



FEDERATION FRANÇAISE
D'EQUITATION

NORMES TECHNIQUES TIR A L'ARC A CHEVAL

Epreuves Type HUNT



SOMMAIRE

I – NORMES TECHNIQUES	3
II – CLUB PNEY A2 / PONEY 3 / CLUB 3	4
III – CLUB PONEY A1 / PONEY 2 / CLUB 2	4
IV – CLUB PONEY 1 / CLUB 1	5
V – CLUB ELITE	6

I – NORMES TECHNIQUES

Epreuve	Club 3 / Club Poney 3 / club Poney A2	Club 2 / Club Poney 2 / Club Poney A 1	Club 1 / Club Poney 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	800 m minimum
Largeur max ligne	7 m	7 m	7 m	7 m
vitesse			330 m/mn	330 m/mn

II – CLUB PNEY A2 / PONEY 3 / CLUB 3

La ligne de Run sur laquelle le cavalier évolue se situe en extérieur (terrain varié), dans une carrière ou un manège, mesure maximum de 150 m de long et 7 m maximum de large. La ligne tracée est simple incluant une ou deux courbes larges.

Il y a minimum 3 cibles, situées tous les 20 m minimum, à de 5 à 8m de la lice intérieure de la piste et placées de manière à proposer aux cavaliers des tirs latéraux.

Le cavalier devra effectuer 2 Runs : 1 au pas et 1 à allure supérieure. Il n'y a pas de chronomètre.

Au départ, le cavalier ne peut avoir qu'une seule flèche en main, qui peut être encochée sur la corde d'arc, avant la ligne de départ.

Sur le parcours, les flèches peuvent être tenues dans la main ou tirées du carquois. Les flèches ne sont pas comptabilisées si elles sont tirées dans l'allure inférieure à celle imposée.

Le nombre de flèches tirées n'est pas limité par cible. Le maximum de flèches autorisées par Run est de 3 fois le nombre de cibles (exemple : 3 cibles = 9 flèches).

III – CLUB PONEY A1 / PONEY 2 / CLUB 2

La ligne de Run sur laquelle le cavalier évolue se situe en extérieur sur un terrain varié, dans une carrière ou un manège, mesure maximum de 300 m de long et 7 m de large (cette largeur peut être élargie dans les courbes en raison du terrain). Le tracé inclut au minimum deux courbes larges.

Il y a minimum 4 cibles, avec une situation de tir tous les 30 m minimum de 7 à 12 m maximum de la lice intérieure de la piste et placées de manière à proposer aux cavaliers des tirs latéraux, tirs avant et arrières au choix du chef de piste.

Le cavalier devra effectuer 2 passages : au trot et 1 au galop en tirant 3 flèches maximum par cible. Il n'y a pas de chronomètre.

Au départ, le cavalier ne peut avoir qu'une seule flèche en main, qui peut être encochée sur la corde d'arc avant la ligne de départ.

Sur le parcours, les flèches peuvent être tenues dans la main ou tirées du carquois. Les flèches ne sont pas comptabilisées si elles sont tirées dans l'allure inférieure à celle imposée.

Le nombre de flèches tirées n'est pas limité par cible. Le maximum de flèches autorisées par Run est de 3 fois le nombre de cibles. Exemple : 3 cibles = 9 flèches.

IV – CLUB PONEY 1 / CLUB 1

La ligne de Run sur laquelle le cavalier évolue se situe en extérieur (terrain varié), dans une carrière ou un manège, mesure maximum de 800m de long et 7m maximum de large (cette largeur peut être élargie dans les courbes en raison du terrain). La ligne tracée est composée de courbes larges inversées, des zones de conduites non encadrées peuvent être incluses mais il doit y avoir un fil pour déterminer la distance minimale pour tirer la cible.

Il peut être inclus dans le tracé des éléments de conduite (slalom, doline, plan ascendant /descendant, arrêt dans une zone, etc.) ou des éléments techniques (passage d'eau, gué, tronc hauteur max 50 cm, contrebas, butte...). Le nombre d'éléments de conduite ou technique maximum est la distance totale/300. Dans tous les cas, ces difficultés peuvent être évitées par le cavalier, qui rencontrera alors une situation de tir moins facile.

Lors de franchissement d'éléments techniques et de conduite, le cavalier obtient un bonus de 5 points s'il franchit le dispositif et tire une flèche dans la cible. Pour les sautant on peut tirer avant, pendant et après.

Les cibles sont disposées de manière à proposer une situation de tir tous les 30 m. Elles sont situées à 12 m maximum de la lice intérieure de la piste et placées de manière à proposer aux cavaliers au moins une fois chaque type de tirs suivants : latéral, avant et arrière, en mains opposé et au sol, longue distance (20m minimum).

Le cavalier peut tirer plusieurs flèches dans la cible, seule, la meilleure, compte. Pour la cible longue distance (+ de 20 m), le cavalier peut tirer plusieurs flèches, chaque flèche en cible compte.

Pas de points bonus accordés pour un temps inférieur au temps de référence.

Au départ, le cavalier ne peut avoir qu'une seule flèche en main, qui peut être encochée sur la corde d'arc avant la ligne de départ.

Sur le parcours, les flèches peuvent être tenues dans la main ou tirées du carquois.

Les flèches ne sont comptabilisées que si elles sont tirées au galop (sauf pour les éléments de conduite où il est imposé de tirer à une allure autre qu'au galop tels que les zones au pas, les zones d'arrêt, ...).

V – CLUB ELITE

Le parcours sur lequel le cavalier évolue se situe en extérieur (terrain varié) et mesure de 800m minimum.

Dans la zone de tir, un fil détermine la distance minimale entre la cible et le cavalier : de 7 à 15m (sauf pour les tirs au sol). S'il y a une ligne de Run, elle doit mesurer maximum 7 m de large (cette largeur peut être élargie dans les courbes en raison du terrain).

La première situation de tir doit être à 15 m ou plus de la ligne de départ.

La dernière situation de tir ne doit pas se trouver à moins de 15 m de la ligne d'arrivée.

Les cibles sont disposées de manière à proposer des situations de tir correctes et doivent proposer, au minimum une fois, 6 de ces situations : un tir latéral, un tir avant, un tir arrière, un tir en main opposée, un tir au sol, un tir aérien (Mérida : une cible aérienne qui peut être tirée en avant, en latéral ou au-dessous, avec une flufu) et un tir longue distance de 30 m minimum.

Des difficultés de terrain de type naturel (sautant de 70 cm maxi, (tronc, contre bas, ...) butte, doline, gué, ...) appelées « éléments techniques » ou des « éléments de conduite » (slalom, zone d'arrêt, zone de pas, zone de changement de pied, demi-cercle...), peuvent être disposées sur le parcours. Seulement deux « éléments » par tranche de 300 m. Pour les éléments techniques, ces difficultés peuvent être évitées par le cavalier, qui rencontrera alors une situation de tir moins facile. Pour les éléments de conduite, ces éléments sont obligatoires et leur non-respect entraîne des pénalités de temps ou de points définis par le chef de piste.

Le nombre d'éléments de conduite ou technique maximum est la distance totale/150

Lors de franchissement d'éléments techniques et de conduite, le cavalier obtient un bonus de 5 points s'il franchit le dispositif et tire une flèche dans la cible. Pour les sautant on peut tirer avant, pendant et après.

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

L'organisateur prévoit un passage au chronomètre, La vitesse de référence est de 330 m/min.

En cas de nécessité, le Président du jury peut baisser la vitesse.

Bonus temps :

(Nombre de cibles touchées/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 :

(5cibles touchées/20cibles totales) x 10s de bonus x 0,5pts/s = 1,25 points bonus

Le cavalier peut tirer plusieurs flèches dans la cible, seule la meilleure compte.

La cible longue distance est située de 30 à 45 m du bord de piste au milieu de la zone de tir.

Cette zone doit être de 60 m minimum de long, le cavalier peut tirer plusieurs flèches, chaque flèche en cible compte.

Au départ, le cavalier ne peut avoir qu'une seule flèche en main, qui peut être encochée sur la corde d'arc avant la ligne de départ.

Sur le parcours, les flèches peuvent être tenues dans la main ou tirées du carquois. Les flèches ne sont comptabilisées que si elles sont tirées au galop (sauf pour les éléments de conduite ou il est autorisé de tirer à une allure autre qu'au galop, tels que les zones au pas, les zones d'arrêt, ...).