



FEDERATION FRANÇAISE  
D'EQUITATION

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

## **Epreuves Type TOWER**



# SOMMAIRE

I – NORMES TECHNIQUES	3
II – CLUB PONEY A2 / PONEY 3 / CLUB 3	4
III – CLUB PONEY A1 / PONEY 2 / CLUB 2	5
IV – CLUB 1 / PONEY 1	6
V – CLUB ELITE	7

## I – NORMES TECHNIQUES

Epreuve	Club 3 / Club Poney 3 / Club Poney A2	Club 2 / Club Poney 2 / Club Poney A1	Club 1 / Club Poney 1	Club Elite
Passages	4	5	5	6 ou 8
Cibles	3	5 max	3 sur un triptyque	3 sur un triptyque
Nombre de flèches	3 fois le nombre de cible		15 flèches maximum	Illimité
Intervalle (distance entre cibles)	10 m	10 et 12 m	cf. plan annexe	cf. plan annexe
Distance des cibles	5m	7 m	8,5 m	8,5 m
Longueur Run	30 m	40 ou 60 m	50 à 90 m	50 à 110 m
Largeur max ligne	2 m	2 m	2 m	2 m
Vitesse		Poney A : 240 m/mn Autres Poneys : 280 m/mn Club : 300 m/mn	Poney 1 : 280 m/mn Club 1 : 300 m/mn	300 m/mn

## II – CLUB PONEY A2 / PONEY 3 / CLUB 3

La ligne de Run sur laquelle le cavalier évolue mesure 30 m de long et 2 m maximum de large. Les cibles sont placées à une distance de 5 m de la lice intérieure de la piste. La hauteur du centre de la cible est placée de 60 cm à 90 cm du sol. Le dispositif doit présenter une situation de tir tous les 10 m Elles seront au nombre de 3.

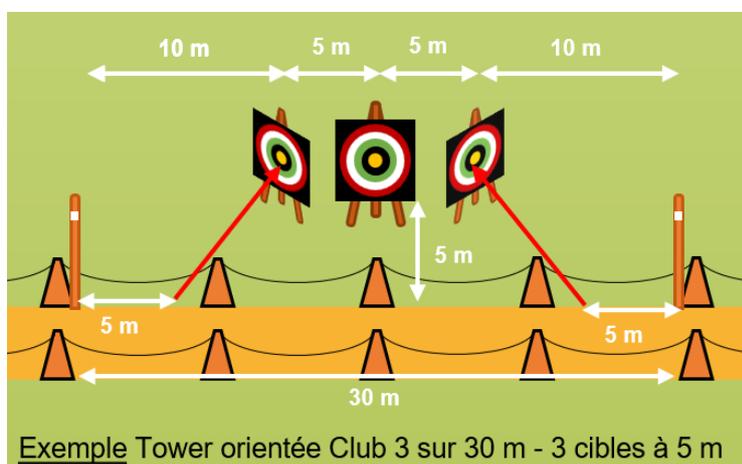
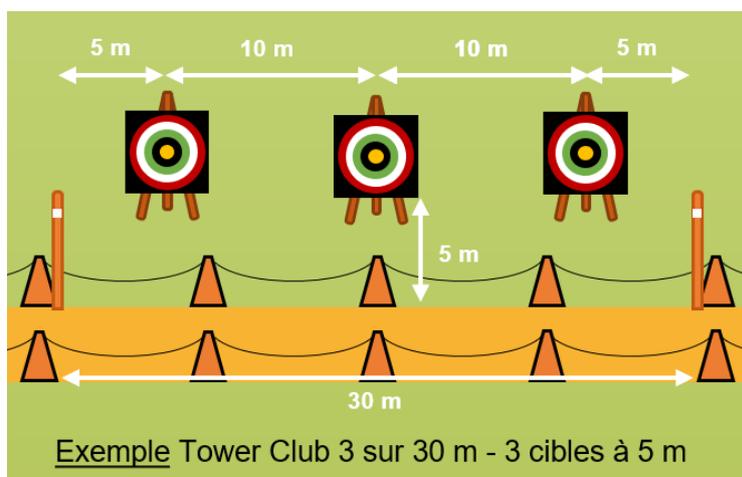
Le cavalier devra effectuer 4 passages dont les 3 premiers au pas. Le cavalier effectue un 4<sup>ème</sup> passage au trot ou au galop, sans chronomètre. Pour le quatrième passage, un bonus de 4 points sera accordé, en plus de ses points cibles, pour chaque flèche tirée dans le blason au galop.

Le nombre de flèches au maximum par ligne est de 9. La première flèche peut être encochée sur la corde d'arc avant la ligne de départ.

### OPTION :

- Il est possible de dérouler l'épreuve en 2 runs au pas et 2 runs au trot ou au galop.
- Il est possible d'orienter le dispositif de la manière suivante : 1<sup>ère</sup> cible en tir avant, 2<sup>ème</sup> cible en tir latérale et 3<sup>ème</sup> cible en tir arrière. Les cibles sont espacées de 5m de la cible centrale.

En indice A2/Poney 3/ Club 3 il est possible d'organiser un combiné avec deux épreuves de type Tower en choisissant deux options différentes (exemple : 1<sup>ère</sup> épreuve en 3 cibles latérales avec 3 runs au pas et 1 run au trot/galop, 2<sup>ème</sup> épreuve avec cibles orientées en avant/latérale/arrière et en 2 runs au pas et 2 runs au trot/galop).

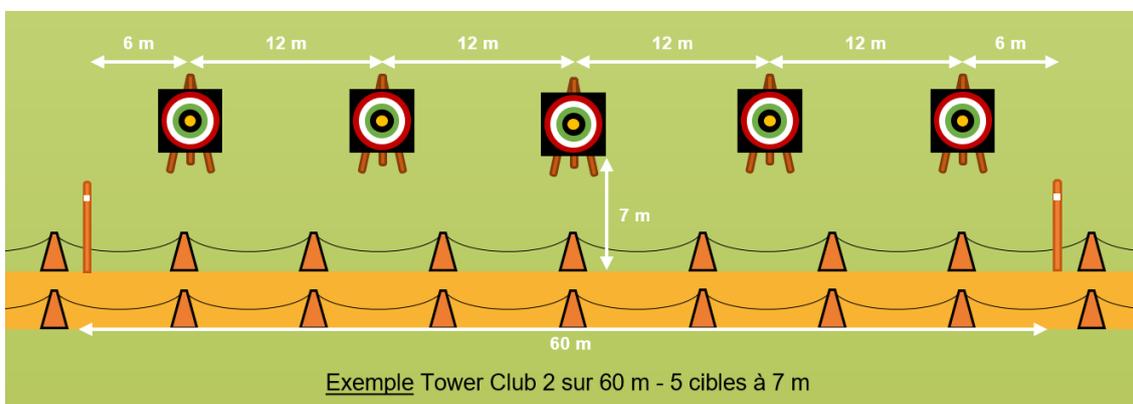


### III – CLUB PONEY A1 / PONEY 2 / CLUB 2

La ligne de Run sur laquelle le cavalier évolue mesure 40 ou 60 m de long et 2 m maximum de large. Les cibles sont placées à une distance de 7 m de la lice intérieure de la piste. La hauteur du centre de la cible est placée de 60 cm à 90 cm du sol. Une distance de 10 ou 12m (suivant la version utilisée 4 ou 5 cibles) sépare ces cibles. La première flèche peut être encochée sur la corde d'arc avant la ligne de départ.

Si la ligne de Run est de 40 m de long, il y a 4 cibles. Le cavalier devra effectuer 5 passages dont 1 au pas et 4 au chronomètre. Le nombre de flèches maximum par ligne est de 12.

Si la ligne de Run est de 60 m de long, il y a 5 cibles. Le cavalier devra effectuer 5 passages dont 1 au pas et 4 au chronomètre. Le nombre de flèches maximum par ligne est de 15.



## IV – CLUB 1 / PONEY 1

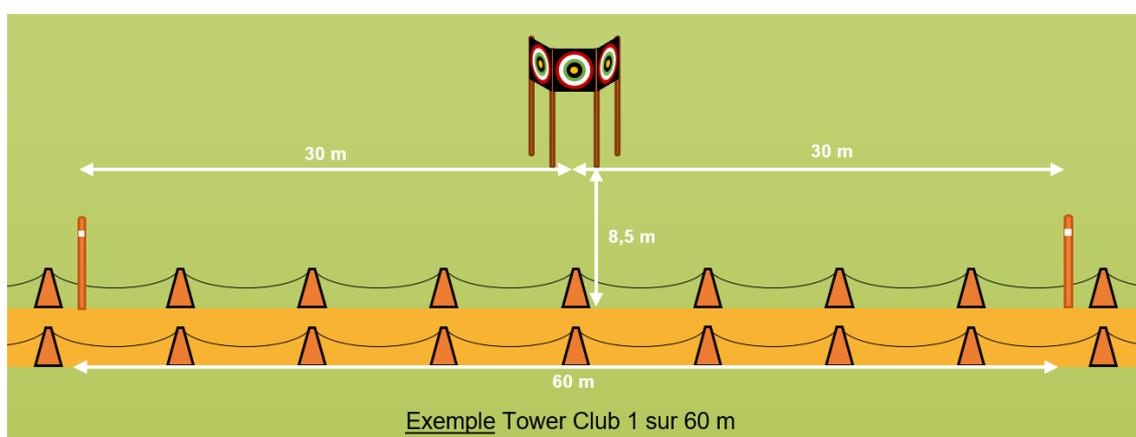
La ligne de Run sur laquelle le cavalier évolue mesure de 50 m à 90 m de long et 2 m maximum de large.

Dispositif de cibles :

- Un porte-cibles mis en place à 8,5 mètres de la lice intérieure de la piste est situé au niveau du centre de la ligne de Run permettant à trois cibles d'être fixées à une hauteur de 2 mètres +/-20 cm (distance entre le sol de la piste et le centre de la cible).

Le cavalier devra effectuer 5 passages dont 1 au pas puis 4 au chronomètre.

Le nombre de flèches maximum est de 15 pour le passage au pas. Pour les passages au chronomètre, le nombre de flèches tirées n'est pas limité. Elles peuvent être tenues dans la main ou tirées du carquois. La première flèche peut être encochée sur la corde d'arc avant la ligne de départ.



## V – CLUB ELITE

La ligne de Run sur laquelle le cavalier évolue mesure de 50 à 110 m de long, plus 5 m minimum à chaque extrémité, et 2 m maximum de large.

Dispositif de cibles :

- Un porte-cibles mis en place à 8,5 mètres de la lice intérieure de la piste est situé au niveau du centre de la ligne de Run permettant à trois cibles d'être fixées à une hauteur de 2 mètres +/- 20 cm (distance entre le sol de la piste et le centre de la cible).

Le nombre de flèches tirées n'est pas limité. Elles peuvent être tenues dans la main, tirées du carquois. La première flèche peut être encochée sur la corde d'arc avant la ligne de départ. Les flèches tirées avant ou après la ligne de chronométrage ne comptent pas.

Les bonus temps sont :

Si 1 flèche en cible : 0.5 pts par seconde

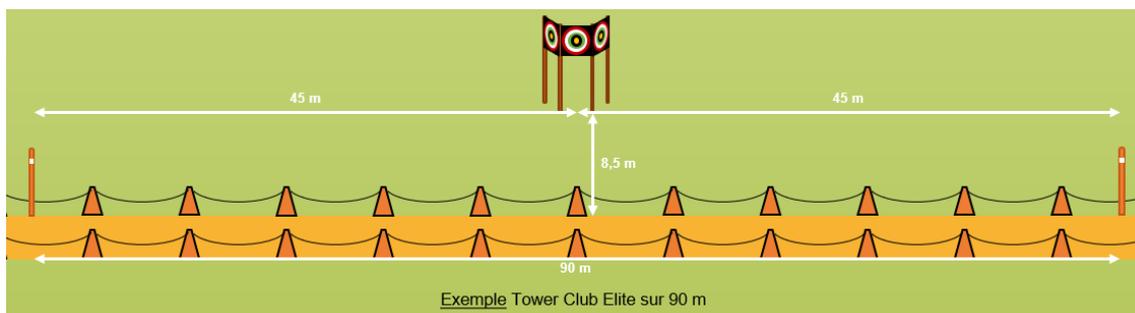
Si 2 flèches en cible : 1 pt par seconde

Si 4 flèches en cible ou plus : 1.5 pts par seconde

La vitesse est de 300m/min soit 18 secondes pour un Run de 90 m. Il faut tirer 3 flèches minimum en direction de la cible pour bénéficier des bonus de temps.

Malus :

Entre 18 et 20 secondes, une pénalité de 5 pts est appliquée. Au-delà de 20 secondes le score du Run est ramené à 0.



### OPTION :

Il est possible d'organiser cette épreuve avec 8 passages et sur une ligne de 110 m et sur une ligne de run mesurant de 50 à 90 m.

Bonus lié au temps :

La vitesse est de 300m/min soit 22 secondes pour un Run de 110 m. Il faut tirer 3 flèches minimum en direction de la cible pour bénéficier des bonus de temps.

Seul le coefficient le plus élevé s'applique.

Lorsque la piste mesure 110m, les bonus temps sont calculés ainsi :

- Si 1 flèche en cible : 0.5 pts par seconde
- Si 2 flèches en cible : 1 pt par seconde
- Si 5 flèches en cible ou plus : 1.5 pts par seconde

Malus :

Entre 22 et 24 secondes, une pénalité de 5 pts est appliquée. Au-delà de 24 secondes le score du Run est ramené à 0.