



FEDERATION FRANÇAISE
D'EQUITATION

NORMES TECHNIQUES TIR A L'ARC A CHEVAL

Applicable au 02 septembre 2024

Tests de type EQUIPE



SOMMAIRE

Art 1.1 - Pistes	3
Art 1.2 - Cibles	3
Art 2.1 - Épreuves clubs	3
Art 2.2 - Épreuves Amateurs	4
Art 2.3 dispositions générales	4
A - Points en Cible	4
A - Amateur 2 Equipe	4

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.
Les schémas sont donnés à titre indicatif.

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

Art 1.2 - Cibles

Les cibles utilisées pour cette épreuve sont libres, avec 3 dimensions différentes :

- Premier passage : 90 cm,
- Deuxième passage : 60 cm,
- Troisième passage : 30 cm.

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.

taille des cibles	Passage	Premier	Deuxième	Troisième
PISTE	Longueur	60m		
	Largeur	2m max		
CHRONOMETRE		Avec pour départager les ex-aequo		
CIBLE	Nombre de cibles	5		
	Dimensions	90cm	60cm	30cm
	Distance des cibles de la piste	5m à 8m		
	Intervalle entre les cibles	10m		
	Orientation des cibles	Latérale		
	Position des blasons sur la cible	Centrée		
FLECHES	Nombres maximum tirées	5		
	Nombre comptée par cible	1		
DEROULEMENT	Nombre de Run	1 par cavalier soit 3 par passage		
	Allure	Galop		

Art 2.2 - Épreuves Amateurs

Les précisions sur les règles sont données dans les chapitres suivants lorsque le tableau récapitulatif n'est pas suffisant.

taille des cibles	Passage	Premier	Deuxième	Troisième
PISTE	Longueur	90m		
	Largeur	2m max		
CHRONOMETRE		Avec		
CIBLE	Nombre de cibles	6 à 8		
	Dimensions	90cm	60cm	30cm
	Distance des cibles de la piste	4m à 12m		
	Intervalle entre les cibles	Libre		
	Orientation des cibles	Latérale, Avant, Arrière		
	Position des blasons sur la cible	Libre		
FLECHES	Nombres maximum tirées	Autant que de cible		
	Nombre comptée par cible	1		
DEROULEMENT	Nombre de Run	1 par cavalier soit 3 par passage		
	Allure	Galop		
	Temps	18s		
	Bonus	Règle spécifique		
	Malus			

Art 2.3 dispositions générales

A - Points en Cible

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

- Passage à 90cm : 0,5 points
- Passage à 60cm : 1 point
- Passage à 30 cm : 1,5 points

Art 2.4 Dispositions spécifiques

A - Amateur 2 Equipe

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 bonus sont comptabilisés si au moins un point est marqué en cible
- Les points de temps malus sont comptabilisés dans tous les cas

Si le cavalier parcourt la ligne en plus de 21s, il ne marque pas de points cible et marque 3 points de malus. La somme des points de cible et des points de temps d'une équipe sur un passage (1 run de chaque cavalier à 90cm par exemple) ne peut être négatif.