



FEDERATION FRANÇAISE  
D'EQUITATION

**NORMES TECHNIQUES  
TIR A L'ARC A CHEVAL**

*Applicable au 02 septembre 2024*

## Tests de type CHASSE



## SOMMAIRE

<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="background-color: #0000FF; color: white; padding: 2px;"><b>I - GENERALITES .....</b></td> <td style="text-align: right; padding: 2px;"><b>3</b></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Art 1.1 - Pistes</td> <td style="text-align: right; padding: 2px;">3</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Art 1.2 - Cibles</td> <td style="text-align: right; padding: 2px;">3</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #0000FF; color: white; padding: 2px;"><b>II - NORMES TECHNIQUES .....</b></td> <td style="text-align: right; padding: 2px;"><b>4</b></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Art 2.1 - Épreuves clubs</td> <td style="text-align: right; padding: 2px;">4</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Art 2.2 - Épreuves amateurs</td> <td style="text-align: right; padding: 2px;">5</td> </tr> </table>	<b>I - GENERALITES .....</b>	<b>3</b>	Art 1.1 - Pistes	3	Art 1.2 - Cibles	3	<b>II - NORMES TECHNIQUES .....</b>	<b>4</b>	Art 2.1 - Épreuves clubs	4	Art 2.2 - Épreuves amateurs	5	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 2px;">Art 2.3 - dispositions générales</td> <td style="text-align: right; padding: 2px;">6</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">    A - Points en Cible et éléments techniques</td> <td style="text-align: right; padding: 2px;">6</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">    B - Points de temps</td> <td style="text-align: right; padding: 2px;">6</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Art 2.4 – Dispositions spécifiques</td> <td style="text-align: right; padding: 2px;">6</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">    A – Amateurs 2, 1 &amp; Elite</td> <td style="text-align: right; padding: 2px;">6</td> </tr> </table>	Art 2.3 - dispositions générales	6	A - Points en Cible et éléments techniques	6	B - Points de temps	6	Art 2.4 – Dispositions spécifiques	6	A – Amateurs 2, 1 & Elite	6
<b>I - GENERALITES .....</b>	<b>3</b>																						
Art 1.1 - Pistes	3																						
Art 1.2 - Cibles	3																						
<b>II - NORMES TECHNIQUES .....</b>	<b>4</b>																						
Art 2.1 - Épreuves clubs	4																						
Art 2.2 - Épreuves amateurs	5																						
Art 2.3 - dispositions générales	6																						
A - Points en Cible et éléments techniques	6																						
B - Points de temps	6																						
Art 2.4 – Dispositions spécifiques	6																						
A – Amateurs 2, 1 & Elite	6																						

**Rappel :**

- **Tous les règlements spécifiques sont à rattacher aux dispositions générales du règlement des compétitions de la FFE**
- **Ces normes techniques précisent le règlement de tir à l'arc à cheval**

**I - GENERALITES**

**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.

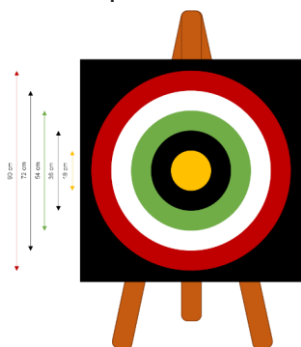
La piste est jonchée de cibles à tirer. Suivant le niveau des épreuves, les pistes peuvent inclure des sautants naturels, des difficultés techniques équestres, en situation de tir ou non. Les cibles doivent être numérotées, ainsi que les éléments techniques.

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

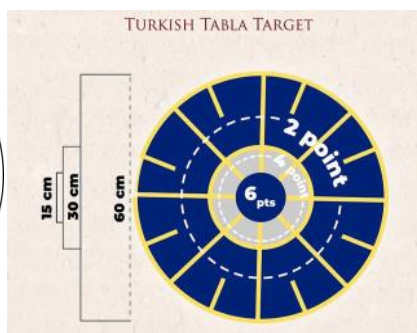
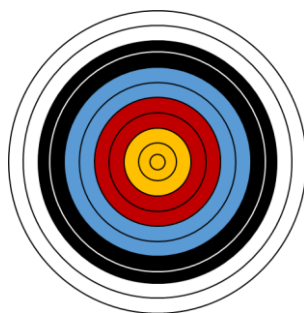
**Art 1.2 - Cibles**

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:



Cibles 3D



Cibles 2D



## II - NORMES TECHNIQUES

### Art 2.1 - Épreuves clubs

Les précisions sur les règles sont données dans les chapitres suivants lorsque le tableau récapitulatif n'est pas suffisant.

TESTS		Club Open 3	Club Poney A3 Club 3	Club Poney A2 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 amateurs

Les précisions sur les règles sont données dans les chapitres suivants lorsque le tableau récapitulatif n'est pas suffisant.

TESTS		Amateur 2	Amateur 1	Amateur Élite
PISTE	Longueur	400m à 800m	800m à 1500m	1500m à 2500m
	Largeur	-		
Sautant		2 max Hauteur 50cm max	3 max Hauteur 70cm max	3 mini 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	15 à 20	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	
	Malus	4 points max temps		

## Art 2.3 - dispositions générales

### A - 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.

### 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 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, il en a plusieurs en main il doit s'en débarrasser pour n'en garder qu'une maximum.

Sur la suite du parcours, cette règle ne s'applique plus.