



FEDERATION FRANÇAISE
D'EQUITATION

NORMES TECHNIQUES TIR A L'ARC A CHEVAL

Applicable au 02 septembre 2024

Tests de type TECHNIQUE



SOMMAIRE

I - GENERALITES	3
Art 1.1 - Pistes	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
Art 1.2 - Cibles	6
II - NORMES TECHNIQUES	7
Art 2.1 - Épreuves clubs	7
Art 2.2 - Épreuves amateurs	8
Art 2.3 dispositions générales	9
A - Points en Cible	9
B - Points de temps	9
C - Amateur	9
Art 2.4 Dispositions spécifiques:	9
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.

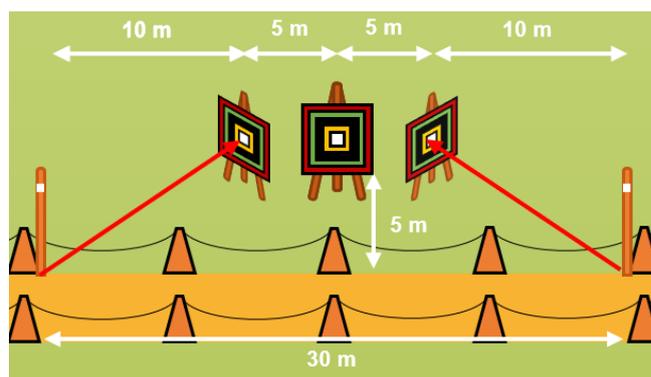
Les cibles sont disposées parallèlement à la piste de manière à offrir une situation de tir latérale et orientée par rapport à la piste de manière à offrir des situations de tirs avant et arrière.

Les schémas sont donnés à titre indicatif.

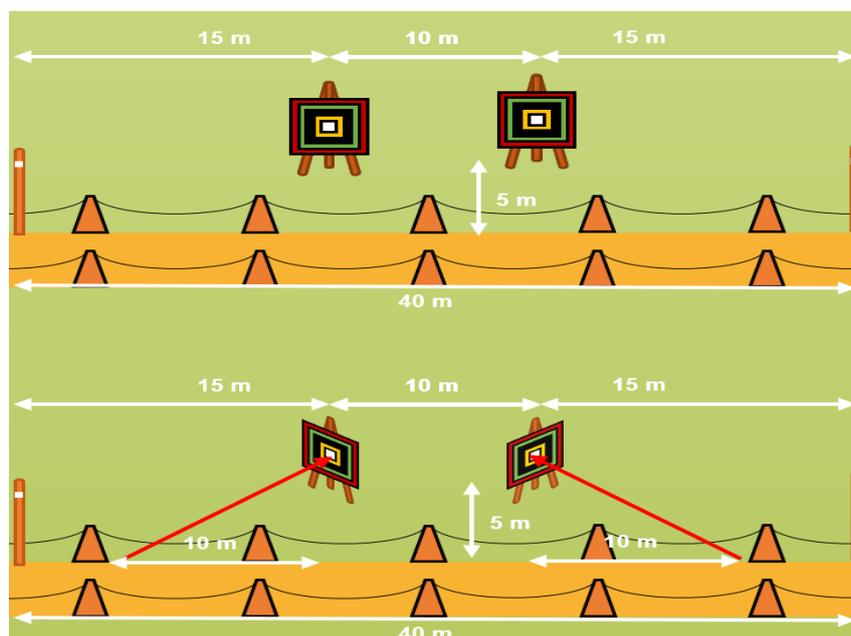
Les cibles orientées pointent entre 35 et 45 degrés

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

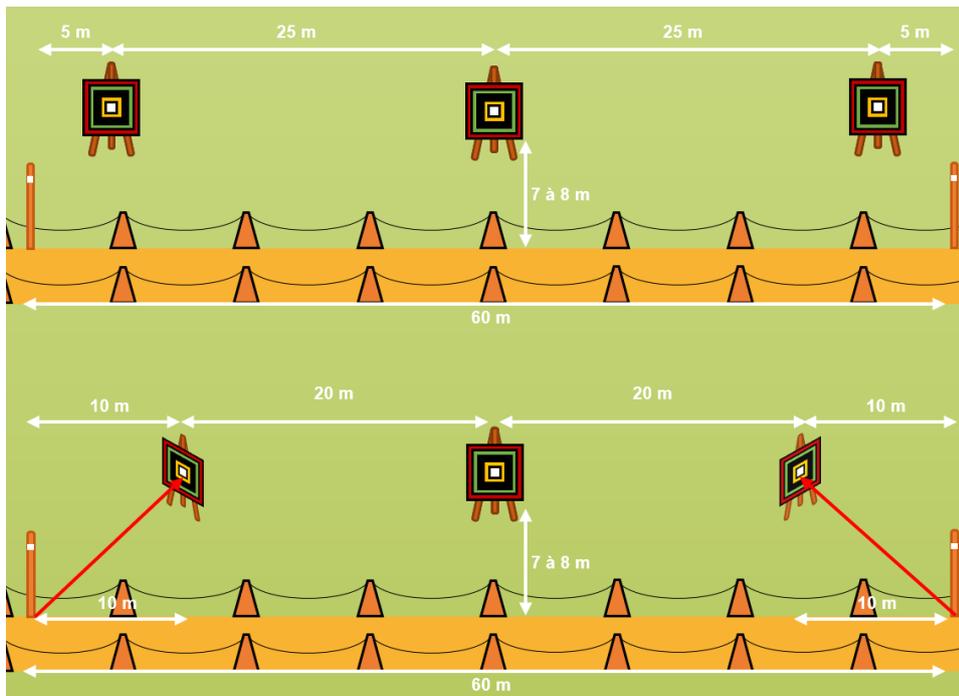
A – Club Poney A3, Club Open 3 et Club 3



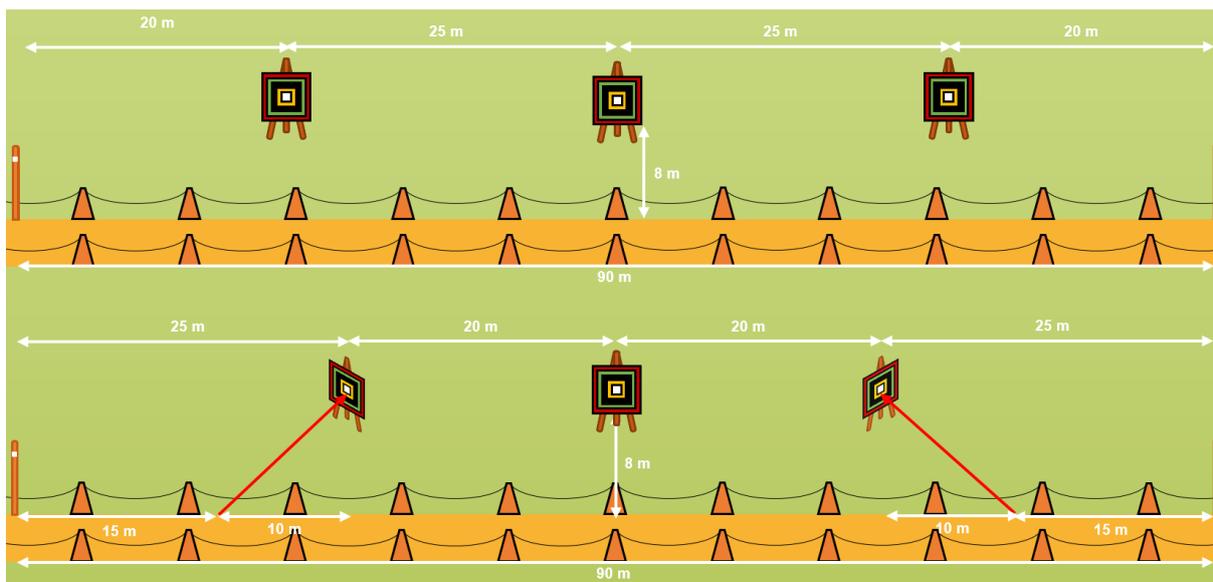
B – Club Poney A2, Club 2



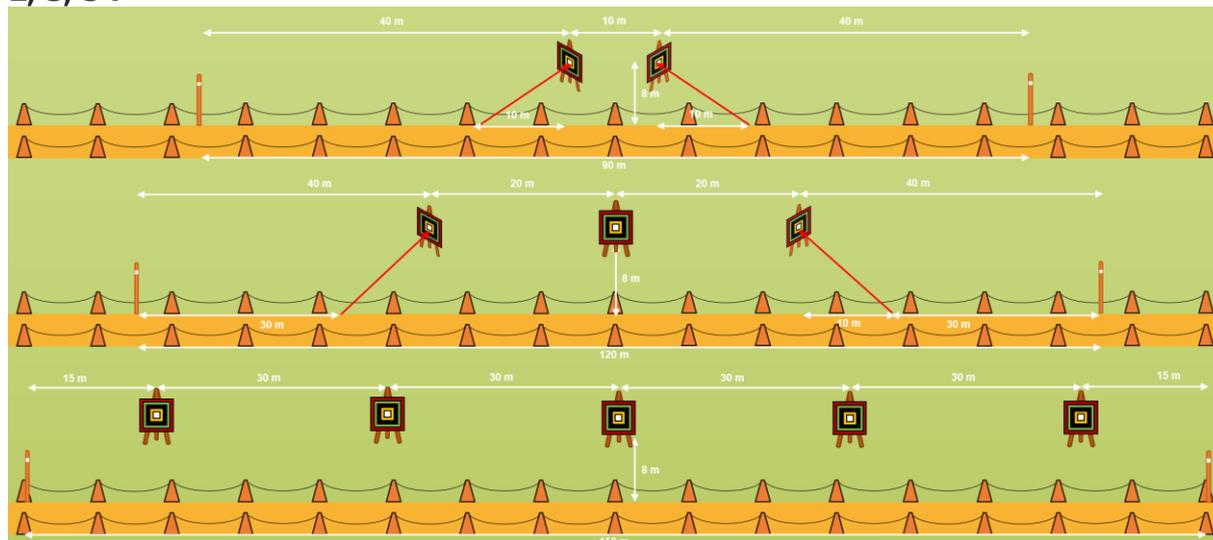
C - Club 1



D - Club Elite

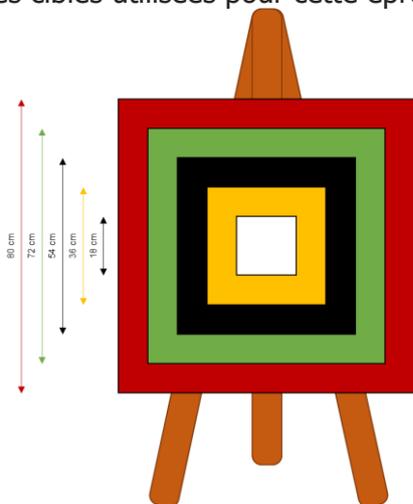


2, 3, 5 :



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

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.