FEDERATION FRANÇAISE
D'EQUITATION

REGLEMENT DES COMPETITIONS

Applicable au 01 septembre 2025

Dispositions spécifiques
Tir à l'arc à cheval

SOMMAIRE

Art 1.1 - Programme 3
Art 1.2 - Terrain 3
Art 1.3 - Terrain d'échauffement 3
Art 1.4 - Essai 3
Art 1.5 - Tableau d'affichage 4
Art 1.6 - Sonorisation 4
Art 2.1 - Nomenclature des épreuves 4
Art 2.2 Composition des épreuves 5
Art 2.3 - Epreuves Internationales 5
Art 3.1 composition du jury 5
A – Président de jury 6
B – Les assesseurs 6
C – Le chef de piste 6
D – Le Commissaire au paddock 6
Art 3.2 - Juge accompagnateur 6
Art 3.3 – Qualifications minimum requises 7
Art 4.1 – Droit de participation 7
Art 4.2 – Composition des équipes et des paires 7
Art 4.3 – Tenue et matériel 7
Art 5.1 – Droit de participation 8
Art 5.2 – Harnachement 9
Art 6.1 – Normes technique des épreuves 11
A - Épreuves clubs individuels 11
B - Epreuves Amateurs Individuelles : 12
C - Epreuves Paire 13
D - Epreuves par équipe 13
Art 1.1 - Pistes 16
Art 1.2 - Cibles 16
• Points en Cible 17
Art 2.1 - Épreuves club 17
Art 2.2 - Épreuves Amateur 18
Art 2.3 - Dispositions générales 19
B - Points de temps 19
A - Club Poney A3, Club Poney 3 et Club 3 19
B - Amateur 2 19
C - Amateur 1 et Elite 20
Art 1.1 – Pistes 20
Art 1.2 – Cibles 20
Art 2.1 - Épreuves club 21
Art 2.2 - Épreuves Amateur 22
Art 2.3 – Test de chasse de remplacement 23
Art 2.3 - Dispositions générales 23
A – Parcours 23
B – Erreur de parcour 23
C - Points en Cible et éléments techniques 23
C - Points de temps 23
Art 2.4 – Dispositions spécifiques 24
A – Amateurs 2, 1 & Elite 24
Art 1.1 - Pistes 24
Art 1.2 - Cibles 24
• Points en Cible 25
Art 2.2 - Épreuves Amateur 27
Art 2.3 dispositions générales 27
A - Points en Cible 27
B - Points de temps 28
C - Amateur 28
Art 2.4 Dispositions spécifiques 28
A – Club Poney A3, Club Poney 3 et Club 3 28
B - Club Elite 28
C - Amateur 2 28
D - Amateur 1 et Amateur Elite : 2, 3, 3 - 2, 3, 4 - 2, 3, 5 29
Art 1.1 - Pistes 29
Art 1.2 - Cibles 29
Art 2.1 - Épreuves Club 30
Art 2.2 - Épreuves Amateur 30
Art 2.3 - Dispositions générales 31
A - Points en Cible 31
A - Amateur 2 Equipe 31
Art 1.1 - Pistes 31
A - Club 1 Paire 31
B - Amateur 1 Paire 32
Art 1.2 - Cibles 32
Art 2.1 - Épreuves Club 32
Art 2.2 - Épreuves Amateur 33
Art 2.3 - Dispositions générales 34
A - Points en Cible 34
B - Points de temps 34

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 ancestrales.
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.
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 et/ou paire 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 des pistes de type :

- « Ligne droite » de 30 à 180 m en fonction de l'épreuve,
- « Parcours de chasse » en terrain varié avec ou sans obstacles naturels, de 80 m à 2500 m en fonction des épreuves,
- Un terrain rectangulaire de minimum 20 m * 30 m Pour les épreuves en paire.

Les spécificités de chaque dispositif sont décrites dans les documents annexes au règlement.
Les pistes peuvent être installées dans un manège, une carrière ou un pré.

Une zone de chargement peut être prévue avant le départ sur chaque Run.

Les cibles peuvent être disposées verticalement ou couchées au sol, parallèles à la piste ou orientées de manière à avoir des tirs de face, de côté, de dos. 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 piste.
Le jury est placé à minimum 3 m de la ligne des pistes.
Chaque passage des cavaliers est appelé « Run ».

Art 1.3 - Terrain d'échauffement

Une aire d'échauffement sécurisée est mise à disposition des cavaliers. Avec l'autorisation du président de jury, la détente peut s'effectuer sur la piste de compétition avant l'épreuve.

Art 1.4 - Essai

Sur décision du président de jury et sous l'autorité d'un officiel de compétition, les cavaliers peuvent réaliser :

- Pour les tests techniques et imposés :
  - Un Run de présentation au pas ou au trot, sans tirer de flèches, en reprise ou individuellement,
  - Un ou deux Runs d'essai à allure libre peuvent être prévus, sur décision du président de jury, si aucune piste de détente avec tir n'est disponible.

- Pour le test de chasse :
  - ~~Une reconnaissance ou une familiarisation~~ Une acclimatation sur les éléments techniques du test.

Art 1.5 - Tableau d'affichage

~~Pour un meilleur déroulement de la compétition~~, Un tableau d'affichage doit être installé. Il devra comporter au minimum :

- Les informations nécessaires au bon déroulement de la compétition,
- Les plans des parcours de chasse,
- Les horaires.

Art 1.6 - Sonorisation

Pour les besoins de la compétition, une sonorisation peut être installée et mise à la disposition du Président de jury.

II - EPREUVES

Art 2.1 - Nomenclature des épreuves

EPREUVES	AGE	LFC	NIVEAU DE QUALIFICATION CAVALIER MINIMUM	PONEY / CHEVAUX
Club Open 3	Tous	Club	Pas de Galop exigé	B, C, D, E & F
Club Poney A3	12 ans et -		Galop 1 ou Galop de Bronze	A
Club Poney A2	12 ans et -		Galop 2 ou Galop d'or	
Club Poney 3	18 ans et -		Galop 1 ou Galop de Bronze	B, C, D
Club Poney 2	18 ans et -		Galop 2 ou Galop d'or	B, C, D
Club 3	Tous		Galop 1 ou Galop de Bronze	B, C, D, E & F
Club 2			Galop 2 ou Galop d'or	
Club 2 équipe			Galop 2 ou Galop d'or	
Club 1			Galop 3	
Club 1 paire			Galop 3	
Club élite			Galop 4	
Amateur 2 équipe	Tous	Club / Amateur	Galop ~~4~~ 5	B, C, D, E & F
Amateur 2		Amateur		
Amateur 1			Galop ~~5~~ 6	
Amateur 1 paire				
Amateur élite			Galop ~~6~~ 7	

Internationale 2*	Tous	Amateur	Galop ~~4~~ 5	B, C, D, E & F
Internationale 3*			Galop ~~5~~ 6	
Internationale 4*			Galop ~~6~~ 7	

Art 2.2 Composition des épreuves

Les compétitions en épreuves individuelles sont composées de deux ou trois tests.

- Celles en deux tests :
  - doivent se composer d'un test de type imposé et d'un test au choix entre le test de type technique et le test de type chasse.

- Celles en trois tests :
  - ~~o~~ doivent se composer d'un test de type imposé, d'un test de type technique et d'un test de type chasse.
  - ~~o~~ en ~~Amateur 2, Amateur 1 et Amateur Elite,~~ épreuves Amateur le test de chasse peut être remplacé par un test dont le dispositif est défini au règlement IHAA. ~~Celui-ci doit être précisé dans la DUC.~~
  - ~~o~~ lorsque les conditions météorologiques ne permettent pas de courir le test de chasse et sur décision du chef de piste, celui-ci est remplacé par un nouveau de type test imposé ou technique.

Les compétitions en épreuves "Paire" et "Equipe" sont composées d'une, deux ou trois manches.

Art 2.3 - Epreuves Internationales

Les épreuves Internationales sont des épreuves définies en catégorie de difficultés et doivent être conformes au règlement IHAA.

2 étoiles : difficultés Amateur 2
Accessible aux archers qualifiés en Amateur 2.
Pour les étrangers, niveau IHAA inférieur ou égal à HA3.

3 étoiles : difficultés Amateur 1
Accessible aux archers qualifiés en Amateur 1.
Pour les étrangers, niveau IHAA inférieur ou égal à HA6.

4 étoiles : difficultés Amateur Elite
Accessible aux archers qualifiés en Amateur Elite.
Pour les étrangers, niveau IHAA supérieur HA1.

Pour les dispositions spécifiques de ces épreuves se référer au règlement IHAA.
https://www.ihaa.info/IHAA_Rulebook/rulebook.html

III - OFFICIELS DE COMPÉTITION

Art 3.1 composition du jury

Les juges doivent avoir 16 ans minimum et titulaires d'une licence pratiquant en cours de validité. Le président de jury, le chef de piste et le commissaire au Paddock doivent avoir plus de 18 ans.
Le commissaire au paddock est conseillé dans toutes les divisions.

En épreuves clubs :
Deux juges minimum sont requis : le président de jury et un juge assesseur. Le président de jury peut cumuler la fonction de chef de piste.

En épreuves Amateurs :
Le Président de jury, le chef de piste et 1 juge assesseur minimum sont requis. Le Président de jury ne peut cumuler la fonction de chef de piste.

A – Président de jury

Le Président de jury :

- Est désigné par l'organisateur
- Inscrit sur la DUC
- Juge techniquement les épreuves et établit le classement des concurrents conformément aux prescriptions du présent règlement dont il est chargé d'assurer l'application intégrale
- Fait respecter les conditions des épreuves au regard des Dispositions générales
- Fait fonction de Délégué technique
- Doit être présent pendant toute la durée du concours
- 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
- Signe et donne son accord avant l'affichage des résultats
- A la possibilité de disqualifier un cheval dont l'état général n'est pas satisfaisant ou inapte à la compétition de tir à l'arc à cheval, ou un concurrent dont le comportement n'est pas conforme au respect de la sécurité de son cheval ou des autres
- Il est accompagné d'assesseurs, à qui il peut demander une délibération à tout moment

B – Les assesseurs

Les assesseurs :

- Ont autorité sur la ou les épreuve(s) dont ils ont la responsabilité
- Veillent au bon déroulement des épreuves
- Notent les points et les temps de chaque concurrent à minima sur papier
- Ont le rôle d'informer les concurrents si besoin est
- Doivent rendre compte au Président de jury

C – Le chef de piste

Le chef de piste :

- Est renseigné sur la DUC par l'organisateur
- Est responsable du montage des pistes et de leur conformité au règlement

D – Le Commissaire au paddock

Le commissaire au Paddock :

- Est chargé de vérifier que les harnachements, le matériel et que les tenues soient conformes au règlement, en bon état et non dangereuses
- Veille à la sécurité et au bon déroulement de la détente
- Veille à l'application du règlement sur le terrain d'échauffement

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. Cette personne doit être renseignée lors de l'engagement sur le SIF.
Le Juge accompagnateur sera impliqué dans le déroulement général du concours. Il devra être disponible sur la durée totale du concours. Il peut être assesseur.
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.

Art 3.3 – Qualifications minimum requises

DIVISION	PRESIDENT DE JURY	ASSESSEURS	CHEF DE PISTE	COMMISSAIRE AU PADDOCK
Club	Club	Club	Club	Club
Amateur	National Elite	Club	National Elite	Club
~~**IHAA***~~	~~International~~	~~National Elite~~	~~International~~	~~National Elite~~

~~*International Horse Archery Association~~

IV – CONCURRENTS

Art 4.1 – Droit de participation

Un cavalier peut effectuer 4 participations par concours dans la limite de deux participations en Individuel, une participation en Equipe et une participation en Paire.

Art 4.2 – Composition des équipes et des paires

Une équipe est composée de 3 couples et d'un couple de réserve optionnel.
Une paire est composée de 2 couples et d'un couple de réserve optionnel.

Art 4.3 – Tenue et matériel

Le Président de jury et/ou le commissaire au paddock sont compétents pour sanctionner toute tenue négligée, dangereuse, ou non conforme au règlement.
Les concurrents doivent se présenter avec un matériel ne présentant aucun danger pour le cavalier, l'équidé ou le public. Le port d'une capuche est interdit. L'utilisation d'une cravache, qui peut être attachée à l'avant de la selle, est autorisée en épreuve Club. L'utilisation de flèches comme cravache est strictement interdite sous peine de disqualification.

Les cavaliers doivent avoir une tenue d'équitation du club ou de concours, ou un costume traditionnel. 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 les tests de type chasse ~~dans les épreuves incluant du sautant~~.
En cas de port de chaussures sans talon, de moins de 12 mm, l'utilisation d'étriers fermés ou de sécurité est obligatoire.

- **L'arc :**

Les arcs utilisés sont de type traditionnel historique, sans repose flèche.
Les fenêtres d'arc sont autorisées sur les arcs plastiques d'initiation en épreuves club.

- **Les flèches :**

Les flèches disposent d'une pointe cible. Les pointes dites "lames" sont interdites. La longueur de la flèche respecte l'allonge de l'archer.
Les flèches de chaque archer doivent être identifiées nominativement (nom et prénom).

- **Le carquois :**

Le carquois est un équipement permettant de stocker les flèches et d'en protéger les pointes, dans la mesure où il ne présente aucun danger.
Le carquois de dos doit être orienté en direction de "la main de corde".

V – PONEYS / CHEVAUX

Art 5.1 – Droit de participation

- Pour toutes les divisions, les poneys/chevaux doivent être inscrits sur le site de la FFE.
- Les équidés d'Origines Non Constatées (ONC) peuvent concourir dans toutes les divisions.
- Les poneys/chevaux sont autorisés à concourir, sur un même concours, à 8 participations, sachant que :
  - Un poney/cheval ne peut pas participer 2 fois dans la même équipe ou la même paire.
  - Un poney/cheval ne peut pas participer plus de ~~2~~ 3 fois dans la même épreuve.

EPREUVES	CATEGORIE	AGE MINIMUM	VALEURS DE PARTICIPATIONS D'UN ENGAGEMENT
Club Poney A3	A	5 ans	**2 participations**
Club Poney A2			
Club Open 3	B, C, D, E, F		
Club 3			
Club Poney 3			
Club 2			
Club Poney 2			
Club 2 équipe			
Club 1 paire			
Club 1			**3 participations**
Club Elite			
Amateur 2 Equipe	B, C, D, E, F	5 ans	**2 participations**
Amateur 1 Paire			
Amateur 2			**3 participations**
Amateur 1			
Amateur Elite			**4 participations**

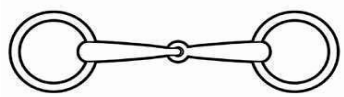
Art 5.2 – Harnachement

Les harnachements des poneys / chevaux doivent être conformes au règlement général des compétitions. Tout type de selle est autorisé.
La martingale à anneaux est autorisée. La martingale fixe est interdite.
Les dispositifs permettant d'empêcher le poney / cheval de brouter et respectueux du bien-être animal sont autorisés en indices 3 et Open.
Les rênes doivent rester flottantes, sans risque de glisser vers les oreilles. Le nœud aux rênes est autorisé, elles peuvent être attachées à la selle avec un matériel cassant.
L'utilisation d'un harnachement sans mors est autorisée.
L'usage de tous les masques anti mouches et anti UV est autorisé.
Le cache naseaux est autorisé sur tous les tests.

PLANCHES DES SEULES EMBOUCHURES AUTORISEES

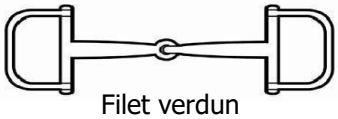
- Le bras de levier du mors ou la longueur en dessous de la partie qui traverse la bouche, est limité à 10 cm.
- Si le mors a un canon mobile, le bras de levier du mors en dessous du canon ne doit pas mesurer plus de 10 cm lorsque le canon se trouve dans la position la plus haute.
- Le diamètre de l'anneau du filet doit être adapté pour ne pas blesser le poney/cheval.
- Les doubles brisures, les passages de langue, les canons droits, les rouleaux tels que ci-dessous et les différents alliages sont autorisés sur toutes les embouchures figurant dans ce tableau.

- Toutes les embouchures peuvent être recouvertes soit de caoutchouc, soit de cuir, soit de plastique.

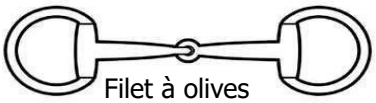


Filet simple

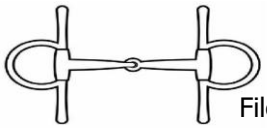
Filet avec canon droit sans brisure

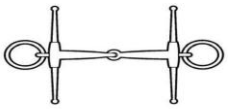


Filet verdun

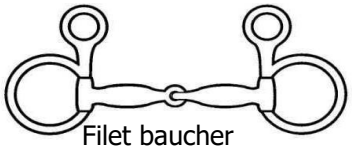


Filet à olives





Filet à aiguilles



Filet baucher

Filet espagnol avec ou sans passes

Pelham avec des branches de 15 cm maximum avec alliances obligatoires,

Embouchure à aile et effet trio, autorisée également sans aile ou sans effet trio

*Seules les alliances sans anneaux présentées ici sont autorisées :

♦ Le Hackamore simple avec des branches de 12cm maximum est autorisé.

VI - NORMES TECHNIQUES ET DEROULEMENT DES EPREUVES

Art 6.1 – Normes technique des épreuves

A - Épreuves clubs individuels

- **Club 3 Open**

TESTS	IMPOSE	TECHNIQUE	CHASSE
Longueur de la piste	30m à 60m	30m à 60m	80m à 110m
Chronomètre	Sans	Sans	Sans
Nombre de cibles	3	3	5 à 8
Nombre de Run	3	3	1
Allure	Au pas	Au pas	Au pas

- **Club 3/Club Poney A3/ Club Poney 3**

TESTS	IMPOSE	TECHNIQUE	CHASSE
Longueur de la piste	30m à 60m	30m à 60m	80m à 110m
Chronomètre	Sans	Sans	Sans
Nombre de cibles	3	3	5 à 8
Nombre de Run	3	3	1
Allure	Libre	Libre	Libre

- **Club 2 / Club Poney A2 / Club Poney 2**

TESTS	IMPOSE	TECHNIQUE	CHASSE
Longueur de la piste	30m ~~40m~~ à 60m	30m ~~40m~~ à 60m	160m à 240m
Chronomètre	Sans	Sans	Sans
Nombre de cibles	4	2	8 à 10
Nombre de Run	4	~~3~~ 4	1
Allure	1er au pas, 3 suivants au Galop	Au Galop	Trot et Galop, imposés par zones

- **Club 1**

TESTS	IMPOSE	TECHNIQUE	CHASSE
Longueur de la piste	60m à 90m	60m à 90m	200m à 400m
Chronomètre	Sans	Sans	Sans
Nombre de cibles	5	3	10 à 12

Nombre de Run	4	4	1
Allure	~~1er au pas, 3 suivants~~ Au Galop	Au Galop	Galop incluant des zones à allures imposées

- **Club Elite**

TESTS	IMPOSE	TECHNIQUE	CHASSE
Longueur de la piste	60m ~~ou~~ à 90m	60m ~~ou~~ à 90m	400m à 800m
Chronomètre	Avec	Avec	Avec
Nombre de cibles	Triptyque	3	12 à 15
Nombre de Run	5	4	1
Allure	1er au pas, 4 suivants au Galop	Au Galop	Galop

B - Epreuves Amateurs Individuelles :

- **Amateur 2**

TESTS	IMPOSE	TECHNIQUE	CHASSE
Longueur de la piste	60m ou 90m	60m ou 90m	500m ~~400m à 800m~~ 1000m
Chronomètre	Avec	Avec	Avec
Nombre de cibles	Triptyque	2, 3	~~12 à 15~~ 20max
Nombre de Run	6 ou 7	6	1
Allure	Si 6 Runs : 6 au galop ; Si 7 Runs : 1er au pas et les 6 suivants au galop	Au Galop	Au Galop

- **Amateur 1**

TESTS	IMPOSE	TECHNIQUE	CHASSE
Longueur de la piste	90m	90m	800m à ~~1500m~~ 2000m
Chronomètre	Avec	Avec	Avec
Nombre de cibles	Triptyque	2, 3, 4 ou 2, 3, 3	~~15 à 20~~ 25max
Nombre de Run	6	6	1
Allure	Au Galop	Au Galop	Galop

- **Amateur Elite**

TESTS	IMPOSE	TECHNIQUE	CHASSE
Longueur de la piste	90m	90m à 150m	1000m ~~1500m~~ à 2500m
Chronomètre	Avec	Avec	Avec
Nombre de cibles	Triptyque	2, 3, 3 ~~4, 5~~ ou 2, 3, 4 ou 2, 3, 5	~~20 minimum~~ 15 minimum
Nombre de Run	6	6	1
Allure	Galop	Galop	Galop

C - Epreuves Paire

- **Club 1 Paire**

Les cavaliers se relaient pour tirer, chacun à leur tour, sur les éléments du dispositif mis place, en tournant autour de celui-ci. Les tirs face à la zone de relais sont interdits.

Dispositif spécifique à l'épreuve à retrouver dans les normes techniques.

- **Amateur 1 Paire**

Les cavaliers se relaient pour tirer, chacun à leur tour, sur les éléments du dispositif mis en place, en tournant autour de celui-ci. Les tirs face à la zone de relais sont interdits
Le temps total est de trois minutes par paire.
Dispositif spécifique à l'épreuve à retrouver dans les normes techniques.

D - Epreuves par équipe

- **Club 2 Equipe**

L'épreuve se déroule sous forme de relais. Les cavaliers tirent sur les cibles. Dès qu'une cible est atteinte, elle est verrouillée. Toutes les cibles de la ligne doivent être verrouillées pour qu'elles soient de nouveau tirables par les cavaliers.

Passage équipe	Premier	Deuxième	Troisième
Taille des cibles	90cm	60cm	30cm
Longueur de la piste	60m à 90m		
Chronomètre	Avec pour départager les ex-aequos		
Nombre de cibles	5		
Distance des cibles de la piste	5m à 8m		
Orientation des cibles	Latérale		
Position des blasons sur la cible	Centrée		
Nombre de Run	1 par cavalier soit 3 passages		
Allure	Galop		

- **Amateur 2 Équipe**

L'épreuve se déroule sous forme de relais. Les cavaliers tirent sur les cibles. Dès qu'une cible est atteinte, elle est verrouillée. Toutes les cibles de la ligne doivent être verrouillées pour qu'elles soient de nouveau tirables par les cavaliers.

taille des cibles	90cm	60cm	30cm
Taille des cibles	90cm	60cm	30cm
Longueur de la piste	90m		
Chronomètre	Avec		
Nombre de cibles	6 à 8		
Distance des cibles de la piste	4m à 12m		
Orientation des cibles	Latérale, Avant, Arrière		
Position des blasons sur la cible	Libre		
Nombre de Run	1 par cavalier soit 3 passages		
Allure	Galop		

Art 6.2 – Dispositions communes à l'ensemble des tests

Les flèches doivent être obligatoirement dans la main d'arc du cavalier, dans un carquois ou à la ceinture.
Le cavalier ne peut encocher et tirer qu'une seule flèche à la fois.
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.
Sauf précision sur un dispositif, le cavalier peut partir avec une flèche encochée.
Aucun matériel ne peut être mis en bouche.

Une reconnaissance des pistes peut être effectuée à pied uniquement. Une acclimatation aux difficultés peut être proposée sur décision ~~du président de jury~~ du chef de piste.

Chaque run est réalisé à une allure déterminée ou libre. Lors de chaque passage, le cavalier tire des flèches dans une ou plusieurs cibles. Les flèches ne peuvent être tirées que lorsque le cavalier se situe entre la ligne de départ et la ligne d'arrivée. Pour les passages sans chronomètre, le buste du cavalier fait référence. Pour les passages chronométrés, le déclenchement et l'arrêt du chronomètre font référence.
Après le passage de chaque cavalier, un juge annonce les points.
Les flèches qui rebondissent sur la cible ou qui l'atteignent par rebond ne sont pas comptabilisées. Les flèches qui ne sont pas tirées à l'allure imposée ne sont pas comptabilisées.
Lorsqu'une flèche se situe entre deux zones de point, c'est le point le plus élevé qui est retenu (cordon favorable).
En fonction de l'indice de l'épreuve et de l'allure, le nombre de flèches autorisées à être tirées en direction de la cible peut être limité. Si un cavalier tire plus de flèches qu'autorisé, son run est ramené à 0.

~~En cas d'erreur de parcours~~ :

- ~~Sur les tests de chasse : le cavalier doit reprendre son run à l'emplacement de l'erreur de parcours et les flèches tirées pendant ce temps ne comptent pas, le chronomètre n'est pas arrêté. Si l'erreur n'est pas rectifiée le run compte pour 0 points~~

Sur les tests en lignes droites, en cas sortie de run, de demi-tour ou de reculer (3 pas ~~minimum~~ maximum) : le run compte pour 0 point.

En cas de tir dangereux, le cavalier est éliminé.

Seules les flèches tirées à l'allure désignées dans les normes techniques de chaque test sont comptabilisées.

Certaines 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'un run ». L'addition des points de cibles, des bonus et de pénalités déterminent le classement des concurrents.

Art 6.3 – Chute

Un concurrent à poney/cheval est considéré comme ayant fait une chute quand il y a séparation de corps avec son poney / cheval. Le fait de mettre pied à terre durant le run est considéré comme une chute.
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 le test~~ une élimination de l'épreuve.

~~Après une chute, tout cavalier devra avoir été examiné par le service de secours s'ils sont présents, avant de pouvoir repartir sur un autre test. 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 ou paire, la chute d'un cavalier sur le run ramène le test à 0 pour l'équipe.~~

VII - CLASSEMENT

Le score total d'un test est l'addition des scores de chaque run.

Les résultats de chaque test sont ramenés en pourcentage par rapport au résultat du vainqueur du test. Le classement final se fait par addition des pourcentages de chaque test

Est déclaré gagnant le cavalier/l'équipe/la paire qui totalise le plus grand nombre de points.

En cas d'égalité, le score des cibles départage les ex-æquo sur l'ensemble des manches ou tests, en cas de nouvelle égalité on départage les ex-aequo par le nombre de points obtenus lors du test d'imposé.

Pour les épreuves par équipes/paires, en cas de nouvelle égalité on départage les ex-aequo par l'équipe/la paire :

- En Amateur : la plus rapide sur l'ensemble des tests,
- En Club : celle qui marque le plus de points sur le dernier test.

ANNEXE – Epreuves type Imposé

Rappel :

- **Tous les règlements spécifiques sont à rattacher aux dispositions générales du règlement des compétitions de la FFE**
- **Les précisions sur les règles sont données dans les chapitres suivants lorsque le tableau récapitulatif n'est pas suffisant.**

I - Généralités

Art 1.1 - Pistes

Pour ce type d'épreuve, la ligne de Run mesure maximum 2 m de large.
Le départ et l'arrivée sont matérialisés de manières visuelles et/ou auditives pour les cavaliers.

Pour un indice donné, les cibles sont disposées à même distance de la piste.

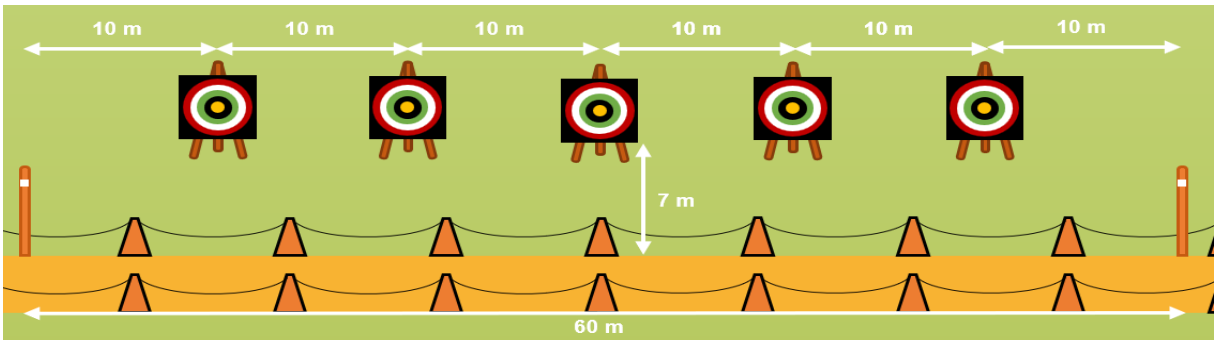
Pour les épreuves sans triptyque, les cibles sont disposées parallèlement à la piste de manière à offrir une situation de tir latérale.

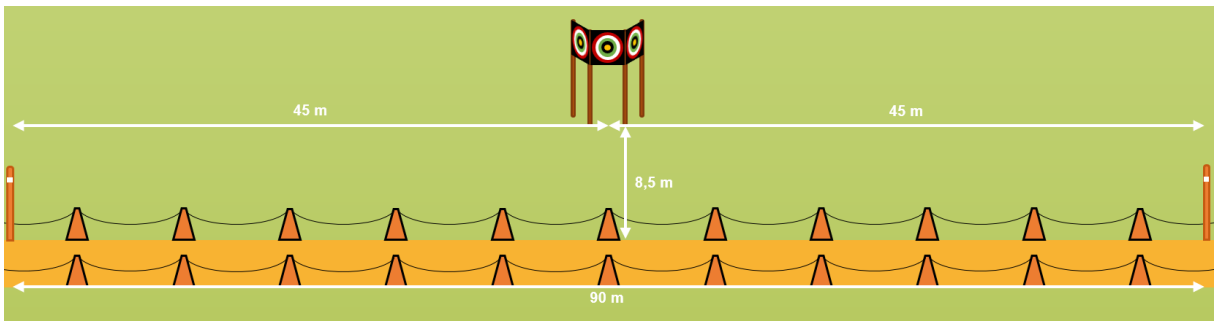
Le cœur de cible est positionné à 80cm au-dessus du niveau de la piste à plus ou moins 10cm (hors triptyque).

Les distances s'entendent sur plus ou moins 20cm.

~~Les schémas sont donnés à titre indicatif.~~

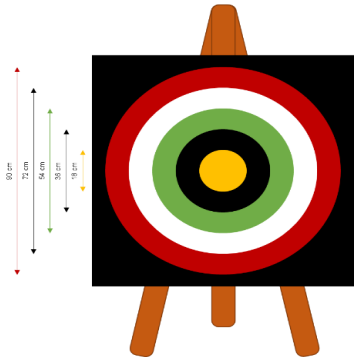
Exemple de montage de dispositif :





Art 1.2 - Cibles

Les cibles utilisées pour cette épreuve sont des blasons ronds de 90cm de diamètre :



Le dessin est un disque de 90 cm :

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

Les couleurs sont libres.

Lors de l'utilisation d'un triptyque, ce dernier doit supporter 3 cibles rondes avec un angle entre les cibles de 114° +/-2°. Le centre de la cible centrale se situe à 1,80m au-dessus du niveau moyen de la piste (+/- 20cm).

- **Points en Cible**

Attribution des points de cible (du rond central vers l'extérieur) :

- Tir dans le rond central : 5 points (jaune dans l'exemple)
- Tir dans l'anneau suivant : 4 points (noir dans l'exemple)
- Tir dans l'anneau suivant : 3 points (vert dans l'exemple)
- Tir dans l'anneau suivant : 2 points (blanc dans l'exemple)
- Tir dans l'anneau extérieur : 1 point (rouge dans l'exemple)

II – Normes Techniques

Art 2.1 - Épreuves club

<table>
<tr><th colspan="2">TESTS</th><th>Club Open 3</th><th>Club Poney A3
Club Poney 3
Club 3</th><th>Club Poney A2
Club Poney 2
Club 2</th><th>Club 1</th><th>Club Elite</th></tr>
<tr><td rowspan="2">PISTE</td><td>Longueur</td><td colspan="2">30m à 60m</td><td>30 ~~40~~m à 60m</td><td>60m à 90m</td><td>60m ~~ou~~ à 90m</td></tr>
<tr><td>Largeur</td><td colspan="5">2m max</td></tr>
<tr><td colspan="2">CHRONOMETRE</td><td colspan="5">Sans</td></tr>
<tr><td rowspan="5">CIBLE</td><td>Type</td><td colspan="4">Ronde 90cm</td><td>Triptyque</td></tr>
<tr><td>Nombre</td><td colspan="2">3</td><td>4</td><td>5</td><td>3</td></tr>
<tr><td>Distance de la piste</td><td colspan="3">5m</td><td>7m</td><td>8.5m</td></tr>
<tr><td>Intervalle entre les cibles</td><td colspan="4">10m (à 1m près)</td><td>-</td></tr>
<tr><td>Orientation</td><td colspan="4">Latérale</td><td>Latérale pour la cible centrale</td></tr>
<tr><td rowspan="2">FLECHES</td><td>Nombres maximum tirées</td><td colspan="2">3</td><td>~~12~~ 8</td><td>5</td><td>15</td></tr>
<tr><td>Nombre comptée par cible</td><td colspan="2">1</td><td>2</td><td>~~3~~ 1</td><td>-</td></tr>
</table>

CARQUOIS		Autorisé				
DEROULEMENT	**Nombre de run**	3		1+3	~~1+3~~ 4	1+4
	Allure	Au pas	Libre	Au pas puis au galop	Galop	Au pas puis au galop
	Temps	-				Pour les runs au galop : 12s sur 60m 18s sur 90m
	Bonus	-	Selon allure	-	-	3 points max de temps
	Malus	-				4 points max de temps

Art 2.2 - Épreuves Amateur

TESTS		**Amateur 2**	**Amateur 1**	**Amateur Élite**
PISTE	**Longueur**	60m ou 90m	90m	
	Largeur	2m max		
CHRONOMÈTRE		Avec pour le galop	Avec	
CIBLES	**Type**	Triptyque		
	Nombre	3		
	Distance De la piste	8,5m		
	Intervalle entre les cibles	/		
	Orientation	Latérale pour la cible centrale		
FLECHES	**Nombre**	15 max au pas, illimité au galop	Sans limites	
	Nombre tirées par cible	/		
CARQUOIS		Autorisé		

DEROULEMENT	**Nombre de Run**	1+6 ou 6	6
	Allure	1 au pas + 6 au Galop ou 6 au galop	Au Galop
	Temps	12s sur 60m et 18s sur 90m pour le galop	18s
	Bonus	Règle spécifique	

Art 2.3 - Dispositions générales

~~Les points de cible sont comptés ainsi : (du rond central vers l'extérieur)~~

- ~~Tir dans le rond central : 5 points (jaune dans l'exemple)~~
- ~~Tir dans l'anneau suivant : 4 points (noir dans l'exemple)~~
- ~~Tir dans l'anneau suivant : 3 points (vert dans l'exemple)~~
- ~~Tir dans l'anneau suivant : 2 points (blanc dans l'exemple)~~
- ~~Tir dans l'anneau extérieur : 1 point (rouge dans l'exemple)~~

~~En fonction de l'indice et de l'allure, on peut limiter le nombre de flèches qui comptent par cible. Dans ce cas, les meilleures comptent.~~

B - Points de temps

Lorsque les runs sont au chronomètre, des points de temps peuvent être appliqués.

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

Art 2.4 - Dispositions spécifiques

A - Club Poney A3, Club Poney 3 et Club 3

Les flèches tirées en cible et qui comptent des points apportent le bonus suivant (chacune) :

- 2 points si tirées au trot
- 4 points si tirées au galop

B - Amateur 2

BONUS :

Les bonus temps sur un Run sont accordés lorsque les 2 conditions suivantes sont remplies :

- Au moins deux flèches sont tirées en direction de la cible
- Au moins une flèche compte des points en cible

Les bonus temps sont multiplié par un coefficient en fonction du nombre de flèches qui comptent des points :

- 1 flèche : 0.5
- 2 flèches : 1
- 3 flèches ou plus : 1.5

Seul le coefficient le plus élevé s'applique.

MALUS :

Lorsque le cavalier met plus de temps que le temps de référence à parcourir la ligne, chaque centième de seconde lui apporte 0,01 points de malus.

C - Amateur 1 et Elite

BONUS :

Les bonus temps sur un Run sont accordés lorsque les 2 conditions suivantes sont remplies :

- Au moins trois flèches sont tirées en direction de la cible
- Au moins une flèche compte des points en cible

Les bonus temps sont multiplié par un coefficient en fonction du nombre de flèches qui comptent des points :

- 1 flèche : 0.5
- 2 ou 3 flèches : 1
- 4 flèches ou plus : 1.5

Seul le coefficient le plus élevé s'applique.

MALUS :

Lorsque le temps est entre 18,01s et 20s le Run se voit appliquer un malus de 5 points.
Lorsque le cavalier met plus de 20s à parcourir la ligne, le Run est ramené à 0.

ANNEXE – Epreuves type chasse

I - Généralités

Art 1.1 – Pistes

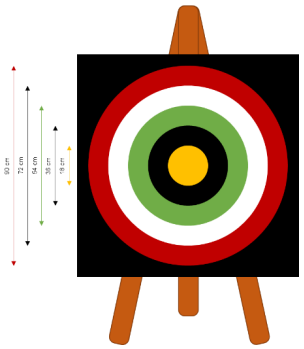
Le parcours sur lequel le cavalier évolue se situe en terrain varié et mesure de 80m minimum à 2500m selon le niveau de l'épreuve.
La piste est jonchée de cibles à tirer. Suivant le niveau des épreuves, les pistes peuvent inclure des sautants naturels, des difficultés techniques équestres, en situation de tir ou non. Les cibles doivent être numérotées, ainsi que les éléments techniques.

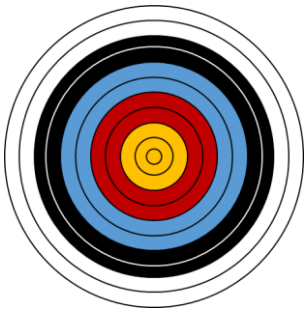
Les distances s'entendent sur plus ou moins 20cm.

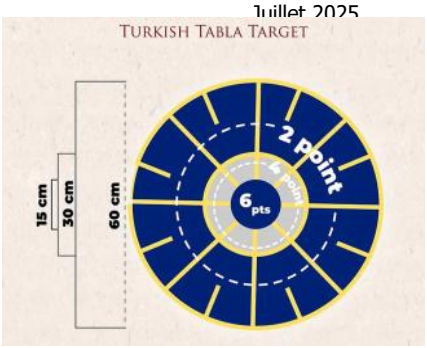
Art 1.2 – Cibles

Toutes les cibles sont autorisées sur ce test sauf disposition spécifique à l'épreuve. Leurs orientations ou dispositions sont à la discrétion du chef de piste.

Exemples de cibles classiques :







Exemples de cibles 3D :

II – Normes techniques

Art 2.1 - Épreuves club

TESTS		Club Open 3	Club Poney A3 Club Poney 3 Club 3	Club Poney A2 Club Poney 2 Club 2	Club 1	Club Elite
PISTE	Longueur	80 m à 110m		160m à 240m	200m à 400m	400m à 800m
	Largeur	7m max			-	
SAUTANT		Aucun				2 max Hauteur 50cm max
Tir longue distance		Sans				30m max
CHRONOMETRE		Sans				Oui
CIBLE	Type	Toute sauf 3D				Tout type de cible
	Nombre	5 à 8	5 à 8	8 à 10	10 à 12	12 à 15
	Distance de la situation de tir	5 à 8m			5m à 12m (sauf tir au sol)	
	Intervalle entre les cibles	-				
	Orientation	Orientée et Latérale			Orientée, Latéral, au sol	Orientée, Latéral, au sol, longue distance
FLECHES	Nombre	Egale au nombre de cibles			Libre	

	Nombre tirées par cible	1			Libre	
CARQUOIS		Autorisé			Obligatoire	
DEROULEMENT	**Nombre de run**	1				
	Allure	Au Pas	Libre	Zones au Trot et au Galop	incluant des zones ou cibles à tirer à allure imposée	Au Galop
	Temps	-				350m/min
	Bonus	-	4 points par flèche tirée au Galop 2 points par flèches tirée au Trot	-		3 points max temps
	Malus	-				4 points max temps

Art 2.2 - Épreuves Amateur

TESTS		**Amateur 2**	**Amateur 1**	**Amateur Élite**
PISTE	**Longueur**	500m ~~400m à 800m~~ 1000m	800m à ~~1500m~~ 2000m	1000m ~~1500m à~~ 2500m
	Largeur	-		
Sautant		2 max Hauteur 50cm max	3 max Hauteur 70cm max	~~2 3 mini~~ 7 max Hauteur 80cm max
Tir longue distance		30m à 45m		
Longueur piste longue distance		90m mini, peut être en plusieurs fois		
CHRONOMÈTRE		Oui		
CIBLES	**Type**	Tout type de cibles		
	Nombre	~~12 à 15~~ 20 max	~~15 à 20~~ 25max	15 ~~20~~ minimum
	Distance de la situation de tir	12m max	15m max	-
	Intervalle entre les cibles	-		
	Orientation	Latérale, orientée, au sol, longue distance, opposée		
FLECHES	**Nombre**	Libre		
	Nombre tirées par cible	Libre		
CARQUOIS		Obligatoire		

DEROULEMENT	**Nombre de Run**	1		
	Allure	Au Galop		
	Temps	350m/min	375m/min	400m/min
	Bonus	3 points max temps	Règle spécifique	

Art 2.3 – Test de chasse de remplacement
CF : Normes test imposé ou Normes test technique

Art 2.3 - Dispositions générales

A – Parcours

Le test de chasse consiste en un parcours défini. Les différents éléments du parcours doivent se faire dans l'ordre indiqué par le chef de piste, sauf dans les zones libres préalablement définies. Les cibles et les différents éléments doivent être numérotés. Toute zone délimitée est un Passage Obligatoire (PO).

B – Erreur de parcours

Définition : est considérée comme erreur de parcours : tout déroulement du parcours non effectué ou tiré dans l'ordre, ou tout élément effectué ou tiré non inclus dans le parcours, ou tout PO non franchi.

Une erreur de parcours entraine une disqualification de l'épreuve.

C - Points en Cible et éléments techniques

En fonction du niveau de l'épreuve, le chef de piste peut limiter le nombre de flèches qui comptent par cible. Dans ce cas, les meilleures comptent.
Les points des cibles sont définis par le chef de piste.
Les éléments techniques s'ils sont réalisés peuvent apporter un bonus de points supplémentaires qui sont définis par le chef de piste. Le chef de piste définit le parcours, l'ordre des cibles à tirer, les points par cibles, les éléments techniques à réaliser, les points bonus et malus de chaque niveau.

C - Points de temps

Lorsque les Runs sont au chronomètre, des points de temps peuvent être appliqués.
Sauf indication particulière de l'épreuve les points de temps sont les suivants :

- Bonus temps :
  - (Nombre de cibles comptabilisées/nombre total de cible) x nombre de secondes de bonus x 0.5 pts/s
- Malus temps :
  - 1 pts/s

Exemples sur un parcours de 20 cibles : *un cavalier étant inférieur au temps de 10s et ayant touché 5 cibles aura : (5 cibles touchées/20 cibles totales) x 10s de bonus x 0,5pts/s = 1,25 points bonus*

Art 2.4 – Dispositions spécifiques

A – Amateurs 2, 1 & Elite

Avant d'avoir tiré sa première flèche en direction de la première cible, le cavalier ne peut avoir qu'une flèche en main à la fois. Si par erreur, le cavalier avait plusieurs flèches en main, il doit s'en débarrasser pour n'en garder qu'une maximum. Et ce, avant la ligne de départ, sinon le Run est comptabilisé à 0 point. Sur la suite du parcours, cette règle ne s'applique plus.

ANNEXE – Epreuves type technique

I - Généralités

Art 1.1 - Pistes

Pour ce type d'épreuve, la ligne de Run mesure maximum 2 m de large.
Le départ et l'arrivée sont matérialisés de manières visuelles et/ou auditives pour les cavaliers.

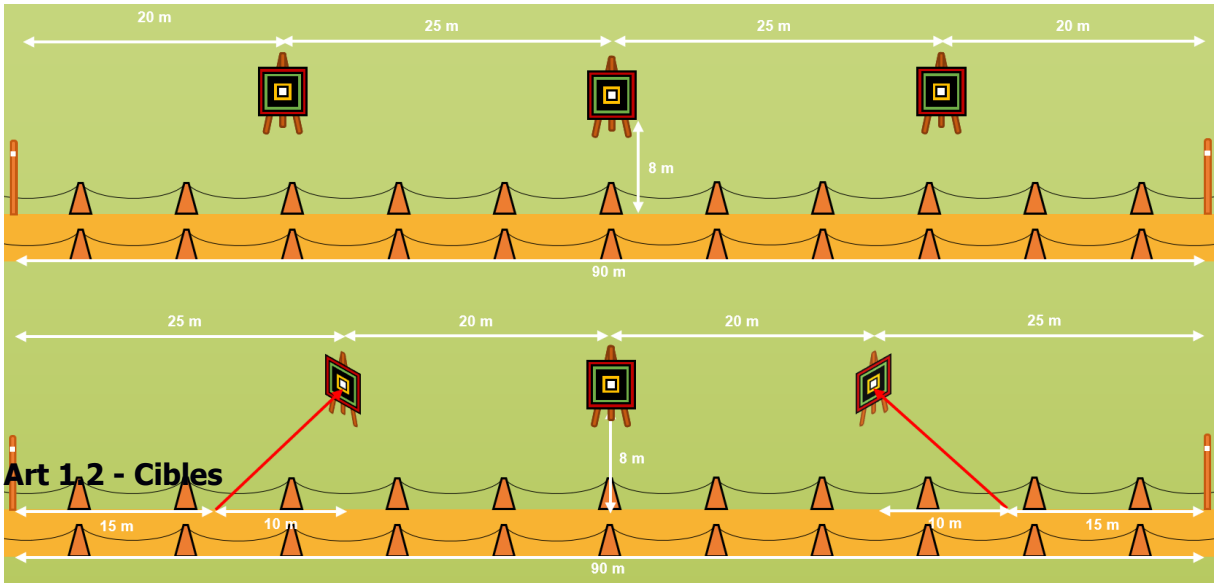
Pour un indice donné, les cibles sont disposées à même distance de la piste.

Les cibles sont disposées parallèlement à la piste de manière à offrir une situation de tir latérale et orientée par rapport à la piste de manière à offrir des situations de tirs avant et arrière.

Les schémas sont donnés à titre indicatif.

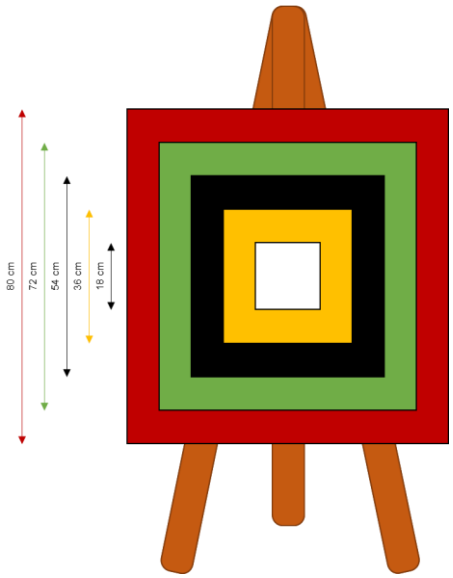
~~Les cibles orientées pointent entre 35 et 45 degrés~~
Le cœur de cible est positionné à 80cm au-dessus du niveau de la piste à plus ou moins 10cm.

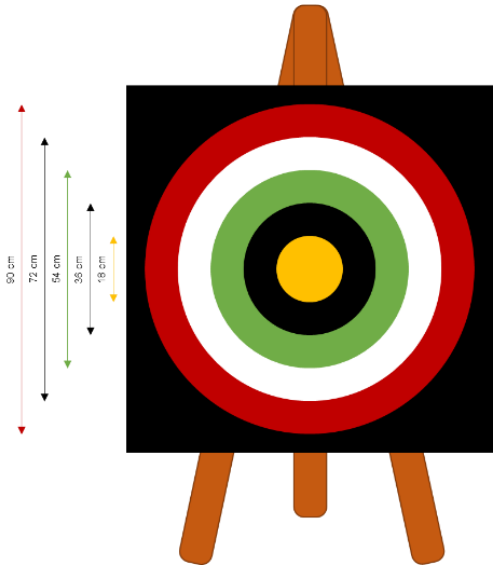
Les distances s'entendent sur plus ou moins 20cm.
~~Les schémas sont donnés à titre indicatif.~~
Exemple de montage de dispositif :



Art 1.2 - Cibles

Les cibles utilisées pour cette épreuve sont des ~~cibles~~ blasons carrée de 80*80cm ou des blasons ronds de 90cm de diamètre :





Le dessin est carré de 80*80 cm :

- Carré central : 18*18 cm,
- Carré intermédiaire : 36*36 cm,
- Carré suivant : 54*54 cm,
- Carré extérieur : 80*80 cm.

Le dessin est un disque de 90 cm :

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

Les couleurs sont libres.

- **Points en Cible**

Attribution des points de cible (du carré central vers l'extérieur) :

- Tir dans le carré central : 5 points
- Tir dans l'anneau suivant : 4 points
- Tir dans l'anneau suivant : 3 points
- Tir dans l'anneau suivant : 2 points
- Tir dans l'anneau extérieur : 1 point

II – Normes techniques

Art 2.1 - Épreuves Club

TESTS		Club Open 3	Club Poney A3 Club Poney 3 Club 3	Club Poney A2 Club Poney 2 Club 2	Club 1	Club Elite
PISTE	Longueur	30m à 60m	30m à 60m	30m ~~40m~~ à 60m	60m à 90m	60m ~~ou~~ à 90m
	Largeur	2m max				
CHRONOMETRE		Sans				Avec
CIBLE	Type	Carrée 80*80cm ou ronds de 90cm				
	Nombre	3		2	3	
	Distance de la piste	5 à 6m			6 à 7m	8m
	Intervalle entre les cibles	5m		10m	25m latérales et 20m orientées	
	Orientation	Orientée et Latérale				
FLECHES	Nombre maximum tirées	Egale au nombre de cibles				
	Nombre compté par cible	1				
CARQUOIS		Autorisé				
DEROULEMENT	Nombre de run	3		2*2		
	Allure	Au pas	Libre	Au Galop		
	Temps	-				10s sur 60m à 14s sur 90m
	Bonus	3 points si chaque cible est marquante	Selon allure +3 points si chaque cible est marquante	2 points si chaque cible est marquante	3 points si chaque cible est marquante	Règle spécifique
	Malus	-				

Art 2.2 - Épreuves Amateur

TESTS		Amateur 2	Amateur 1	Amateur Élite
PISTE	Longueur	60m ou 90m	90m	90m à 150m
	Largeur	2m max	2m max	2m max
CHRONOMÈTRE		Avec		
CIBLES	Type	Carrée 80*80cm	Carrée 80*80cm	Carrée 80*80cm
	Nombre	2, 3, 3	2, 3, 4 ou 2, 3, 3	2,3 ,3 ou 2, 3, 4 ou 2, 3, 5
	Distance De la piste	8m	8m	8m
	Intervalle entre les cibles	Règles spécifiques		
	Orientation	Orientée et latérale		
FLÈCHES	Nombre tirées maximum	égales au nombre de cible		
	Nombre comptée par cible	1		
CARQUOIS		obligatoire		
DEROULEMENT	Nombre de Run	3 * 2		
	Allure	Au Galop		
	Temps	10s sur 60m ou 14s sur 90m		
	Bonus	Règles spécifiques		
	Malus			

Art 2.3 dispositions générales

A - Points en Cible

~~Les points de cible sont comptés ainsi : (du carré central vers l'extérieur)~~

- ~~Tir dans la zone centrale : 5 points (blanc dans l'exemple)~~
- ~~Tir dans la zone suivante : 4 points (jaune dans l'exemple)~~
- ~~Tir dans la zone suivante : 3 points (noir dans l'exemple)~~
- ~~Tir dans la zone suivante : 2 points (vert dans l'exemple)~~

- ~~Tir dans la zone extérieure : 1 point (rouge dans l'exemple)~~

Il n'est permis de tirer qu'une seule flèche en direction de chaque cible.

BONUS :

Lorsque toutes les cibles apportent des points sur un run, un bonus additionnel du nombre de cibles est ajouté.

B - Points de temps

Lorsque les runs sont au chronomètre, des points de temps peuvent être appliqués.

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

C - Amateur

En division amateur, les flèches doivent être tirées une à une du carquois. Toute flèche tirée qui ne respecterait pas cette règle ne pourra comptabiliser de points.

Il est possible d'emmener plus de flèches que nécessaire.

Art 2.4 Dispositions spécifiques

A – Club Poney A3, Club Poney 3 et Club 3

Les flèches tirées en cible et qui comptent des points apportent le bonus suivant (chacune) :

- 2 points si tirées au trot
- 4 points si tirées au galop

B - Club Elite

BONUS :

Les bonus temps sur un run sont accordés lorsqu'au moins deux flèches comptent des points en cible.

Le bonus de points temps est plafonné à 3 points.

MALUS :

Lorsque le cavalier met plus de temps que le temps de référence à parcourir la ligne, le malus temps s'applique.

Le malus est plafonné à 4 points.

C - Amateur 2

BONUS :

Les bonus temps sur un run sont accordés aux conditions suivantes :

- 1 cible comptant des points sur le run à 2 cibles
- 2 cibles comptant des points sur les runs à 3 cibles

Le bonus de point temps est plafonné à 3 points.

MALUS :
Lorsque le cavalier met plus de temps que le temps de référence à parcourir la ligne, le malus de points de temps s'applique.
Le malus est plafonné à 3 points.

D - Amateur 1 et Amateur Elite : 2, 3, 3 - 2, 3, 4 - 2, 3, 5

BONUS :
Sur le dispositif a 5 cibles, un bonus de 3 points est donné lorsque 3 cibles consécutives sont touchées. Il ne se cumule pas avec le bonus 5 cibles.

Les bonus temps sur un run sont accordés aux conditions suivantes :

- 1 cible comptant des points sur le run à 2 cibles
- 2 cibles comptant des points sur les runs à 3 cibles ou à 4 cibles
- 3 cibles comptant des points sur les runs à 5 cibles

MALUS :
Lorsque le cavalier met plus de temps que le temps de référence à parcourir la ligne, le malus temps s'applique.

ANNEXE – Epreuves types Équipe

I – Généralités

Art 1.1 - Pistes

Pour ce type d'épreuve, la ligne de run mesure maximum 2 m de large.
Le départ et l'arrivée sont matérialisés de manières visuelles et/ou auditives pour les cavaliers.
Les schémas sont donnés à titre indicatif.

Les distances s'entendent sur plus ou moins 20cm.

Le cœur de cible est positionné à 80cm au-dessus du niveau de la piste à plus ou moins 10cm.

Art 1.2 - Cibles

Les cibles utilisées pour cette épreuve sont libres, avec 3 dimensions différentes :

- Premier passage : 90 cm,
- Deuxième passage : 60 cm,
- Troisième passage : 30 cm.

II – Normes techniques

Art 2.1 - Épreuves Club

taille des cibles	Passage	Premier	Deuxième	Troisième
PISTE	Longueur	60m à 90m		
	Largeur	2m max		
CHRONOMETRE		Avec pour départager les ex-aequo		
CIBLE	Nombre de cibles	5		
	Dimensions	90cm	60cm	30cm
	Distance des cibles de la piste	5m à 8m		
	Intervalle entre les cibles	10m		
	Orientation des cibles	Latérale		
	Position des blasons sur la cible	Centrée		
FLECHES	Nombres maximum tirées	5		
	Nombre comptée par cible	1		
DEROULEMENT	Nombre de Run	1 par cavalier soit 3 par passage		
	Allure	Galop		

Art 2.2 - Épreuves Amateur

taille des cibles	Passage	Premier	Deuxième	Troisième
PISTE	Longueur	90m		
	Largeur	2m max		
CHRONOMETRE		Avec		
CIBLE	Nombre de cibles	6 à 8		
	Dimensions	90cm	60cm	30cm
	Distance des cibles de la piste	4m à 12m		
	Intervalle entre les cibles	Libre		
	Orientation des cibles	Latérale, Avant, Arrière		
	Position des blasons sur la cible	Libre		
FLECHES	Nombres maximum tirées	Autant que de cible		
	Nombre comptée par cible	1		
DEROULEMENT	Nombre de Run	1 par cavalier soit 3 par passage		
	Allure	Galop		
	Temps	18s		
	Bonus	Règle spécifique		
	Malus			

Art 2.3 - Dispositions générales

A - Points en Cible

Attribution des points de cible (du rond central vers l'extérieur) :

- Passage à 90cm : 0,5 points
- Passage à 60cm : 1 point
- Passage à 30 cm : 1,5 points

Art 2.4 - Dispositions spécifiques

A - Amateur 2 Equipe

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 bonus sont comptabilisés si au moins un point est marqué en cible
- Les points de temps malus sont comptabilisés dans tous les cas

Si le cavalier parcourt la ligne en plus de 21s, il ne marque pas de points cible et marque 3 points de malus.

La somme des points de cible et des points de temps d'une équipe sur un passage (1 run de chaque cavalier à 90cm par exemple) ne peut être négatif.

ANNEXE – Epreuves type PAIRE

I – Généralités

Art 1.1 - Pistes

Pour ce type d'épreuve, la piste est un terrain rectangulaire de minimum 20 m * 30 m Pour les épreuves en paire.

Les zones de départs et de « non tir » sont matérialisés de manières visuelles et/ou auditives pour les cavaliers.

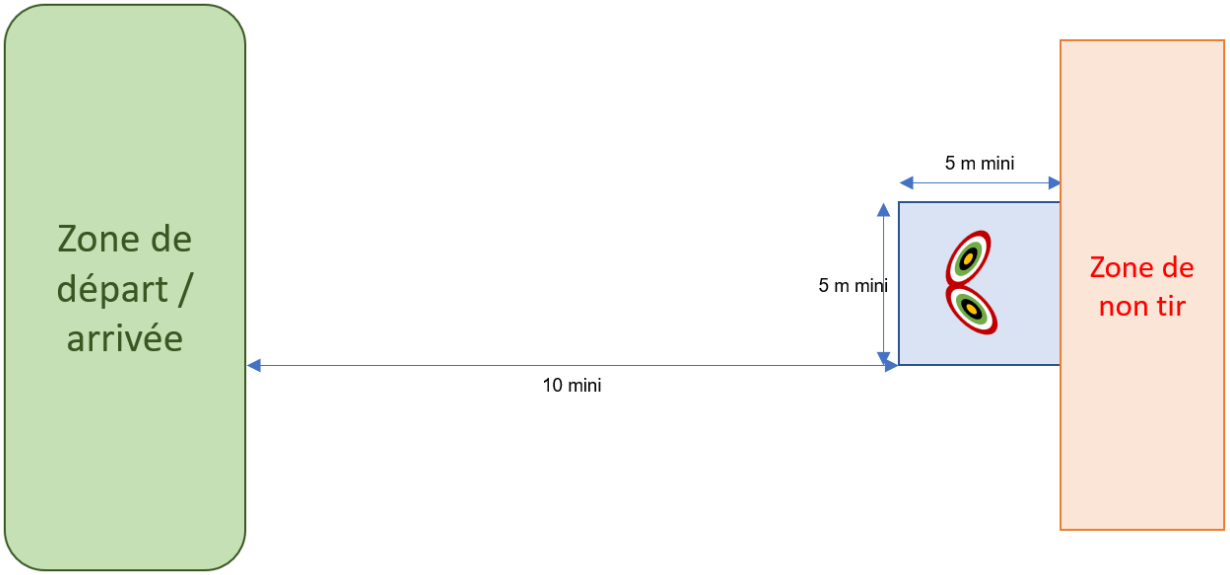
Une zone de « non tir » est aménagée derrière la zone des cibles pour des raisons de sécurité.

Les schémas sont donnés à titre indicatif.

Les distances s'entendent sur plus ou moins 20cm.

A - Club 1 Paire

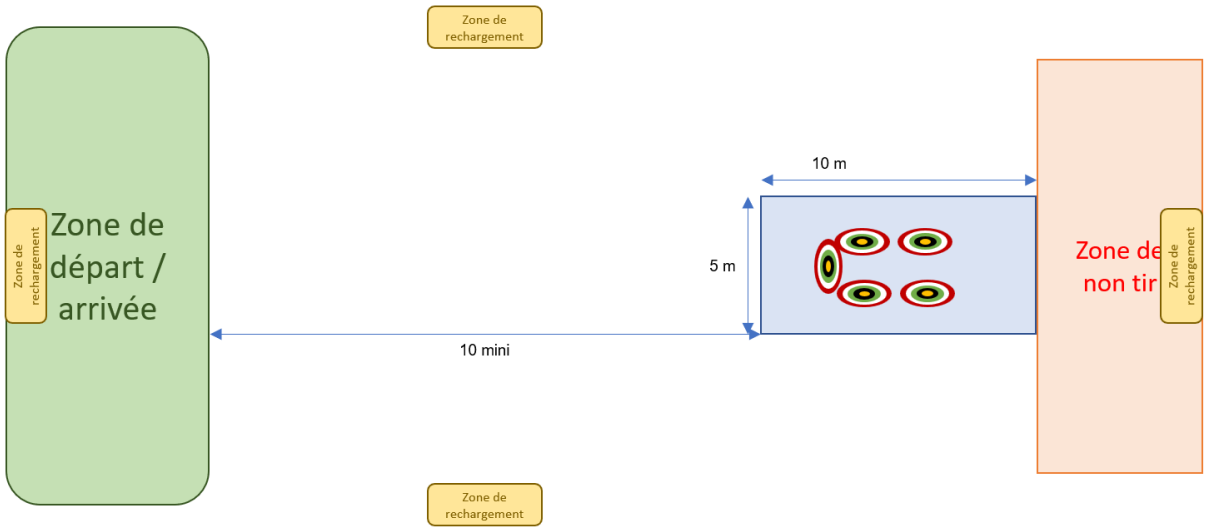
La piste dispose d'une ou 2 cibles, elles doivent être tirées en avant ou en arrière, toujours en direction de la zone de non tir.



B - Amateur 1 Paire

La piste dispose d'un chariot qui peut être matérialisé par plusieurs cibles.
La piste dispose dans certains dispositifs de 4 zones de rechargement permettant aux cavaliers de s'alimenter en flèches.

Les zones de rechargement peuvent être constituées de bottes de pailles.



Art 1.2 - Cibles

Tout type de cibles peuvent être utilisées en Amateur. En Club les 3D sont interdites.

II – Normes techniques

Art 2.1 - Épreuves Club

DEROULEMENT

Il est interdit de tirer depuis la zone de « non tir ». Toute flèche tirée depuis cette zone ne compte pas et apporte 5 points de malus à la paire.
Les cavaliers se relaient pour tirer, chacun à leur tour, sur les éléments du dispositif mis, en tournant autour de celui-ci. Les tirs face à la zone de relais sont interdits.
A chaque passage le cavalier doit passer derrière le dispositif puis revenir dans la zone de départ.
Les cavaliers ne peuvent emporter que 2 flèches par relai (ils se rechargent à chaque passage dans la zone de départ).
Le temps de référence est de 2 minutes et la limite à 2 minutes et 15 secondes. Le Président de jury ou le chef de piste peuvent adapter les temps.

Il est possible d'organiser plusieurs étapes parmi les dispositifs suivants :

DISPOSITIF 1 :
L'allure est libre.
Les deux cavaliers doivent passer au moins une fois.
Les deux cavaliers doivent être dans la zone de départ avant le temps de référence.

DISPOSITIF 2 :

L'allure est imposée, les flèches tirées à une autre allure ne comptent pas.
Les deux cavaliers doivent passer au moins une fois.
Les deux cavaliers doivent être dans la zone de départ avant le temps de référence.

DISPOSITIF 3 :
Les flèches sont tirées au galop.
Les deux cavaliers doivent passer au moins une fois et maximum 3 fois.
Il n'y a pas de limite de temps.
Les cavaliers ont droit à 5 flèches par cible au total.

Art 2.2 - Épreuves Amateur

DEROULEMENT
Il est interdit de tirer depuis la zone de « non tir ». Toute flèche tirée depuis cette zone ne compte pas et apporte 5 points de malus à la paire.
Les cavaliers se relaient pour tirer, chacun à leur tour, sur les éléments du dispositif mis, en tournant autour de celui-ci. Les tirs face à la zone de relais sont interdits.
A chaque passage le cavalier doit passer derrière le dispositif puis revenir dans la zone de départ. Il peut effectuer un ou plusieurs tours autour du dispositif avant de revenir à la zone de départ.
Le temps de référence est de 3 minutes et la limite à 2 minutes et 15 secondes. Le Président de jury ou le chef de piste peuvent adapter les temps.
Seules les flèches tirées au galop comptent.

Il est possible d'organiser plusieurs étapes parmi les dispositifs suivants :

DISPOSITIF 1 :
Les deux cavaliers doivent passer au moins une fois.
Les deux cavaliers doivent être dans la zone de départ avant le temps de référence.
4 flèches additionnelles se trouvent dans la zone de « non tir » et peuvent être attrapées au passage.

DISPOSITIF 2 :
Les deux cavaliers doivent passer au moins une fois.
Chaque cavalier n'effectue qu'un passage (le passage s'arrête lorsqu'il repasse dans la zone de départ).
Les deux cavaliers doivent être dans la zone de départ avant le temps de référence.
4 flèches additionnelles se trouvent dans la zone de « non tir » et peuvent être attrapées au passage.

DISPOSITIF 3 :
Les deux cavaliers doivent passer au moins une fois.
Les deux cavaliers doivent être dans la zone de départ avant le temps de référence.
Les cavaliers sortent de la zone de départ sans flèches. S'ils rentrent avec des flèches alors ils doivent s'en débarrasser avant de repartir.

Des fagots de 3, 4 ou 5 flèches se trouvent dans les zones de rechargement, les cavaliers doivent les attraper au passage pour pouvoir tirer.

Art 2.3 - Dispositions générales

A - Points en Cible

Les points de cible sont déterminés par le chef de piste ou le président de jury.
Les flèches tirées après le temps de référence ne comptent pas.

En Amateur il est possible de mettre des cibles avec des points négatif (cibles à ne pas tirer).

B - Points de temps

Il n'y a pas de bonus temps.
Si la paire termine son passage entre le temps de référence et le temps limite, elle prend un malus de 5 points.
Si la paire termine son passage au-delà du temps limite, elle prend un malus additionnel de 5 points (soit 10 au total).