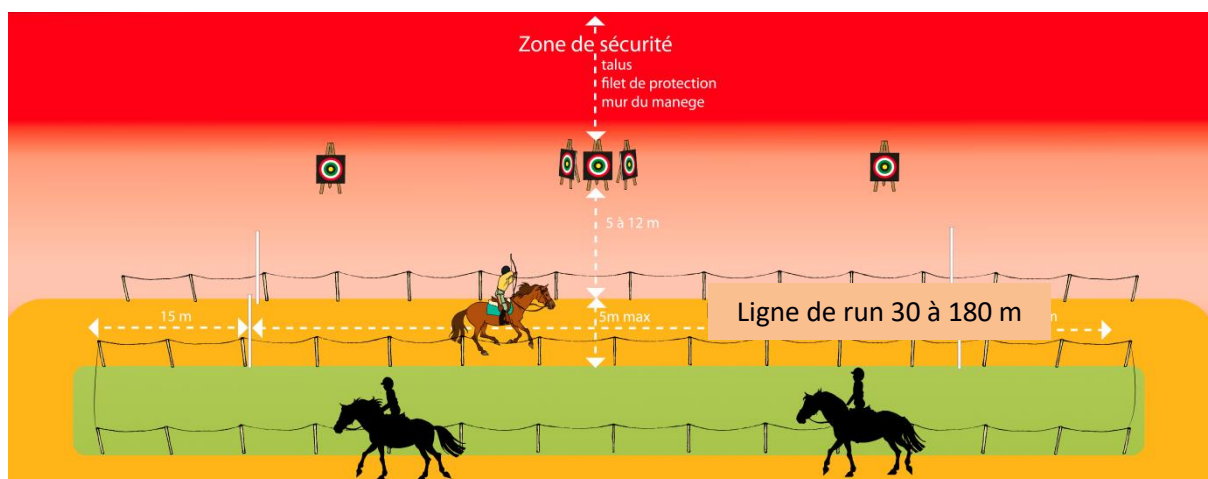
L'organisateur propose sur la DUC les épreuves qu'il souhaite organiser : individuelle et/ou équipe dans le cadre de l'enregistrement officiel prévu par les dispositions générales du Règlement des Compétitions de la FFE.

Art 1.2 - Terrain

Les épreuves se déroulent sur une « ligne de Run » dont les spécificités sont précisées pour chaque épreuve. Cette ligne sécurisée est en général délimitée par une lice. Les lignes de départ et d'arrivée sont symbolisées par des points de repères, à gauche et à droite de la ligne de Run. Chaque point de repère est situé de 50 à 80 cm du bord de la ligne. Une zone d'accélération et de freinage peut être prévue avant et après la ligne de Run.

Les barres au sol sont interdites pour construire la lice.

La piste peut être installée dans un manège, une carrière ou un pré.



Les cibles peuvent être disposées verticalement de face, de côté, de dos, couchées au sol. La hauteur, la taille, l'angle et la distance entre la piste et les cibles varient selon les épreuves. La hauteur du centre de cible, déterminée par le type d'épreuve, doit être établie par rapport au niveau du sol de la ligne de run.

Le jury est placé à minimum 3 m de la ligne de Run.

Art 1.3 - Terrain d'échauffement

Une aire d'échauffement sécurisée est mise à disposition des cavaliers. Avec l'autorisation du jury, la détente peut s'effectuer avant l'épreuve dans la ligne de Run.

Art 1.4 - Essai

Les cavaliers réalisent un run de présentation au pas, sans tirer de flèche, en reprise ou individuellement.

Un ou deux runs d'essai à allure libre sont prévu. Si aucune piste de détente n'est disponible avec un dispositif similaire, alors l'organisateur peut proposer des runs d'essai supplémentaires.

Art 1.5 - Tableau d'affichage

Pour un meilleur déroulement de la compétition, un tableau d'affichage peut être installé. Il devra comporter :

- Les informations nécessaires au bon déroulement de la compétition
- Plan du parcours Hunt
- Les résultats
-

Art 1.6 - Sonorisation

Pour les besoins de la compétition, une sonorisation peut être installée et mise à la disposition du Président de jury. Elle comprend un ampli avec hauts parleurs adaptés aux manifestations en public, des micros, un lecteur CD.

II - EPREUVES

Art 2.1 - Epreuves et qualifications

EPREUVES	CAVALIERS	LICENCE FEDERALE COMPETITION	NIVEAU DE QUALIFICATION CAVALIER MINIMUM	CHEVAUX / PONEYS
Club Poney A2	10 ans et moins	Club	Galop 1 ou Galop de Bronze	A
Club Poney A1	12 ans et moins	Club	Galop 2 ou Galop d'Or	A
Club Poney 3	18 ans et moins	Club	Galop 1 ou Galop de Bronze	B, C & D
Club Poney 2	18 ans et moins	Club	Galop 2	B, C & D
Club Poney 1	18 ans et moins	Club	Galop 4	B, C & D
Club 3	Tous	Club	Galop 1 ou Galop de Bronze	B, C, D, E & F
Club 2	Tous	Club	Galop 2	B, C, D, E & F
Club 1	Tous	Club	Galop 4	B, C, D, E & F
Club Elite	Tous	Club	Galop 5	B, C, D, E & F
Club 2 Equipe	Tous, 3 cavaliers	Club	Galop 2	B, C, D, E & F
Club 1 Equipe	Tous, 3 cavaliers	Club	Galop 3	B, C, D, E & F
Club 1 Paire	Tous, 2 cavaliers	Club	Galop 3	B, C, D, E & F
Club 1 Spéciale	Tous	Club	Galop 5 5 participations minimum pour le cavalier en Club 1 ou Club Elite	B, C, D, E & F

Open A	12 ans et moins	Club	Galop 1 ou Galop de Bronze	A
Open 3	Tous	Club	Galop 1 ou Galop de Bronze	B, C, D, E & F
Open 3 paire	Tous	Club	Galop 1 ou Galop de Bronze	B, C, D, E & F
Open 3 équipe	Tous	Club	Galop 1 ou Galop de Bronze	B, C, D, E & F
Open 2	Tous	Club	Galop 2 ou Galop d'Or	B, C, D, E & F
Open 2 paire	Tous	Club	Galop 2 ou Galop d'Or	B, C, D, E & F
Open 2 équipe	Tous	Club	Galop 2 ou Galop d'Or	B, C, D, E & F

Art 2.2 - Concurrents

A - Participation

Les concurrents doivent être titulaires d'une Licence Fédérale de Compétition en cours de validité.

Un engagement correspond à un couple, un cavalier avec un cheval : si un cavalier veut monter un autre cheval, c'est alors un deuxième engagement.

Chaque concurrent doit fournir un ramasseur de flèches titulaire d'une licence pratiquant en cours de validité

Cinq participations par jour et par cavalier sont autorisées, dont deux maximums par épreuve.

Les points obtenus en épreuve combinée sont doublés.

B - Tenue

Les cavaliers doivent avoir une tenue d'équitation du club ou de concours, ou un costume traditionnel (d'inspiration de peuples d'archers cavaliers). Le règlement sur la tenue s'applique aussi dans l'aire d'échauffement.

Les coiffes traditionnelles sont acceptées si elles recouvrent un casque aux normes.

Le port d'un casque aux normes en vigueur est obligatoire pour tous les cavaliers.

Le port d'un gilet protège-dos aux normes en vigueur est obligatoire sur toutes les épreuves de type hunt.

Le Président de jury est compétent pour sanctionner toute tenue négligée, ou dangereuse.

Les concurrents doivent se présenter avec un matériel ne présentant aucun danger pour le cavalier, l'équidé ou le public. Le président de jury et/ou le commissaire au paddock pourra intervenir en cas de manquement à cette règle.

Art 2.3 - Poneys et chevaux

A - Participation

5 participations autorisées par jour par poney/cheval dont 3 participations maximum en Club Elite.

Les épreuves combinées composées de 2 ou 3 tests comptent pour deux participations.

Les équidés de 4 ans n'ont le droit qu'à 1 participation par jour, les épreuves combinées 2 et 3 tests leur sont donc fermées.

Un même poney / cheval peut concourir au maximum trois fois dans la même épreuve avec des cavaliers différents.

B - Harnachement

Les harnachements et les embouchures des poneys / chevaux doivent être conformes au règlement général des compétitions.

Le gogue et la martingale à anneaux ou fixe sont autorisés, sauf en épreuves d'indice 1, Elite et Hunt. Les dispositifs permettant d'empêcher le poney / cheval de brouter et respectueux du bien-être animal sont autorisés en épreuves Club Poney A, Club Poney 3 et Club 3. Les rênes doivent rester flottantes, sans risque de glisser vers les oreilles. Le nœud aux rênes est autorisé. Les rênes peuvent être attachées à la selle avec un matériel cassant. L'utilisation d'un harnachement sans mors est autorisée.

Art 2.4 - Epreuves Internationales

Les épreuves Internationales sont des épreuves définies en catégorie de difficultés :

1 étoile difficulté Club 1

Archer niveau Club 2+ et titulaire du Galop 4, niveau inférieur ou égal à IHAA 1

2 étoiles difficultés Club 1 +

Archer niveau Club 1+ et titulaire du Galop 4, niveau inférieur ou égal à IHAA 5

3 étoiles difficultés Club Elite

Accessible archers qualifiés Club Elite et titulaire Galop 6, niveau inférieur ou égal à IHAA 6

4 étoiles difficultés Club Elite ++

Accessible archers qualifiés Club Elite et titulaire Galop 6, niveau inférieur ou égal à IHAA 10

Pour les dispositions spécifiques de ces épreuves se référer au règlement IHAA.

EPREUVES	CAVALIERS	CHEVAUX / PONEYS	NIVEAU CAVALIER MINIMUM
TOWER	Tous	A, B, C, D, E & F	4
RAID			
SKIRMISH			
HUNT			
COMBINEE Hba E			

Pour les dispositions spécifiques de ces épreuves se référer au règlement IHAA.

<http://ihaa.info/pages/rules/rules.html>

III - OFFICIELS DE COMPETITION

Le Président de jury est désigné par l'organisateur, il doit être titulaire d'une licence en cours de validité et inscrit sur la DUC.

Le Président de jury doit être présent pendant toute la durée du concours. Il veille au bon déroulement des épreuves et au respect du règlement. Il peut à tout moment intervenir si le comportement d'un concurrent n'est pas conforme au respect de la sécurité de son cheval ou des autres concurrents.

Sur chaque épreuve deux Juges sont présents les points sont notés à minima sur papier.

Les Juges ont autorité sur le ou les épreuve(s) dont ils ont la responsabilité. Les Juges veillent au bon déroulement des épreuves. Ils ont aussi le rôle d'informer les concurrents si besoin est. En cas de besoin, ils doivent rendre compte au Président de jury.

Le Commissaire au paddock est chargé de vérifier que les harnachements, le matériel et les tenues sont conformes au règlement, en bon état. Il veille à la sécurité et au bon déroulement de la détente et à l'application du règlement sur le terrain d'échauffement.

Un chef de piste, ayant suivi une formation, est fortement recommandé pour les indices 1 et élite et devra être renseigné sur la DUC par l'organisateur.

Art 3.2 - Juge accompagnateur

Pour toutes les compétitions de Tir à l'Arc à Cheval, les clubs participant aux épreuves devront se faire accompagner d'un juge.

Le Juge accompagnateur sera impliqué dans le déroulement général du concours. Il devra être disponible sur la durée totale du concours.

Le Juge accompagnateur reste à la charge du club qu'il accompagne.

Tous les Juges accompagnateurs doivent être titulaires de la licence de pratiquant en cours de validité et être majeur.

IV - NORMES TECHNIQUES ET DEROULEMENT

Art 4.1 - Arc, flèches, carquois et cibles

Les arcs utilisés sont de type traditionnels monoblocs et nus, sans repose flèche. Les fenêtres d'arc sont autorisées sur les arcs plastiques d'initiation.

Les flèches disposent d'une pointe cible non dangereuse pour le cheval, cavalier, autres concurrents et public dans toutes les épreuves. Les lames sont interdites. La longueur de la flèche respecte l'allonge de l'archer.

Les flèches de chaque archer sont identifiées nominativement (nom et prénom):

Les flèches doivent être obligatoirement dans la main d'arc du cavalier, ou dans un carquois qui est un équipement de cuir ou de tissus permettant de stocker les flèches et d'en protéger les pointes, dans la mesure où il ne présente aucun danger.

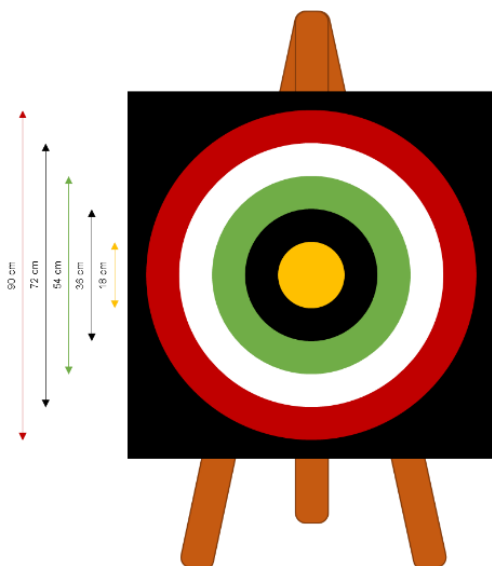
Le cavalier ne peut encocher et tirer qu'une seule flèche à la fois.

Le carquois de dos doit être orienté en direction de la main de corde.

Il est interdit d'avoir un chargeur à la main en dehors de la zone de départ et de la ligne de Run. Le cavalier peut employer la méthode de rechargement et de tir qu'il désire à condition qu'elle ne soit pas dangereuse pour lui, pour le public et pour son cheval. Cependant, aucun matériel ne peut être mis en bouche.

Suivant les épreuves, il peut être utilisé plusieurs types cibles.
cf règlement de chaque épreuve.

Cible officielle FFE



Les cibles sont rondes de 90 cm :

- Rond central : 18 cm,
- Anneau intermédiaire : 9 cm,
- Anneau extérieur : 90 cm.

Points cibles :

- Tir dans le rond central : 5 points
- Tir dans l'anneau noir : 4 points
- Tir dans l'anneau vert : 3 points
- Tir dans l'anneau blanc : 2 points
- Tir dans l'anneau rouge : 1 point

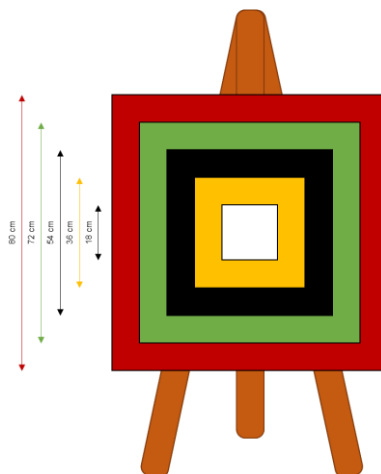
L'utilisation d'un triptyque est nécessaire pour les épreuves Tower en Indice 1 et Elite.
Hauteur du centre de cible 1.80m (+ ou - 20cm).
L'angle d'orientation des cibles est de 114° +/- 2°

Cible Raid

Les blasons Raid sont carrés et mesurent 80 x 80 cm-
Le dessin à l'intérieur est libre.

Points cibles :

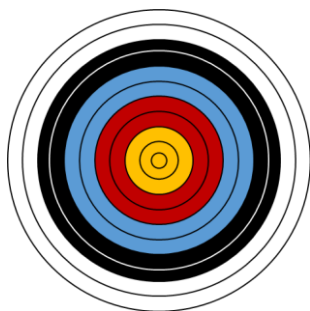
- Tir dans le carré du milieu : 5 points
- Tir dans le jaune : 4 points
- Tir dans le noir : 3 points
- Tir dans le vert : 2 points
- Tir dans le rouge : 1 point



Cible type FITA :

Utilisable en épreuve Raid ou en épreuves type Hunt.

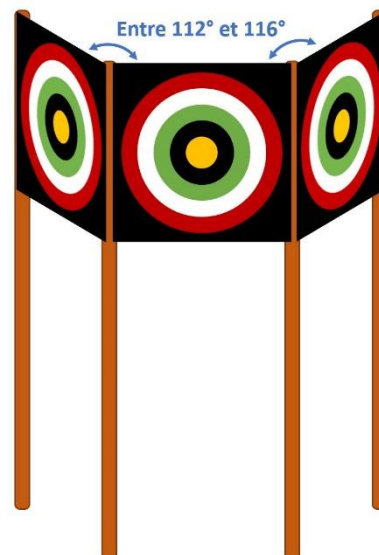
Les cibles sont rondes et disposent de 5 zones.



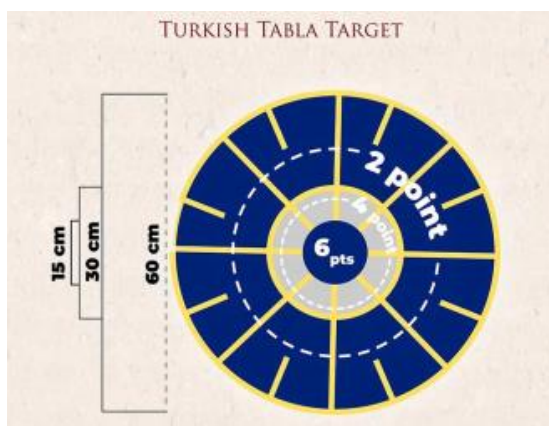
Points cible :

- Tir dans le jaune : 5 points
- Tir dans le rouge : 4 points
- Tir dans le bleu : 3 points
- Tir dans le noir : 2 points
- Tir dans le blanc : 1 points

Cible Turque :



Cible utilisable sur l'épreuve Turkish Tabla



Cible 2D et 3D :



Tous types de cibles sont possibles pour les épreuves de type Hunt

Les zones de points sont :

- 7/5/ 4 3/2/1 pour les cibles.
- 10/5/2 pour les tirs longues distances avec au minimum 2 zones. La zone à 10 points étant matérialisée par une zone de 80 cm de diamètre minimum.

Le dispositif par cible sera présenté lors de la reconnaissance officielle.

L'utilisation de cibles 3D se fait uniquement en Indice 1 et Elite.

En épreuve Hunt, la distance entre deux tirs doit être :

- D'au moins 30 m en indice Club poney 2/club 2/poney A1/club poney 1/club 1
- D'au moins 20 m en Indice A2/Club 3 et Poney 3
- Libre en indice Elite

Cela s'applique au point où la situation de tir est idéale, c'est-à-dire la position sur la piste à partir de laquelle l'archer voit la cible perpendiculairement à lui. En réalité, deux cibles peuvent être à moins de 30 m (exemple : une cible en tir avant puis une cible en tir arrière).

Art 4.2 - Déroulement des épreuves

Chaque cavalier fait plusieurs passages dans la ligne de Run, à une allure déterminée ou libre. Lors de chaque passage, il tire des flèches dans une ou plusieurs cibles. Les flèches sont tirées lorsque le cavalier a franchi la ligne de départ et avant qu'il franchisse la ligne d'arrivée. Pour les passages au pas, le buste du cavalier fait référence, le déclenchement du chronomètre fait référence sur les autres passages.

Après le passage de chaque cavalier, le juge de cible compte les points. En cas de doute, le Juge référent de l'épreuve se déplace et effectue le comptage.
Les flèches sont retirées à la demande du jury de façon à éviter la casse de flèches.

Passages sans chronomètre :

Le cavalier parcourt la ligne et tire une ou plusieurs flèches. Les points marqués en cibles sont comptabilisés.

Passages au chronomètre :

Certaines de ces épreuves doivent se faire dans un temps imparti et peuvent générer des bonus et pénalités sans entraîner de score négatif « 0 est le score minimal d'une ligne ». L'addition des points de cibles, de bonus et de pénalités détermineront le classement des concurrents.

Dans les épreuves d'indice 2 et 1, le cavalier peut avoir au maximum 3 points de bonus ou de malus.

Sauf indication particulière de l'épreuve les points de chronomètre sont les suivants :

Si le cavalier parcourt la ligne dans un temps inférieur au temps de référence, chaque centième de seconde lui donne 0,01 point de bonus. A l'inverse, si son temps est supérieur au temps de référence, chaque centième de seconde lui donne 0,01 point de malus.

Les points de temps sont comptabilisés si au moins un point est marqué en cible

Le cavalier qui a le plus de points a gagné.

Exemple : ligne de 60 mètres, une cible, un temps de référence de dix secondes. Si le cavalier marque deux points en cible et galope en 8 secondes sa ligne. Il marque deux plus deux points, donc 4 points. A l'inverse, s'il galope en treize seconde sa ligne, avec deux points en cible, il perd trois points et marque donc zéro.

Art 4.3 - Communication avec le concurrent

La cloche / le sifflet / signe distinctif visible par le cavalier (bras levé, drapeau...) / micro est utilisé(e) pour communiquer avec les concurrents.

Par ces moyens de communications le jury peut :

- Déclencher le temps imparti de 30 secondes avant chaque passage.
- Interrompre le compte à rebours en cas de circonstance imprévues.
- Interrompre et annuler un passage en cours avec interdiction de tir instantanée en cas de situation dangereuse (exemple : spectateur qui passe derrière les cibles, chien entre les cibles, flèche au sol sur la ligne de Run...)
- Redonner un départ suite à une interruption de passage (avec remise du score à zéro)

Si le concurrent n'obéit pas au signal d'arrêt ou si, après une interruption, le concurrent prend le départ, sans avoir attendu le signal de départ, le score de ce Run est ramené à zéro.

Les ramasseurs de flèches ne sont pas autorisés à communiquer avec les concurrents.

Art 4.4 – Normes techniques

1 - Type Tower

Epreuve	Club 3 / Club Poney 3 / Club Poney A2	Club 2 / Club Poney 2 / Club Poney A1	Club 1 / Club Poney 1	Club Elite
Passages	4	5	5	6 ou 8
Cibles	3	5 max	3 sur un triptyque	3 sur un triptyque
Nombre de flèches	3 fois le nombre de cible		15 flèches maximum	Illimité
Intervalle (distance entre cibles)	10 m	10 et 12 m	cf. plan annexe	cf. plan annexe
Distance des cibles	5m	7 m	8,5 m	8,5 m
Longueur Run	30 m	40 ou 60 m	50 à 90 m	50 à 110 m
Largeur max ligne	2 m	2 m	2 m	2 m
Vitesse		Poney A : 240 m/mn Autres Poneys : 280 m/mn Club : 300 m/mn	Poney 1 : 280 m/mn Club 1 : 300 m/mn	300 m/mn

2 - Type Raid

Epreuve	Club 2 / Club Poney 2 / Club Poney A 1	Club 1 / Club Poney 1	Club élite
Passages	6	6	6
Cibles	6	6	3 X 2 passages à choisir parmi les dispositifs possibles
Distance des cibles	7 à 8 m	8 m	8 à 10 m
Longueur Run	60 m	60 à 90m	90 à 150 m
Largeur max ligne	2 m	2 m	2 à 5 m
Vitesse	Poney A : 280 m/mn Autres Poneys : 300 m/mn Club : 330 m/mn	Poney 1 : 330 m/mn Club 1 : 360 m /mn	90 m = 14s 120 m = 18s 150 m = 23s

La spécificité des épreuves Raid tient du fait que les flèches sont tirées du carquois. Pour les passages multiples « plus de deux cibles » des indices 2 et 1, la première flèche peut être encochée au départ.

Une seule flèche doit être tirée par cible, sinon le Run est ramené à 0. Même si la flèche tirée vers la cible n'a pas atteint la cible, on ne peut pas recommencer le tir.

3 - Type Hunt

Epreuve	Club 3 / Club Pony 3 / club Pony A2	Club 2 / Club Pony 2 / Club Pony A 1	Club 1 / Club Pony 1	Club Elite
Passages	2	2	1	1
Cibles	1 situation de tir tous les 20 m	1 situation de tir tous les 30m	1 situation de tir tous les 30 m + éléments techniques et de conduite	situations de tir + éléments techniques et de conduite
Distance des cibles	7 m max	12 m max	12 m max tir longue distance 20 à 30m max	15 m max tir longue distance 30 à 45 m max
Longueur Run	150 m max	150 à 300 m	300 à 800 m	800m minimum
Largeur max ligne	7 m	7 m	7 m	7 m
vitesse			330 m/mn	330 m/mn

4 - Epreuves OPEN

1- TOWER

Epreuve	Open 3 / Open A	Open 3 équipe / Open 3 paire	Open 2	Open 2 équipe / Open 2 paire
Passages	4	2	4	2
Allure	libre	libre	Galop	Galop
Bonus	Allure libre avec bonus de 2 pts par flèches en cible tirée au trot et de 4 pts par flèches en cible tirée au galop	Allure libre avec bonus de 2 pts par flèches en cible tirée au trot et de 4 pts par flèches en cible tirée au galop		
Cibles	3	3	5	5
Intervalle (distance entre cibles)	20 m	20 m	12 m	12 m
Distance des cibles	5m	5 m	8 m	8 m
Longueur Run	60 m	60 m	60 m	60 m
Largeur max ligne	2 m	2 m	2 m	2 m
Chrono	Sans	Sans	Sans	Sans

2- TOWER ORIENTEE

Epreuve	Open 3 / Open A	Open 3 équipe / Open 3 paire	Open 2	Open 2 équipe / Open 2 paire
Passages	4	2	4 : - 2 sur cibles latérales - 2 sur cibles orientées	2 : - 1 sur cibles latérales - 1 sur cibles orientées
Allure	libre	libre	Galop	Galop
Bonus	Allure libre avec bonus de 2 pts par flèches en cible tirée au trot et de 4 pts par flèches en cible tirée au galop	Allure libre avec bonus de 2 pts par flèches en cible tirée au trot et de 4 pts par flèches en cible tirée au galop		
Cibles	3	3	5	5
Intervalle (distance entre cibles)	15 m	15 m	25 m : cibles latérales 20 m : cibles orientées	25 m : cibles latérales 20 m : cibles orientées
Distance des cibles	5m	5 m	8 m	8 m
Longueur Run	60 m	60 m	60 m	60 m
Largeur max ligne	2 m	2 m	2 m	2 m
Chrono	Sans	Sans	Sans	Sans

3- HUNT :

Epreuve	Open 3 / Open A	Open 3 équipe / Open 3 paire	Open 2	Open 2 équipe / Open 2 paire
Passages	1	1	1	1
Allure	libre	libre	Galop	Galop
Bonus	Allure libre avec bonus de 2 pts par flèches en cible tirée au trot et de 4 pts par flèches en cible tirée au galop	Allure libre avec bonus de 2 pts par flèches en cible tirée au trot et de 4 pts par flèches en cible tirée au galop		
Cibles	5 à 6	5 à 6	6 à 10	6 à 10
Intervalle (distance entre cibles)	20 m	20 m	30 m	30 m

Distance des cibles	8 m	8 m	10 m	10 m
Longueur du Run	100 m à 150 m	100 m à 150 m	150 m à 300 m	150 m à 300 m
Largeur du run	7 m	7 m	7 m	7 m
Chrono	Sans	Sans	Sans	Sans

5 - Epreuves combinées

Sur les épreuves d'indice 3, 2, 1 et Elite, des épreuves combinées peuvent être organisées. Une épreuve combinée se compose de deux ou trois des tests suivants dans un même indice : type Tower, type Raid, type Hunt, Skirmish et Turkish Tabla.

En indice A2/Poney 3/ Club 3 il est possible d'organiser un combiné avec deux épreuves de type Tower en choisissant deux options différentes (exemple : 1^{ère} épreuve en 3 cibles latérales avec 3 runs au pas et 1 run au trot/galop, 2^{ème} épreuve avec cibles orientées en avant/latérale/arrière et en 2 runs au pas et 2 runs au trot/galop).

Le vainqueur de chaque test fait un résultat avec un nombre de points qu'on ramène à 100 points. Les autres concurrents se voient attribuer des points au prorata des 100 points (pourcentage) du premier. Celui qui gagne est celui qui a le plus de points à l'issue des 2 ou 3 épreuves.

Exemple :

Le cavalier qui gagne le 1^{er} test marque 210 points sur l'épreuve, il se voit attribuer le score de 100. Si le deuxième cavalier marque 180 points, il se verra attribuer 85,71 points (règle de 3 : $180 \cdot 100 / 210$).

OPTION :

Sur un combiné 3 épreuves d'indice Club Elite, Club 1 et Club Poney 1, un des tests listés ci-dessus peut être remplacé par un test conçu par le chef de piste ou adapté d'une des épreuves 1 spéciales.

Ce test doit être conforme avec les fondamentaux de la discipline. Il doit recevoir l'accord du Président du jury et des enseignants chefs d'équipe pour pouvoir se dérouler en toute sécurité et dans le respect du poney/cheval.

6 – Club 1 Spéciales :

Elles ne sont pas génératrices de points pour les Championnats de France.

V - POINTS ET PENALITES

1 - Points

Le cordon est favorable (si la flèche est plantée sur la ligne d'intersection de deux anneaux, la valeur supérieure est prise en compte)

Si la pointe de la flèche touche la cible mais ne se plante pas, l'impact sur la cible n'est pas comptabilisé.

Sur le parcours Hunt si la cible est touchée par ricochet au sol, les points en cible ne comptent pas.

En épreuves Hunt les zones de tir de chaque cible sont annoncées lors de la reconnaissance officielle par le chef de piste. Si un cavalier tire sa flèche en dehors d'une zone définie, ou une autre cible que celle prévue une élimination ou une pénalité de points sera appliquée et définie

par le chef de piste ou le président de jury. En Club 3 / Poney 3 / Club 2 / Poney 2 / A2 et A1 : si le cavalier tire plus de flèches que le nombre autorisé, le run est ramené à 0.

Pour les tirs aériens : si le cavalier tire la cible avec une flèche autre qu'une flufu il sera alors éliminé.

Tir au sol : un tir au sol est une cible :

- Cible 2D : à plat sur le sol avec la face (zone du blason ou face animaux, ...) vers le ciel.
- Cible 3D : situation de tir similaire à la cible 2D

Pour les épreuves de type Hunt (sauf pour les épreuves Open), 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. Sur le parcours, les flèches peuvent être tenues dans la main ou tirées du carquois. Pour les épreuve Open le carquois n'est pas obligatoire.

Pour toutes les épreuves, le cavalier tire ses flèches une à une (et non plusieurs à la fois). En cas de manquement à ce point du règlement, le score de son passage est ramené à 0.

Le cavalier ne doit pas intentionnellement s'arrêter en situation de tir ni faire demi-tour dans la ligne de Run dans tous les passages non chronométrés.

Lors des passages au chronomètre et lors du 4^{ème} passage de la Club 3 /Club Poney 3 ou Poney A1, les flèches tirées au pas ou à l'arrêt ne sont pas comptabilisées.

En épreuve Hunt, lorsque le poney/cheval fait demi-tour, non intentionnel, il n'est permis de recommencer à tirer qu'à partir de l'endroit où le demi-tour a commencé. En cas de manquement à cette règle une pénalité de 20 points sera alors appliquée.

En cas de tire dangereux, à la discrétion du jury, la flèche est non-comptabilisée et entraîne une pénalité de 20 points.

Pour toutes les épreuves Raid, le cavalier doit tirer ses flèches unes à unes du carquois (sauf lorsqu'il lui est permis d'encocher la première flèche) en cas de manquement, le score du Run sera de 0.

En cas de sortie de Run :

Type Tower ou Raid: le score du Run est de 0

Type Hunt : l'archer peut poursuivre son parcours une pénalité de 20 points est comptée.

Si le président du jury estime qu'un archer ne porte pas une tenue réglementaire telle que définie dans ce règlement, il peut mettre une pénalité de 10 points pour « Tenue non conforme ».

2 - Pénalités de temps

Calcul des points de temps, dans la mesure du possible, on essaiera d'avoir un moyen de calcul du temps le plus précis possible (chronomètres électroniques)

Si le cavalier parcourt la ligne dans un temps inférieur au temps de référence, chaque centième de seconde lui donne 0,01 point de bonus. A l'inverse, si son temps est supérieur au temps de référence, chaque centième de seconde lui donne 0,01 point de malus (sauf indication particulière de l'épreuve). En cas de Run négatif, le Run est ramené à 0.

3 - Chute

Un concurrent à cheval est considéré comme ayant fait une chute quand il y a séparation de corps d'avec son poney / cheval.

Un poney/cheval est considéré comme ayant fait une chute lorsque son épaule et/ou sa hanche ont touché le sol.

La chute du cavalier et/ou du poney / cheval entraîne un score de zéro sur la ligne de Run en cours et les suivantes. Il conserve les points acquis avant sa chute. Il ne peut pas finir l'épreuve.

Après une chute, tout cavalier devra avoir été examiné par le service de secours avant de pouvoir repartir sur une autre épreuve ou avec un autre poney / cheval. Après une chute, tout poney / cheval doit être examiné par le vétérinaire ou par le Président du jury.

Dans le cas de l'épreuve par équipe, le cavalier qui tombe ne peut poursuivre l'épreuve. L'épreuve se termine avec les cavaliers restants.

VI - CLASSEMENT

Le score total est l'addition des scores de chaque passage.
Est déclaré gagnant le cavalier qui totalise le plus grand nombre de points.

En cas d'égalité, le score des cibles départage les ex-æquo, en cas de nouvelle égalité on peut départager les ex-æquo par un passage supplémentaire dans l'épreuve.

A la demande du cavalier, coach, club, ..., les fichiers de saisie de résultats (classement, détails des Runs, fichiers XLS, ...) seront transmis par mail ou autre.