



FEDERATION FRANÇAISE  
D'EQUITATION

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

*Applicable au 02 septembre 2024*

**Tests de type TECHNIQUE**



## SOMMAIRE

<b>I - GENERALITES ..... 3</b>	
<b>Art 1.1 - Pistes</b> 3	
A – Club Poney A3, Club Poney 3, Club Open 3 et Club 3 3	
B – Club Poney A2, Club Poney 2 et Club 2 3	
C - Club 1 4	
D - Club Elite 4	
E – Amateur 2, Amateur 1, Amateur Elite 5	
	<b>Art 1.2 - Cibles 6</b>
	<b>II - NORMES TECHNIQUES ..... 7</b>
	<b>Art 2.1 - Épreuves clubs 7</b>
	<b>Art 2.2 - Épreuves amateurs 8</b>
	<b>Art 2.3 dispositions générales 9</b>
	A - Points en Cible 9
	B - Points de temps 9
	C - Amateur 9
	<b>Art 2.4 Dispositions spécifiques: 9</b>
	A - A3, Poney 3 et Club 3 9
	B - Club Elite 9
	C - Amateur 2 10
	D - Amateur 1 et Amateur Elite : 2, 3, 3 - 2, 3, 4 - 2, 3, 5 10

**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 ligne de Run mesure maximum 2 m de large.  
Le départ et l'arrivée sont matérialisés de manières visuelles et/ou auditives pour les cavaliers.

Pour un indice donné, les cibles sont disposées à même distance de la piste.

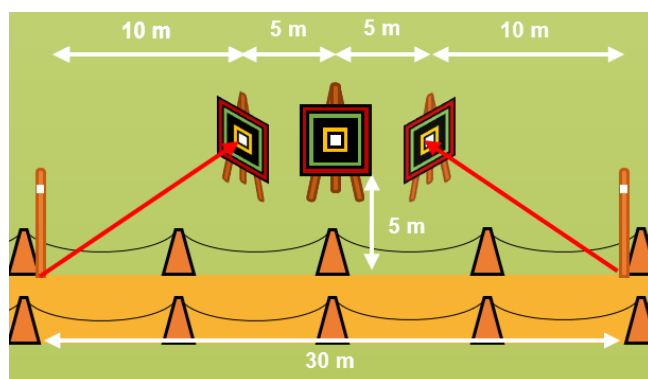
Les cibles sont disposées parallèlement à la piste de manière à offrir une situation de tir latérale et orientée par rapport à la piste de manière à offrir des situations de tirs avant et arrière.

Les schémas sont donnés à titre indicatif.

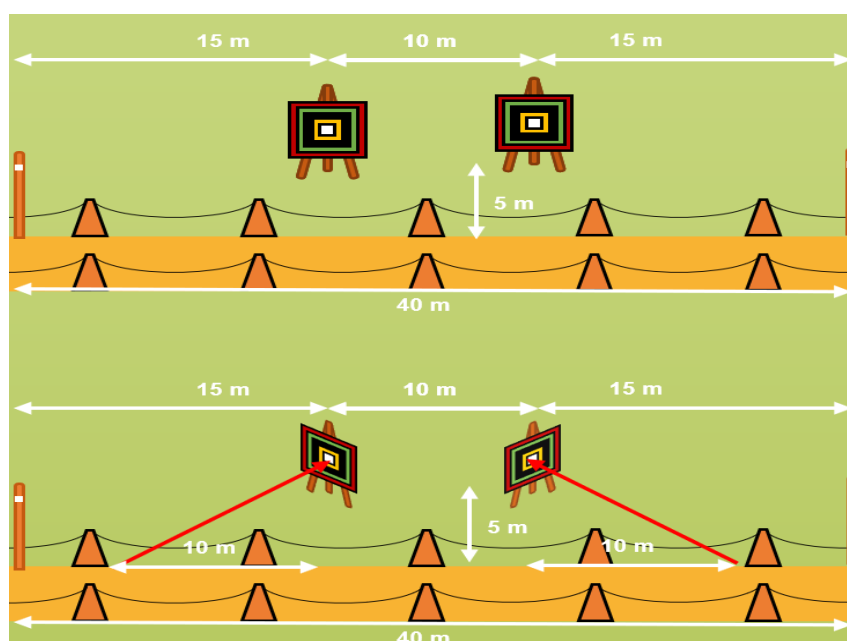
Les cibles orientées pointent entre 35 et 45 degrés

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

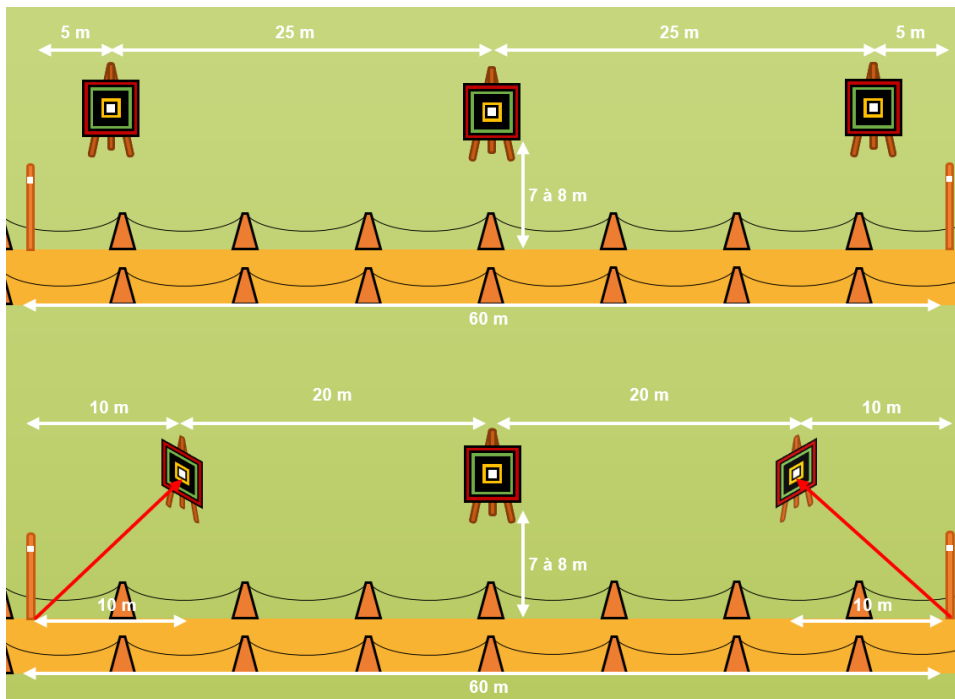
**A – Club Poney A3, Club Open 3 et Club 3**



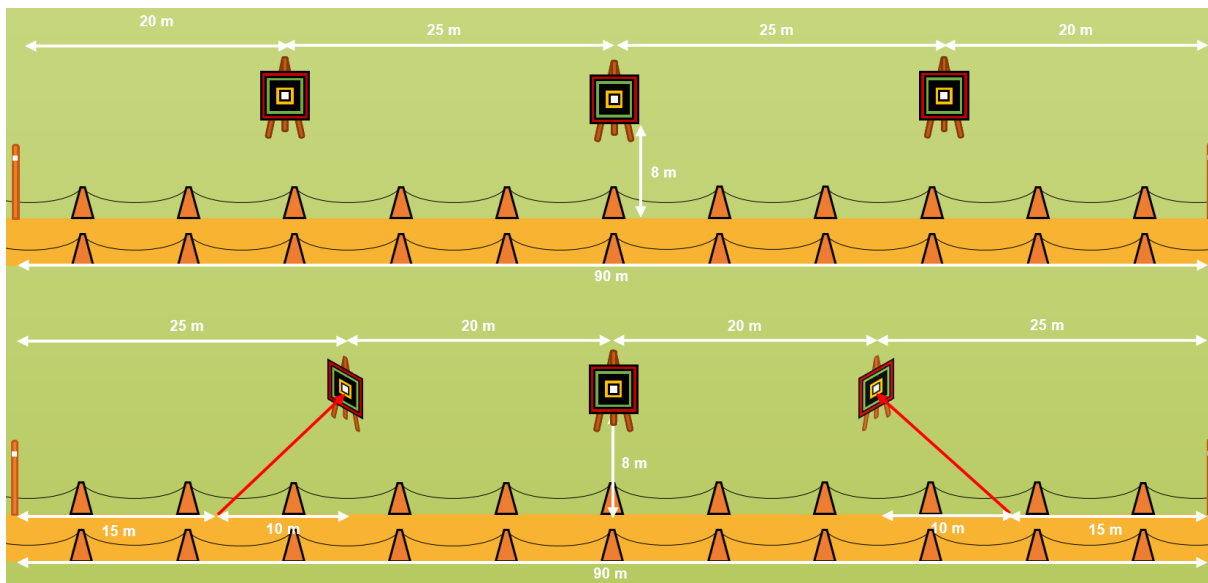
**B – Club Poney A2, Club 2**



### C - Club 1

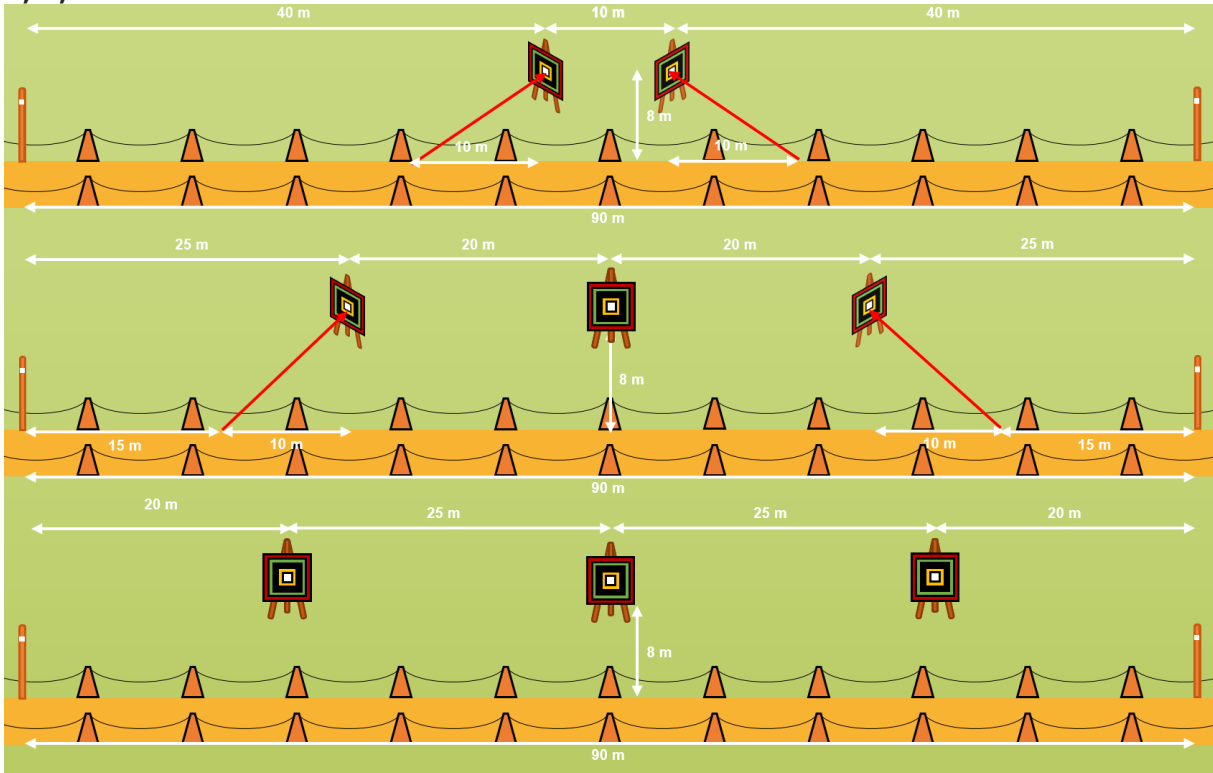


### D - Club Elite

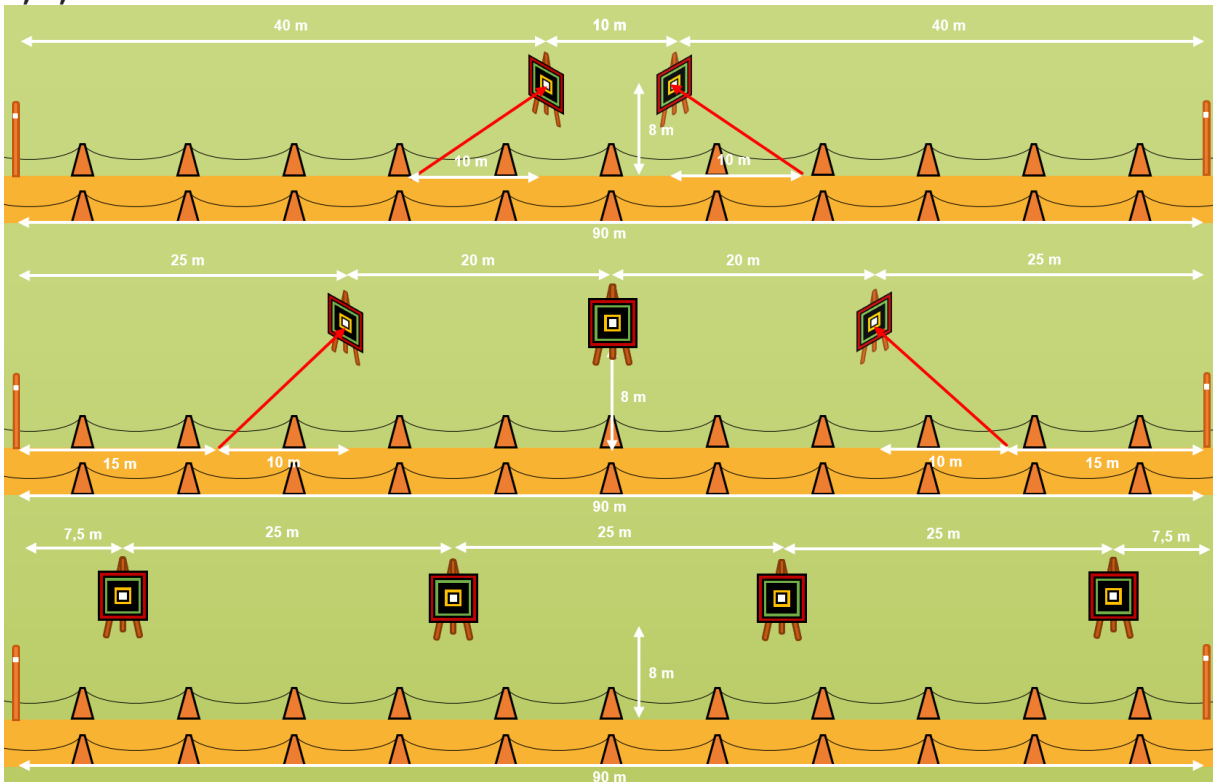


### E – Amateur 2, Amateur 1, Amateur Elite

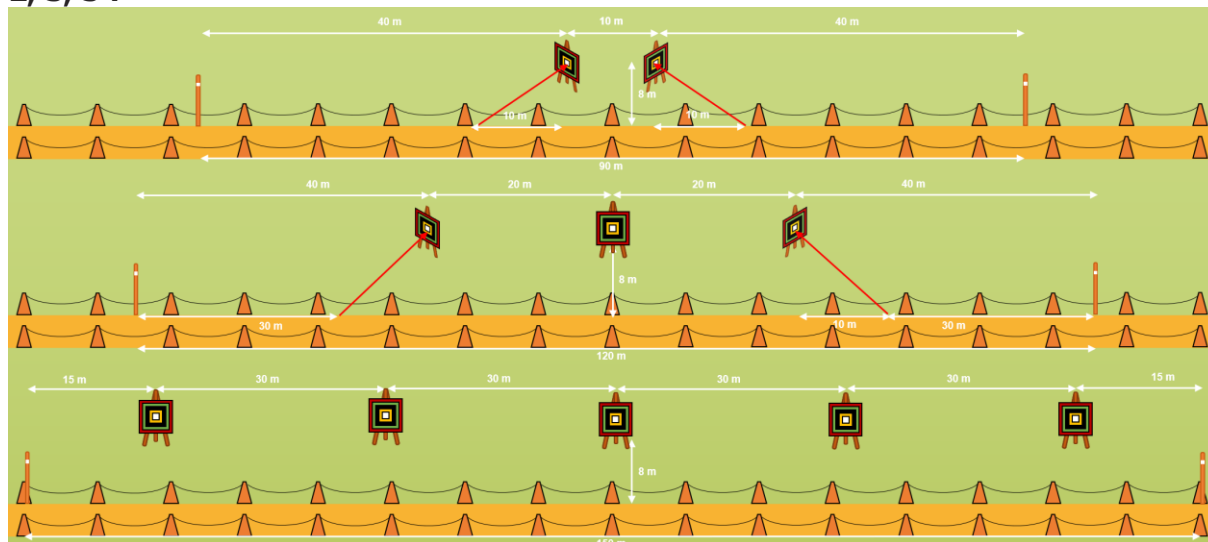
2, 3, 3 :



2, 3, 4 :

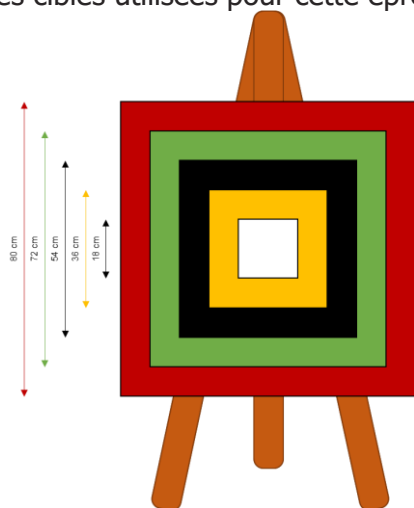


**2, 3, 5 :**



**Art 1.2 - Cibles**

Les cibles utilisées pour cette épreuve sont des cibles Carrée de 80\*80cm :



Le dessin est carré de 80\*80 cm :

- Carré central : 18\*18 cm,
- Carré intermédiaire : 36\*36 cm,
- Carré suivant : 54\*54 cm,
- Carré extérieur : 80\*80 cm.

Les couleurs sont libres.

## 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 1	Club Elite
<b>PISTE</b>	<b>Longueur</b>	30m	30m	40m	60m	60m ou 90m
	<b>Largeur</b>	2m max				
<b>CHRONOMETRE</b>		Sans				Avec
<b>CIBLE</b>	<b>Type</b>	Carrée 80*80cm				
	<b>Nombre</b>	3		2		3
	<b>Distance de la piste</b>	5 à 6m			6 à 7m	8m
	<b>Intervalle entre les cibles</b>	5m		10m	25m latérales et 20m orientées	
	<b>Orientation</b>	Orientée et Latérale				
<b>FLECHES</b>	<b>Nombre maximum tirées</b>	Egale au nombre de cibles				
	<b>Nombre compté par cible</b>	1				
<b>CARQUOIS</b>		Autorisé				
<b>DEROULEMENT</b>	<b>Nombre de run</b>	3		2*2		
	<b>Allure</b>	Au pas	Libre	Au Galop		
	<b>Temps</b>	-				14s
	<b>Bonus</b>	3 points si chaque cible est marquante	Selon allure +3 points si chaque cible est marquante	2 points si chaque cible est marquante	3 points si chaque cible est marquante	Règle spécifique
	<b>Malus</b>	-				

## 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	60m ou 90m	90m	90m
	Largeur	2m max	2m max	2m max
CHRONOMÈTRE		Avec		
CIBLES	Type	Carrée 80*80cm	Carrée 80*80cm	Carrée 80*80cm
	Nombre	2, 3, 3	2, 3, 4 ou 2, 3, 3	2, 3, 4 ou 2, 3, 5
	Distance De la piste	8m	8m	8m
	Intervalle entre les cibles	Règles spécifiques		
	Orientation	Orientée et latérale		
FLÈCHES	Nombre tirées maximum	égale au nombre de cible		
	Nombre comptée par cible	1		
CARQUOIS		obligatoire		
DEROULEMENT	Nombre de Run	3 * 2		
	Allure	Au Galop		
	Temps	14s		
	Bonus	Règles spécifiques		
	Malus			



## Art 2.3 dispositions générales

### A - Points en Cible

Les points de cible sont comptés ainsi : (du carré central vers l'extérieur)

- Tir dans la zone centrale : 5 points (blanc dans l'exemple)
- Tir dans la zone suivante : 4 points (jaune dans l'exemple)
- Tir dans la zone suivante : 3 points (noir dans l'exemple)
- Tir dans la zone suivante : 2 points (vert dans l'exemple)
- Tir dans la zone extérieure : 1 point (rouge dans l'exemple)

Il n'est permis de tirer qu'une seule flèche en direction de chaque cible.

#### **BONUS :**

Lorsque toutes les cibles apportent des points sur un run, un bonus additionnel du nombre de cibles est ajouté.

### 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 chronomètre sont les suivants :

- 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
- Les points de temps sont comptabilisés si au moins un point est marqué en cible

### C - Amateur

En division amateur, les flèches doivent être tirées une à une du carquois. Toute flèche tirée qui ne respecterait pas cette règle ne pourra comptabiliser de points.

Il est possible d'emmener plus de flèches que nécessaire.

## Art 2.4 Dispositions spécifiques :

### A – Club Poney A3 et Club 3

Les flèches tirées en cible et qui comptent des points apportent le bonus suivant (chacune) :

- 2 points si tirées au trot
- 4 points si tirées au galop

### B - Club Elite

#### **BONUS :**

Les bonus temps sur un run sont accordés lorsqu'au moins deux flèches comptent des points en cible.

Le bonus de points temps est plafonné à 3 points.

#### **MALUS :**

Lorsque le cavalier met plus de temps que le temps de référence à parcourir la ligne, le malus temps s'applique.

Le malus est plafonné à 4 points.

## C - Amateur 2

### BONUS :

Les bonus temps sur un run sont accordés aux conditions suivantes :

- 1 cible comptant des points sur le run à 2 cibles
- 2 cibles comptant des points sur les runs à 3 cibles

Le bonus de point temps est plafonné à 3 points.

### MALUS :

Lorsque le cavalier met plus de temps que le temps de référence à parcourir la ligne, le malus de points de temps s'applique.

Le malus est plafonné à 3 points.

## D - Amateur 1 et Amateur Elite : 2, 3, 3 - 2, 3, 4 - 2, 3, 5

### BONUS :

Sur le dispositif à 5 cibles, un bonus de 3 points est donné lorsque 3 cibles consécutives sont touchées. Il ne se cumule pas avec le bonus 5 cibles.

Les bonus temps sur un run sont accordés aux conditions suivantes :

- 1 cible comptant des points sur le run à 2 cibles
- 2 cibles comptant des points sur les runs à 3 cibles ou à 4 cibles
- 3 cibles comptant des points sur les runs à 5 cibles

### MALUS :

Lorsque le cavalier met plus de temps que le temps de référence à parcourir la ligne, le malus temps s'applique.