



FEDERATION FRANÇAISE  
D'EQUITATION

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

*Applicable au 02 septembre 2024*

**Tests de type IMPOSE**



## SOMMAIRE

<b>Art 1.1 - Pistes</b>	<b>3</b>	<b>Art 2.1 - Épreuves clubs</b>	<b>5</b>
<b>A - Club Poney A3, Club 3 Open et Club 3</b>	<b>3</b>	<b>Art 2.2 - Épreuves amateurs</b>	<b>6</b>
<b>B - Club Poney A2 et Club 2</b>	<b>3</b>	<b>Art 2.3 dispositions générales</b>	<b>6</b>
<b>C - Club 1</b>	<b>3</b>	<b>A - Points en Cible</b>	<b>6</b>
<b>D - Club Elite, Amateur 2, Amateur 1, Amateur Elite</b>	<b>4</b>	<b>B - Points de temps</b>	<b>6</b>
<b>Art 1.2 - Cibles</b>	<b>4</b>	<b>A - A3, Poney 3 et Club 3</b>	<b>7</b>
		<b>B - Amateur 2</b>	<b>7</b>
		<b>C - Amateur 1 et Elite</b>	<b>7</b>

**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.

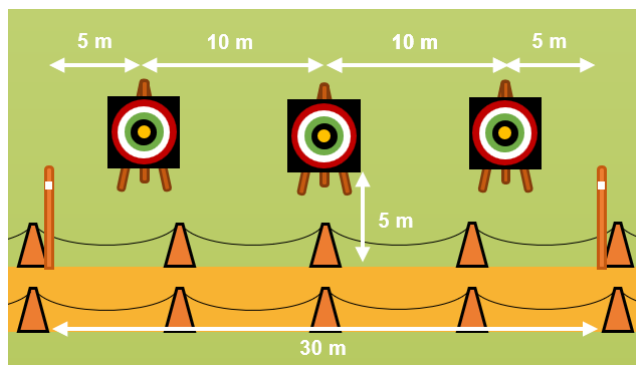
Pour un indice donné, les cibles sont disposées à même distance de la piste.

Pour les épreuves sans triptyque, les cibles sont disposées parallèlement à la piste de manière à offrir une situation de tir latérale.

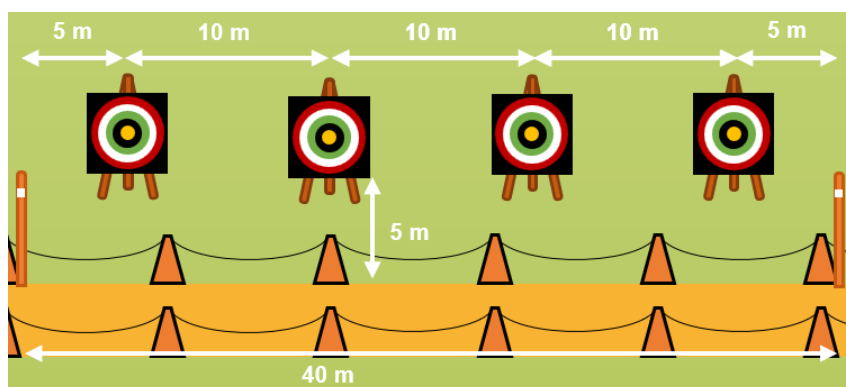
Les schémas sont donnés à titre indicatif.

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

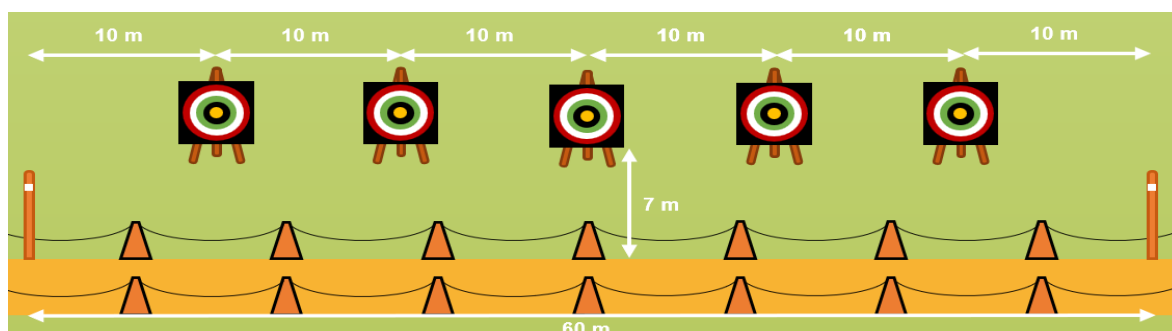
**A - Club Pony A3, Club 3 Open et Club 3**



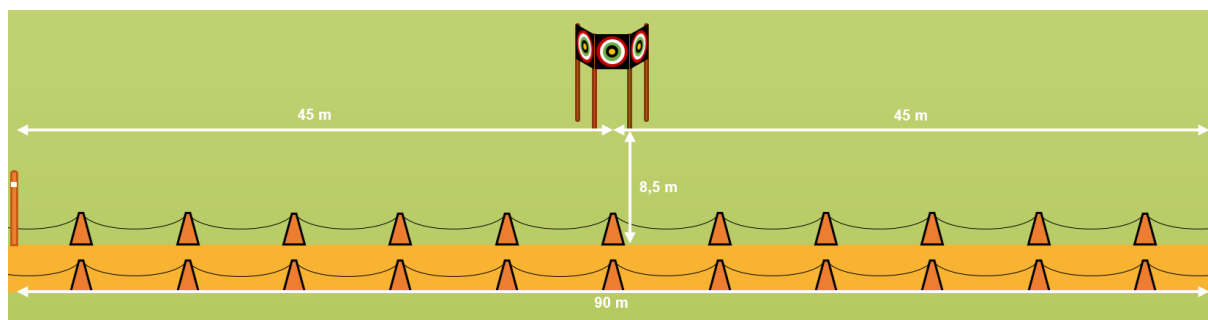
**B - Club Pony A2 et Club 2**



**C - Club 1**

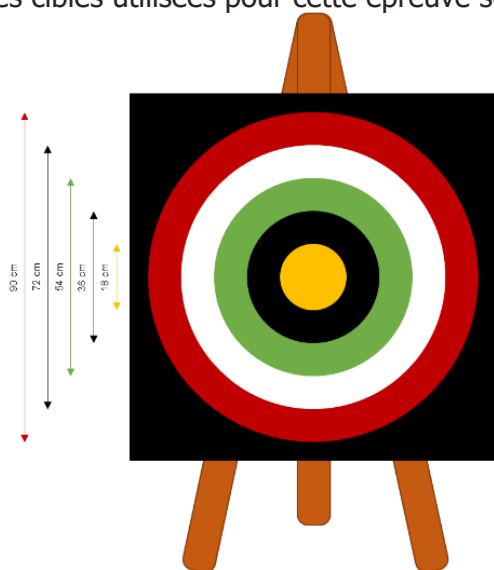


## D - Club Elite, Amateur 2, Amateur 1, Amateur Elite



### Art 1.2 - Cibles

Les cibles utilisées pour cette épreuve sont des blasons ronds de 90cm de diamètre :



Le dessin est un disque de 90 cm :

- Rond central : 18 cm,
- Anneau intermédiaire : 9 cm,
- Anneau extérieur : 90 cm.

Les couleurs sont libres.

Lors de l'utilisation d'un triptyque, ce dernier doit supporter 3 cibles rondes avec un angle entre les cibles de  $114^{\circ} \pm 2^{\circ}$ . Le centre de la cible centrale se situe à 1,80m au-dessus du niveau moyen de la piste ( $\pm 20$ 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.

TESTS		Club Open 3	Club Poney A3 Club 3	Club Poney A2 Club 2	Club 1	Club Elite
PISTE	Longueur	30m		40m	60m	60m ou 90m
	Largeur	2m max				
CHRONOMETRE		Sans				
CIBLE	Type	Ronde 90cm				Triptyque
	Nombre	3		4	5	3
	Distance de la piste	5m			7m	8.5m
	Intervalle entre les cibles	10m				-
Orientation		Latérale				Latérale pour la cible centrale
FLECHES	Nombres maximum tirées	3		12	15	
	Nombre comptée par cible	1		2	3	-
CARQUOIS		Autorisé				
DEROULEMENT	Nombre de run	3		1+3	1+3	1+4
	Allure	Au pas	Libre	Au pas puis au galop		
	Temps	-				12s sur 60m 18s sur 90m
	Bonus	-	Selon allure	-	-	3 points max de temps
	Malus	-				4 points max de temps

## 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	
	Largeur	2m max		
CHRONOMÈTRE		Avec pour le galop	Avec	
CIBLES	Type	Triptyque		
	Nombre	3		
	Distance De la piste	8,5m		
	Intervalle entre les cibles	/		
	Orientation	Latérale pour la cible centrale		
FLECHES	Nombre	15 max au pas, illimité au galop	Sans limites	
	Nombre tirées par cible	/		
CARQUOIS		Autorisé		
DEROULEME NT	Nombre de Run	1+6	6	
	Allure	1 au pas + 6 Galop	Galop	
	Temps	12s sur 60m et 18s sur 90m pour le galop	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)

- Tir dans le rond central : 5 points (jaune dans l'exemple)
- Tir dans l'anneau suivant : 4 points (noir dans l'exemple)
- Tir dans l'anneau suivant : 3 points (vert dans l'exemple)
- Tir dans l'anneau suivant : 2 points (blanc dans l'exemple)
- Tir dans l'anneau extérieur : 1 point (rouge dans l'exemple)

En fonction de l'indice et de l'allure, on peut limiter le nombre de flèches qui comptent par cible. Dans ce cas, les meilleures comptent.

### 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

**Art 2.4 Dispositions spécifiques:****A - A3, Poney-3 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 - Amateur 2****BONUS :**

Les bonus temps sur un Run sont accordés lorsque les 2 conditions suivantes sont remplies :

- Au moins deux flèches sont tirées en direction de la cible
- Au moins une flèche compte des points en cible

Les bonus temps sont multiplié par un coefficient en fonction du nombre de flèches qui comptent des points :

- 1 flèche : 0.5
- 2 flèches : 1
- 3 flèches ou plus : 1.5

Seul le coefficient le plus élevé s'applique.

**MALUS :**

Lorsque le cavalier met plus de temps que le temps de référence à parcourir la ligne, chaque centième de seconde lui apporte 0,01 points de malus.

**C - Amateur 1 et Elite****BONUS :**

Les bonus temps sur un Run sont accordés lorsque les 2 conditions suivantes sont remplies :

- Au moins trois flèches sont tirées en direction de la cible
- Au moins une flèche compte des points en cible

Les bonus temps sont multiplié par un coefficient en fonction du nombre de flèches qui comptent des points :

- 1 flèche : 0.5
- 2 ou 3 flèches : 1
- 4 flèches ou plus : 1.5

Seul le coefficient le plus élevé s'applique.

**MALUS :**

Lorsque le temps est entre 18,01s et 20s le Run se voit appliquer un malus de 5 points.

Lorsque le cavalier met plus de 20s à parcourir la ligne, le Run est ramené à 0.