



FEDERATION FRANÇAISE
D'EQUITATION

NORMES TECHNIQUES TIR A L'ARC A CHEVAL

Epreuves Equipes



SOMMAIRE

I - CLUB 1 EQUIPE ET CLUB 2 EQUIPE	3
II - CLUB 1 PAIRE	4

I – CLUB 1 EQUIPE ET CLUB 2 EQUIPE

Cette épreuve se court par équipe de 3 cavaliers, une réserve peut être engagée. Chaque équipe dispute deux matchs face à une autre équipe. Chaque match se dispute en trois manches (cibles de 90cm, puis 60 cm, puis 30cm), sur un dispositif type club 2 sur 60 m avec 5 cibles.

- Club 2 équipe : Les cibles sont espacées de 12 m entre elles. La distance à chaque cible peut varier de 5 à 8 m de la lice intérieure.
- Club 1 équipe : Les cibles sont espacées de 10 m entre elles. La distance à chaque cible peut varier de 5 à 12 m de la lice intérieure. Il est possible d'orienter les cibles, mais il doit y avoir une symétrie totale pour les gauchers et droitiers.

Chaque membre de l'équipe effectue un Run sur chaque manche essayant d'éliminer le maximum des 5 cibles en tirant dedans. Dans le cas où les cinq cibles sont éliminées avant le passage des 3 cavaliers, elles sont remises en place à la fin du Run en cours et les points s'accumulent. Chaque cible éliminée compte pour : cible de 90 : 0,5 point, Cible de 60 : 1 point, Cible de 30 : 1,5 point.

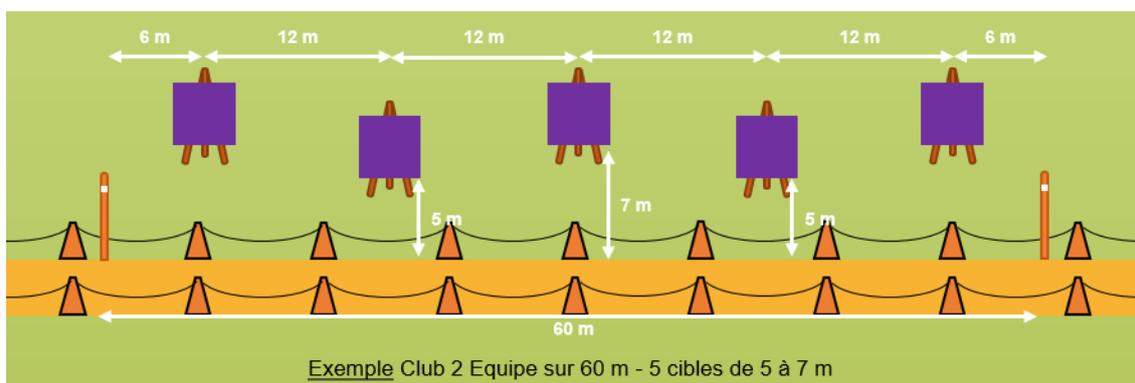
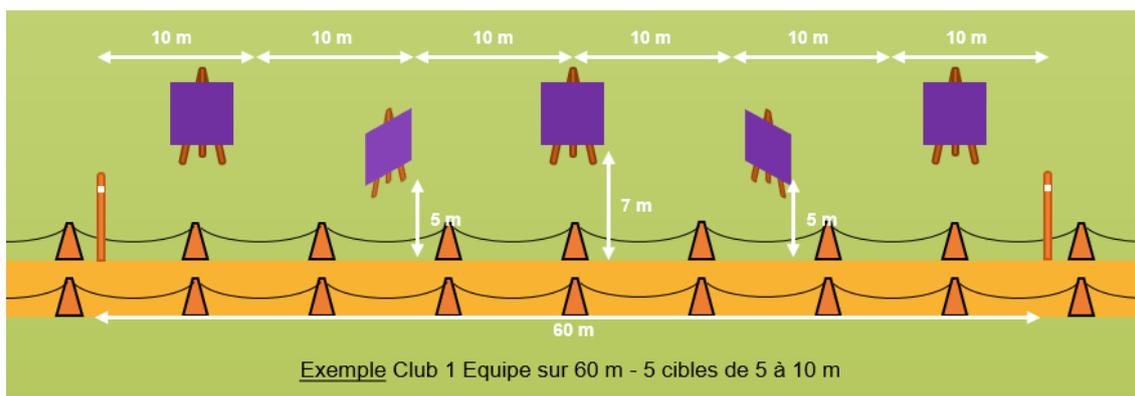
Un temps de référence est donné pour parcourir la ligne en fonction de la taille des poneys/chevaux :

- Poney A, vitesse 280 m/min
- Tous les autres, vitesse 300 m/mn

Si son temps est supérieur au temps de référence, chaque centième de seconde lui donne 0,01 point de malus. Le cavalier peut avoir maximum 3 points de malus même si aucune cible n'a été touchée.

En cas du dépassement du temps de 3 secondes par Run, les cibles ne sont pas comptées et l'équipe prend quand même un malus de 3 points.

Classement Final : L'équipe gagnante est celle qui cumule le plus de points sur les 3 manches. En cas d'égalité de points, on départage au chronomètre avec le temps total de l'équipe.



II – CLUB 1 PAIRE

Cette épreuve se court par équipe de 2 cavaliers, une réserve peut être engagée. Elle se dispute sur un dispositif similaire au comanche, soit l'attaque du chariot.

Dispositif

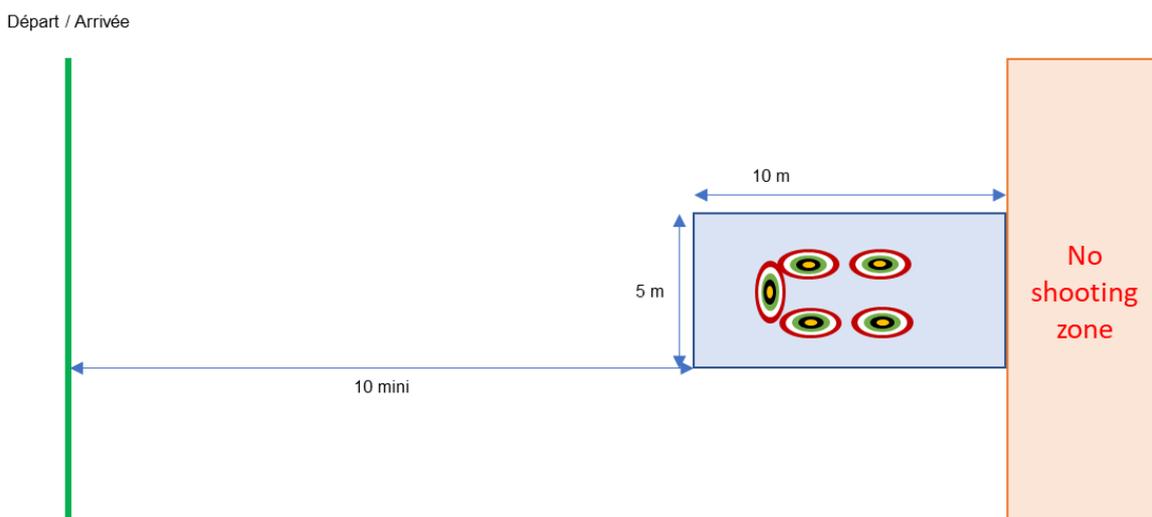
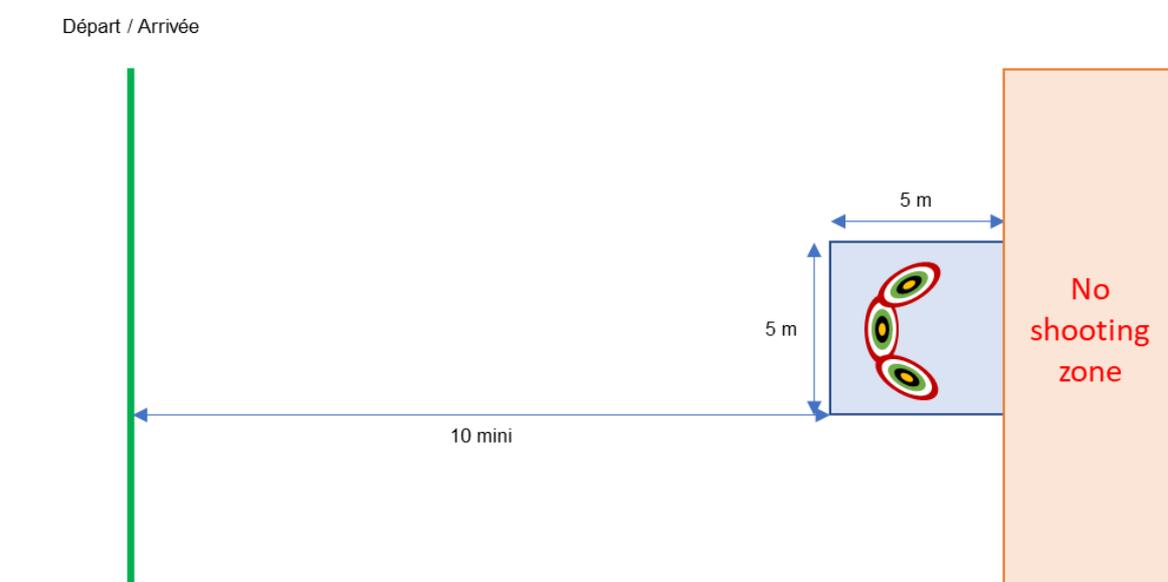
Une carrière ou un pré de 15m par 30m minimum est nécessaire pour réaliser cette activité. Le chariot est délimité par une zone de 5m de côté minimum dans laquelle il y a un assemblage d'au moins 3 cibles disposée en U ou V.

Si le cavalier pénètre dans cette zone, son Run est ramené à 0.

Cette zone est située à au moins 10m de la ligne de départ/arrivée.

Une zone depuis laquelle l'archer n'a pas le droit de tirer (no shooting zone) est matérialisée en tête du chariot. Si le cavalier tire depuis cette zone, une pénalité de 5 points par flèche tirée est appliquée.

Exemple 1 :



Exemple 2 :

Déroulement

Pas d'échauffement autorisé sur la piste, mais une reconnaissance au pas sans tirer pour montrer la piste aux chevaux.

Les flèches doivent être au carquois dans la zone de départ :

- Seul le premier partant de la paire peut partir encocher
- Les cavaliers ne peuvent pas tirer avant le départ
- Les cavaliers ne doivent pas avoir de flèche en main encochées lorsqu'ils passent la ligne d'arrivée

Les flèches doivent être tirées au galop.

L'archer peut tirer autant de flèches que possible.

Le chronomètre démarre au premier passage de la ligne de départ par le premier cavalier et s'arrête lorsque le dernier cavalier passe la ligne d'arrivée pour son dernier passage.

Les temps peuvent être allongés en fonction du dispositif, le temps de référence devra alors être annoncé avant le départ de la première équipe. Par défaut le temps de référence est de 60 secondes.

Les flèches sont ramassées et les points comptés entre chaque équipe/manche.

L'épreuve se déroule en une combinaison de 2 ou 3 manches parmi les 3 tests suivants (au choix de l'organisateur) :

- Premier test : le but est de mettre un maximum de flèche en cible en effectuant 3 tours du chariot par cavalier
 - o Le premier cavalier s'élanche, passe 4 fois dans la no shooting zone
 - o Lorsqu'il repasse la ligne de départ, le second cavalier s'élanche à son tour et passe 4 fois dans la no shooting zone
 - o Si un cavalier passe plus de 4 fois dans la no shooting zone alors son run est ramené à 0
 - o Il n'y a pas de chronomètre
- Deuxième manche : le but est d'enchaîner des attaques dans un temps imparti
 - o Le premier cavalier s'élanche, passe au moins deux fois dans la no shooting zone et rentre
 - o Lorsqu'il passe la ligne d'arrivée, le deuxième cavalier s'élanche et passe au moins deux fois dans la no shooting
 - o Le premier cavalier peut alors repartir et ainsi de suite
- Troisième manche : le but est d'attaquer le chariot chacun son tour dans un temps imparti
 - o Le premier archer part au galop, effectue un ou plusieurs tours du chariot et revient au galop
 - o Lorsqu'il a passé la ligne d'arrivée, le deuxième archer s'élanche et effectue à son tour un passage avec les mêmes règles
 - o Le jury annonce le temps de manière à être entendu par les cavaliers à 25s et à 55s (lorsque le temps est modifié, les moments d'annonce seront ajustés en conséquence).

Score

Le score est de la somme des points de cible et de points de temps.

Points de cibles : 5 points par flèche en cible

Points de temps :

- Si l'équipe réalise son parcours 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
- Si le temps est dépassé de plus de 5 secondes alors le Run est ramené à 0
- Les bonus de temps sont accordés si chaque cavalier a touché au moins une cible mais ne peut dépasser 5 points
- Les malus sont toujours comptés