



FEDERATION FRANÇAISE  
D'EQUITATION

## **REGLEMENT DES COMPETITIONS**

*Applicable au 02 septembre 2024*

# **Dispositions spécifiques Tir à l'arc à cheval**



## SOMMAIRE

<b>I – ORGANISATION</b>	<b>3</b>	
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	3	
Art 1.6 - Sonorisation	3	
<b>II – EPREUVES</b>	<b>4</b>	
Art 2.1 - Nomenclature des épreuves	4	
Art 2.2 Composition des épreuves	5	
Art 2.3 - Epreuves Internationales	5	
<b>III - OFFICIELS DE COMPÉTITION</b>	<b>6</b>	
Art 3.1 composition du jury	6	
<b>A – Président de jury</b>	<b>6</b>	
<b>B – Les assesseurs</b>	<b>6</b>	
<b>C – Le chef de piste</b>	<b>6</b>	
<b>D – Le Commissaire au paddock</b>	<b>6</b>	
Art 3.2 - Juge accompagnateur	7	
Art 3.3 – Qualifications minimum requises	7	
<b>IV – CONCURRENTS</b>	<b>7</b>	
Art 4.1 – Droit de participation	7	
Art 4.2 – Composition des équipes et des paires	7	7
Art 4.3 – Tenue et matériel	7	
<b>V – PONEYS / CHEVAUX</b>	<b>9</b>	
Art 5.1 – Droit de participation	9	
Art 5.2 – Harnachement	9	
<b>VI - NORMES TECHNIQUES ET DEROULEMENT DES EPREUVES</b>	<b>11</b>	
Art 6.1 – Normes technique des épreuves	11	
<b>A - Épreuves clubs individuels</b>	<b>11</b>	
<b>B - Epreuves Amateurs Individuelles</b>	<b>12</b>	
<b>C - Epreuves Paire</b>	<b>13</b>	
<b>D - Epreuves par équipe</b>	<b>13</b>	
<b>VII – CLASSEMENT</b>	<b>15</b>	

## 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.

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

Les cavaliers réalisent un Run de présentation au pas, 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.

### 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
<del>Open A</del>	<del>12 ans et -</del>	Club	<del>Galop 1 ou Galop de Bronze</del>	<del>A</del>
Club Open 3	Tous		Galop 1 ou Galop de Bronze Pas de Galop exigé	B, C, D, E & F
Open 3 équipe	Tous		Galop 1 ou Galop de Bronze	B, C, D, E & F
Open 3 paire	Tous		Galop 1 ou Galop de Bronze	
Open 2	Tous		Galop 2 ou Galop d'or	
Open 2 équipe	Tous		Galop 2 ou Galop d'or	
Open 2 paire	Tous		Galop 2 ou Galop d'or	
Club Poney A3	12 ans et -		Galop 1 ou Galop de Bronze	
Club Poney A2	<del>10 ans et -</del> 12 ans et -		Galop 2 ou Galop d'or	
<del>Club Poney A1</del>	<del>12 ans et -</del>		<del>Galop 2 ou Galop d'or</del>	
Club Poney 3	<del>18 ans et -</del>		Galop 1 ou Galop de Bronze	B, C & D
Club Poney 2			Galop 2	
Club Poney 1	<del>18 ans et -</del>		Galop 4	B, C, & D
Club 3	Tous		Club	Galop 1 ou Galop de Bronze
Club 2	Tous	Galop 2 ou Galop d'or		B, C, D, E & F
Club 2 équipe	Tous,	Galop 2 ou Galop d'or		B, C, D, E & F
Club 1	Tous	Galop 3		B, C, D, E & F
Club 1 équipe	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
Club élite	Tous	Club	Galop 4	B, C, D, E & F
Amateur 2 équipe	Tous	Club / Amateur	Galop 4	B, C, D, E & F
Amateur 2		Amateur	Galop 5	
Amateur 1			Galop 6	
Amateur 1 paire			Galop 4	
Amateur élite			Galop 5	
Internationale 2*	Tous	Amateur	Galop 4	B, C, D, E & F
Internationale 3*			Galop 5	
Internationale 4*			Galop 6	

### 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 doivent se composer d'un test de type imposé, d'un test de type technique et d'un test de type chasse. En Amateur 1 et Amateur Elite, 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.

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](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	ASSESEURS	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.

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 saut.

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".

Exemples de carquois :





## 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 fois dans la même épreuve.

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

### Art 5.2 – Harnachement

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

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.

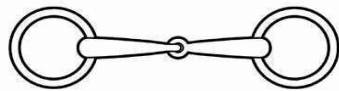
Le cache naseaux est autorisé sur tous les tests.

### 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.



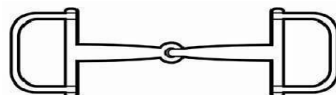
- Toutes les embouchures peuvent être recouvertes soit de caoutchouc, soit de cuir, soit de plastique.



Filet simple



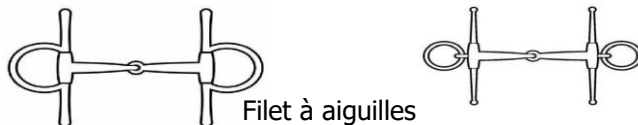
Filet avec canon droit sans brisure



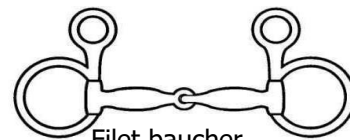
Filet verdun



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	30m	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

TESTS	IMPOSE	TECHNIQUE	CHASSE
Longueur de la piste	30m	30m	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

TESTS	IMPOSE	TECHNIQUE	CHASSE
Longueur de la piste	40m	40m	160m à 240m
Chronomètre	Sans	Sans	Sans
Nombre de cibles	4	2	8 à 10

<b>Nombre de Run</b>	4	3	1
<b>Allure</b>	1er au pas, 3 suivants au Galop	Au Galop	Trot et Galop, imposés par zones

◆ **Club 1**

<b>TESTS</b>	<b>IMPOSE</b>	<b>TECHNIQUE</b>	<b>CHASSE</b>
<b>Longueur de la piste</b>	60m	60m	200m à 400m
<b>Chronomètre</b>	Sans	Sans	Sans
<b>Nombre de cibles</b>	5	3	10 à 12
<b>Nombre de Run</b>	4	4	1
<b>Allure</b>	1er au pas, 3 suivants au Galop	Au Galop	Galop incluant des zones à allures imposées

◆ **Club Elite**

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

**B - Epreuves Amateurs Individuelles :**

◆ **Amateur 2**

<b>TESTS</b>	<b>IMPOSE</b>	<b>TECHNIQUE</b>	<b>CHASSE</b>
<b>Longueur de la piste</b>	60m ou 90m	60m ou 90m	400m à 800m
<b>Chronomètre</b>	Avec	Avec	Avec
<b>Nombre de cibles</b>	Triptyque	2, 3	12 à 15
<b>Nombre de Run</b>	7	6	1
<b>Allure</b>	1er au pas, 6 suivants au Galop	Au Galop	Au Galop

◆ **Amateur 1**

<b>TESTS</b>	<b>IMPOSE</b>	<b>TECHNIQUE</b>	<b>CHASSE</b>
<b>Longueur de la piste</b>	90m	90m	800m à 1500m
<b>Chronomètre</b>	Avec	Avec	Avec

<b>Nombre de cibles</b>	Triptyque	2, 3, 4	15 à 20
<b>Nombre de Run</b>	6	6	1
<b>Allure</b>	Au Galop	Au Galop	Galop

#### ◆ Amateur Elite

TESTS	IMPOSE	TECHNIQUE	CHASSE
<b>Longueur de la piste</b>	90m	90m à 150m	1500m à 2500m
<b>Chronomètre</b>	Avec	Avec	Avec
<b>Nombre de cibles</b>	Triptyque	2, 3, 4, 5	20 minimum
<b>Nombre de Run</b>	6	6	1
<b>Allure</b>	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
<b>Taille des cibles</b>	90cm	60cm	30cm
<b>Longueur de la piste</b>	60m		
<b>Chronomètre</b>	Avec pour départager les ex-aequo		
<b>Nombre de cibles</b>	5		
<b>Distance des cibles de la piste</b>	5m à 8m		
<b>Orientation des cibles</b>	Latérale		

<b>Position des blasons sur la cible</b>	Centrée
<b>Nombre de Run</b>	1 par cavalier soit 3 passages
<b>Allure</b>	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.

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

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.

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 autres tests : en cas sortie de run, de demi-tour ou de reculer (3 pas minimum): le run compte pour 0 points

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.

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-æquo 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