



FEDERATION FRANÇAISE
D'EQUITATION

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

Applicable au 02 septembre 2024

Tests de type PAIRES



SOMMAIRE

| | | | |
|------------------------------|----------|-------------------------------------|------------------------------------|
| I - GENERALITES | 3 | II - NORMES TECHNIQUES | 4 |
| Art 1.1 - Pistes | 3 | Art 2.1 - Épreuves clubs | 4 |
| A - Club 1 Paire | 3 | Déroulement | Erreur ! Signet non défini. |
| B - Amateur 1 Paire | 4 | Art 2.2 - Épreuves amateurs | 5 |
| Art 1.2 - Cibles | 4 | Art 2.3 dispositions générales | 5 |
| | | A - Points en Cible | 5 |
| | | A - Amateur 2 Equipe | Erreur ! Signet non défini. |

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

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

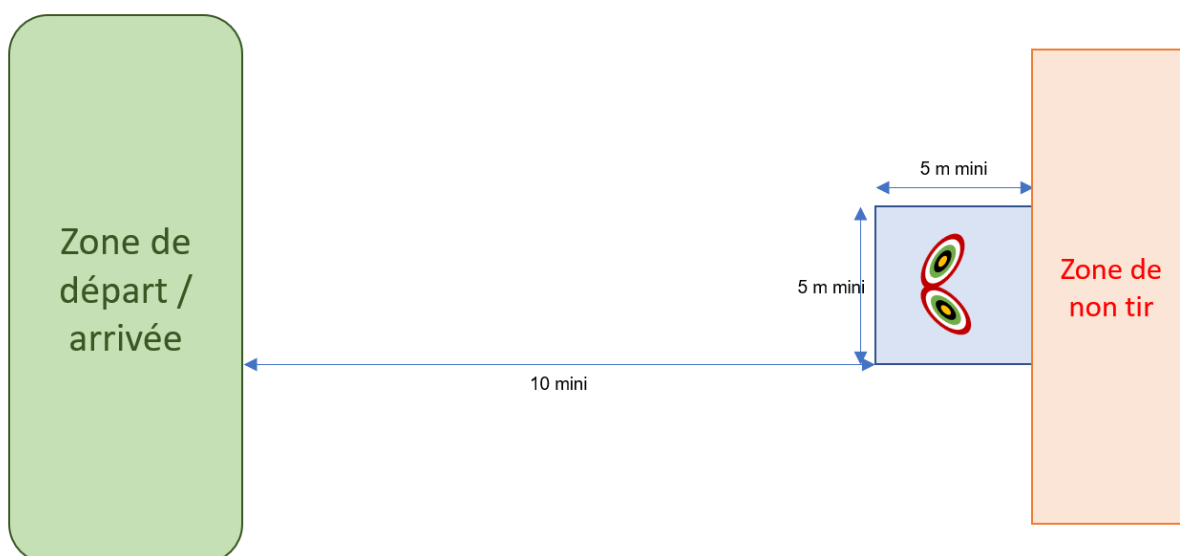
Les zones de départs et de « non tir » sont matérialisés de manières visuelles et/ou auditives pour les cavaliers.

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.

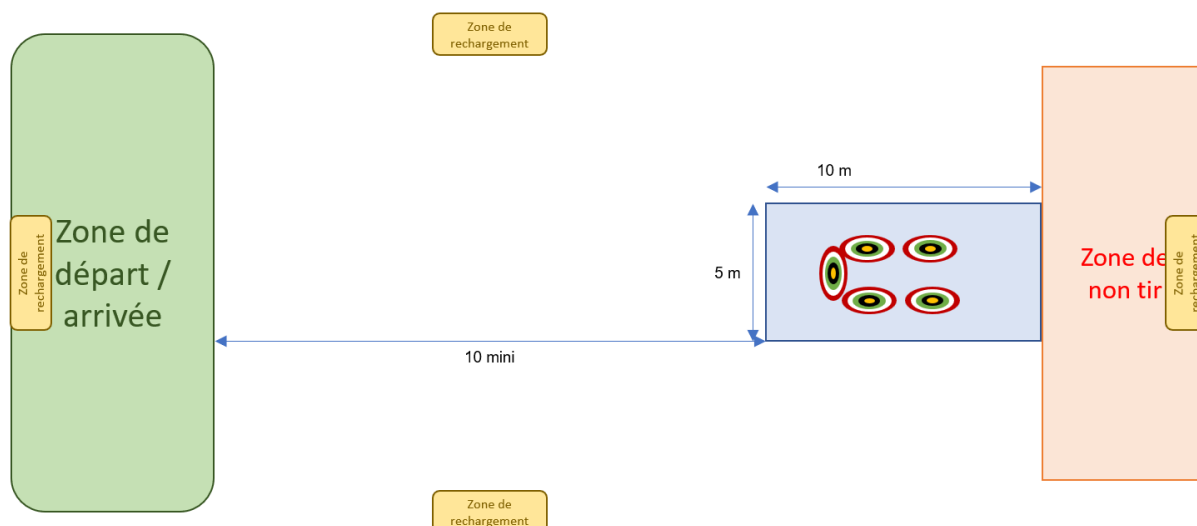


B - Amateur 1 Paire

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 clubs

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 relais (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 amateurs**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).