



FEDERATION FRANÇAISE
D'EQUITATION

NORMES TECHNIQUES TIR A L'ARC A CHEVAL

Epreuves Club 1 Spéciales



SOMMAIRE

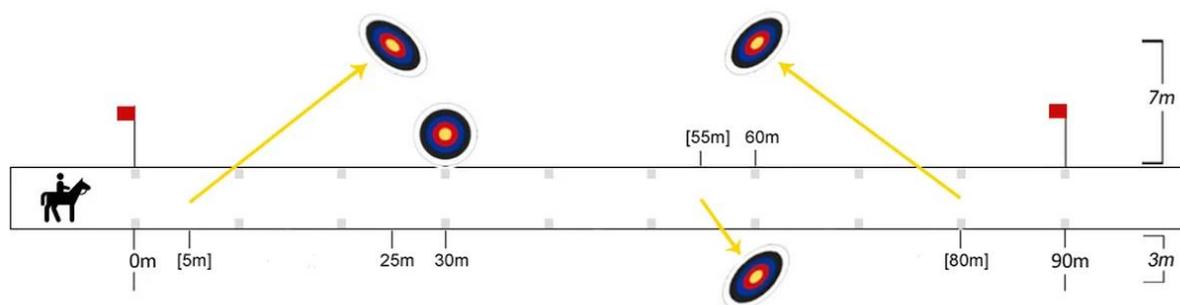
I – MAMLUK 90	3
II – RAIN OF ARROWS (PLUIE DE FLÈCHES)	4
III – KASSAI ORIGINAL 99M	5
IV – COMMANCHE	6
V – FINISH	7
VI – EPREUVE JAPONAISE	8

I – MAMLUK 90

Cette épreuve se déroule sur 3 ou 6 Runs aux galops, la piste mesure 90 et 2m max de large, temps imparti 14 secondes. L'archer peut prendre le départ avec une flèche encochée, les autres flèches doivent être tirées du carquois. Plusieurs flèches peuvent être tirées, seule la meilleure compte. Les points de temps (bonus) sont attribués à partir d'une cible touchée. Les flèches doivent être tirées entre les portes de départ et d'arrivée.

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.

5 points de bonus sont accordés si les 4 cibles sont touchées. On ne peut pas avoir de score négatif, le minimum de points par Run est de 0.



II – RAIN OF ARROWS (Pluie de Flèches)

Piste requise : longueur 120m, largeur 2-3m

Équipement : 2 cibles 120cm avec 3 zones de 40cm, 80cm et 120cm de large, deux piquets de 1.5m, chronomètre manuel ou électronique.

Déroulement

- Pas d'échauffement autorisé sur la piste.
- 6 Runs.
- Les flèches doivent être au carquois jusqu'à ce que l'archer franchisse la ligne de départ...
- Disposition des cibles cf plan.
- Dans la première zone (entre la ligne de départ et le poteau du milieu) on ne doit tirer que la première cible, dans la deuxième zone on ne doit tirer que la deuxième cible.
- Les flèches en cible tirées depuis la mauvaise zone ou en dehors de la ligne de Run (poteaux de départ ou d'arrivée) ne comptent pas.
- L'archer peut tirer autant de flèches que possible.

Score :

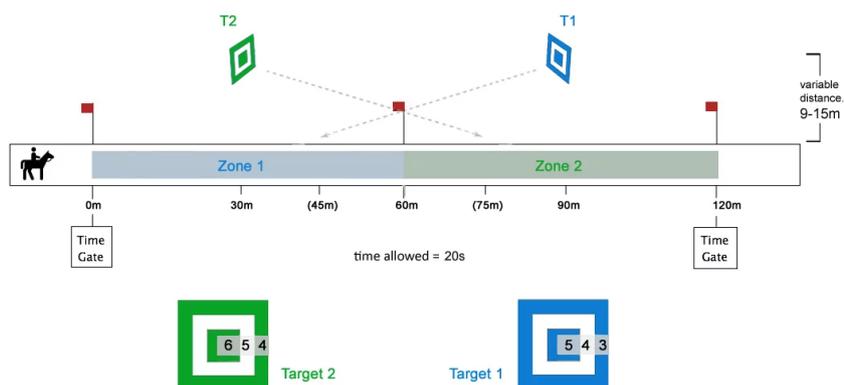
Le score est compris de la somme des points de cible et de points de temps

Points de cibles

- Première cible (T1) : 5, 4, 3 pts
- Deuxième cible (T2) : 6, 5, 4 pts

Points de temps

- Le temps accordé est de 20s pour 120m.
- 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. À 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).
- Les points de temps sont accordés si au moins une cible est touchée.



III – KASSAI ORIGINAL 99M

Piste require : longueur 99 m, largeur 0,90m

Equipement : 1 cible centrale tournante positionnée à 9m du centre de la piste, cœur de cible 1,9m, 4 piquets de 3m, chronomètre manuel ou électronique.

Déroulement

- 3 Runs d'échauffement autorisés sur la piste.
- 9 Runs.
- L'archer peut tirer avant la ligne de départ et après la ligne d'arrivée du moment que la flèche passe entre les deux poteaux
- Disposition des cibles cf plan.
- Toutes les flèches doivent être tirées au galop.
- L'archer peut tirer autant de flèches que possible.

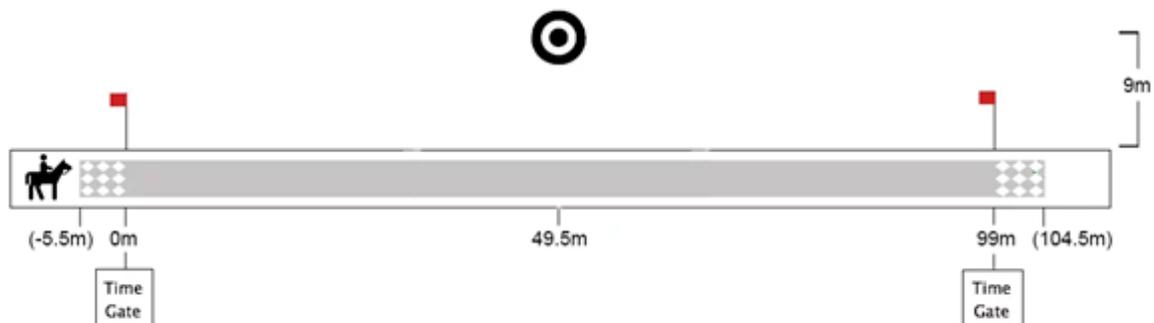
Score

Le score est compris de la somme des points de cible et de points de temps.

Points de cibles : dans la cible de 90 cm, trois zones : 90cm : 2 pts, 60 cm : 3 pts, 30 cm : 4 pts.

Points de temps :

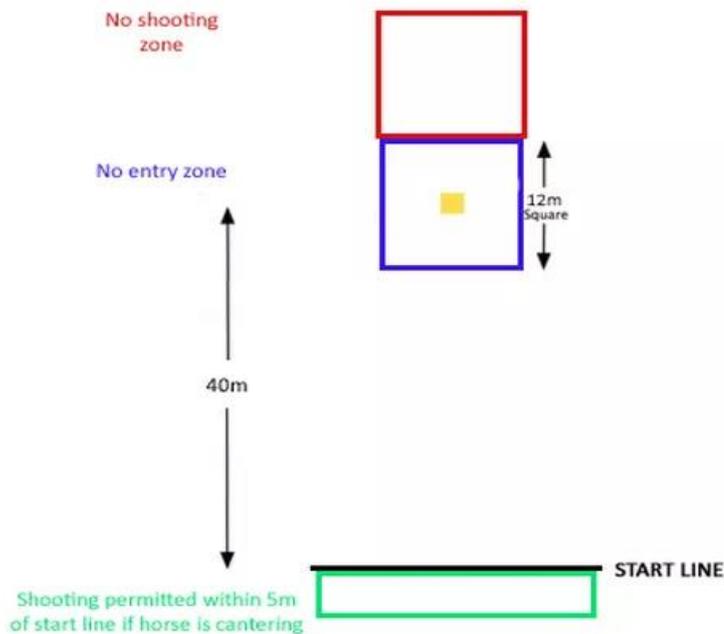
- Le temps accordé est de 20s pour 99 m. Au-delà de 20 sec, le score du Run est ramené à 0
- Si le cavalier parcourt la ligne dans un temps inférieur au temps de référence, chaque centième de seconde lui donne 0,01 point de bonus.
- Les points de temps sont accordés si au moins une flèche en cible.
- L'épreuve doit être jugée par un juge Kassai agréé.



IV – COMMANCHE

Piste requise : pré ou carrière minimum 60 m de long par 25 de large

Equipement : 3 cibles de 80 cm minimum, deux piquets de 1.5m pour la ligne de départ/arrivée, 10 repères pour matérialiser les zones, chronomètre manuel ou électronique.



Déroulement

- Pas d'échauffement autorisé sur la piste.
- 1 Run.
- Les flèches doivent être au carquois jusqu'à ce que l'archer franchisse la ligne de départ
- Une flèche peut être encochée
- Les cavaliers peuvent tirer dans la zone de 5m avant le départ si le cheval est au galop
- Disposition des cibles cf plan.
- Les flèches doivent être tirées au galop
- L'archer peut tirer autant de flèches que possible.

Score

Le score comprends la somme des points de cible et des points de temps

Points de cibles : 5 points par flèche en cible

Points de temps

- Le temps accordé est de 45 sec
- 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).
- Les points de temps sont accordés si au moins une cible est touchée.

V – FINISH

Piste requisite : Hippodrome longueur de piste utile 400m, piste de 200m matérialisée au milieu, largeur 2-3m

Equipement : **6** cibles coréennes de 80 cm (première et dernière au sol, 4 en tir latéral), 2 cibles « hongroise » de 90 cm, 4 piquets de 1.5m, 4 cônes matérialisant entrée et sortie de la piste de 200m, 400 m de lice TAC, un pot à flèches fixé, chronomètre manuel ou électronique.

Positionnement des cibles et dispositif

les cibles sont situées à 30m d'intervalle:

[C1, Tir au sol] 30m du départ / 6m du bord intérieur de la piste

[C2] 60m du départ / au bord de la piste, Tir latéral.

[C3] 90m du départ / au bord de la piste, Tir latéral.

[C6] 310m du départ / au bord de la piste, Tir latéral.

[C7] 340m du départ / au bord de la piste, Tir latéral.

[C8, Tir au sol]] 370m du départ / 6m du bord intérieur de la piste

•90cm les cibles de sont situées à mi-parcours à 200 m du début de la piste

[C4] tournée vers le début de la piste (angle de 45 degrés) en tir avant

[C5] tournée vers la fin de piste (angle de 45 degrés) en tir arrière

• Le porte flèches (**X**) est situé à 180 m des 200m de la piste encadrée coté intérieur de la piste à 1,5 m de hauteur.

Déroulement

- Pas d'échauffement autorisé sur la piste.
- 1 Run.
- Les flèches doivent être au carquois jusqu'à ce que l'archer franchisse la ligne de départ
- Disposition des cibles cf plan.
- L'archer peut tirer autant de flèches que possible

Score

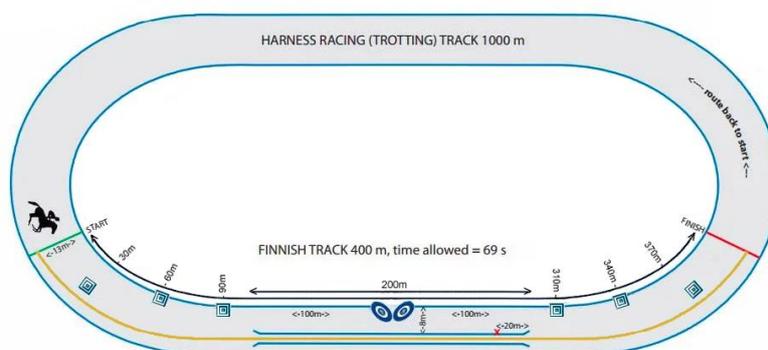
Le score comprend la somme des points de cible et des points de temps

Points de cibles :

- Première cible (cibles coréennes) : 1 à 5 pts
 - Deuxième cible (cible hongroises): 3, 4, 5 pts
- 4 pts de bonus si des flèches sont prise dans le porte flèches

Points de temps :

- Le temps accordé est de 69s pour 400m.
- Si le cavalier parcourt la ligne dans un temps inférieur au temps de référence, chaque centième de seconde lui donne 0,005 point de bonus si 3 cibles sont touchées. A l'inverse, si son temps est supérieur au temps de référence, chaque centième de seconde lui donne 0,05 point de malus.



VI – EPREUVE JAPONAISE

(Le tir juste est fondamental, position et esprit)

En deux lignes d'essais, le cavalier le plus rapide ayant touché sur l'une des deux lignes de Run le plus de cibles, emporte l'épreuve. La piste fait de 150 à 218 mètres.

3 cibles carrées de 50 cm par 50 cm en mousse fichées au sommet d'un piquet sont disposées latéralement le long de la piste à une hauteur d'environ 2 mètres au cœur, et à 6 mètres de la lice. La distance entre les cibles est libre entre 50 et 60 m.

Il n'y a pas de zone de point, la cible touchée est comptée gagnante (ATARI)

Le blason est libre, déco couleur bois, blanc avec rond noir ou en couleur type KISOKU NO HANA.

L'arc utilisé est obligatoirement un arc japonais (YUMI), se tenant dans la main gauche. Il n'y a donc qu'un seul sens d'utilisation de la piste qui se court uniquement en archer droitier.

Les flèches en pointe cible ordinaires, sont au carquois japonais ou dans un carquois cuir glissé dans la ceinture. La première flèche est encochée au départ. Le cavalier part obligatoirement avec 4 flèches, une sur l'arc, et trois dans la ceinture/carquois.

Les points ne sont validés que si le cavalier au départ a crié « IN-YO » Trois fois.

La tenue est obligatoirement, jupe culotte noir type HAKAMA et chemise Blanche Type KYUDO, et d'un porte corde rond.

Casque et chaussures/bottes d'équitation aux normes FFE. Le casque peut être recouvert d'une coiffe traditionnelle japonaise. Une surprotection de chemise traditionnelle est autorisée, ainsi que le port d'un TANTO.