



FEDERATION FRANÇAISE  
D'EQUITATION

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

## **Epreuves Type RAID**



# SOMMAIRE

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

## I – NORMES TECHNIQUES

Epreuve	Club 2 /Club Poney 2/Club Poney A 1	Club 1 / Club Poney 1	Club élite
Passages	6	6	6
Cibles	6	6	3 X 2 passages à choisir parmi les dispositifs possibles
Distance des cibles	7 à 8 m	8 m	8 à 10 m
Longueur Run	60 m	60 à 90m	90 à 150 m
Largeur max ligne	2 m	2 m	2 à 5 m
Vitesse	Poney A : 280 m/mn Autres Poneys : 300 m/mn Club : 330 m/mn	Poney 1 : 330 m/mn Club 1 : 360 m /mn	90 m = 14s 120 m = 18s 150 m = 23s

La spécificité des épreuves Raid tient du fait que les flèches sont tirées du carquois. Pour les passages multiples « plus de deux cibles » des indices 2 et 1, la première flèche peut être encochée au départ.

Une seule flèche doit être tirée par cible, sinon le Run est ramené à 0. Même si la flèche tirée vers la cible n'a pas atteint la cible, on ne peut pas recommencer le tir.

## II – CLUB PONEY A1 / PONEY 2 / CLUB 2

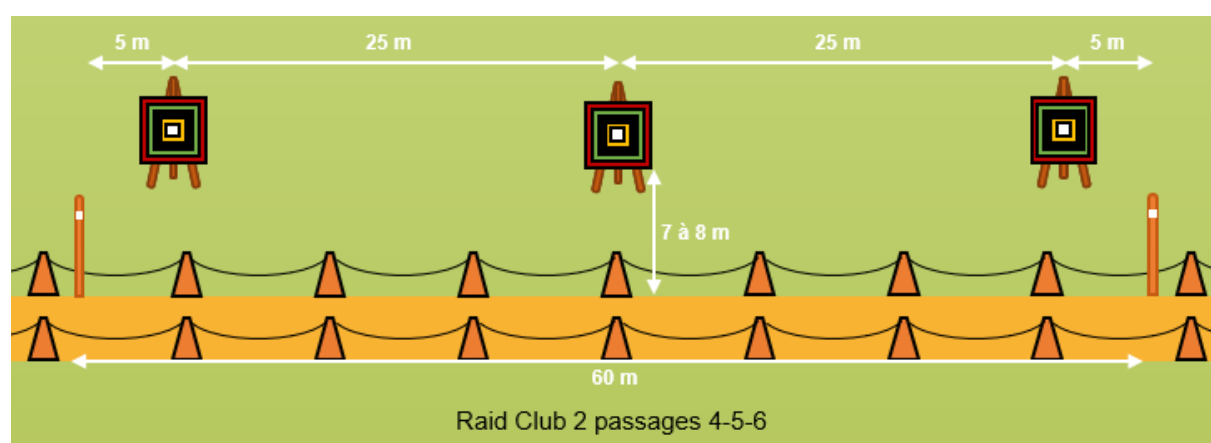
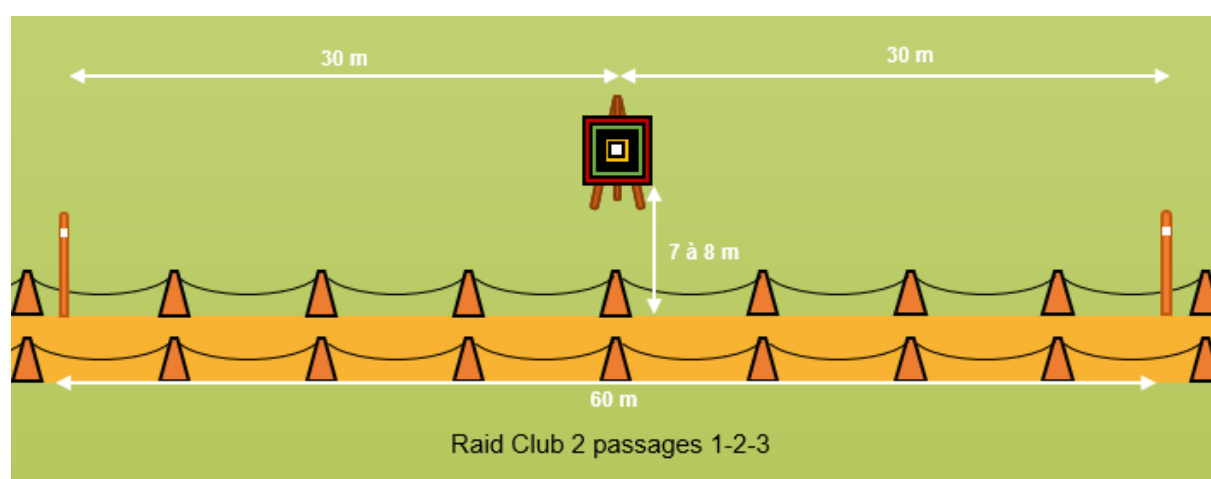
La ligne de Run sur laquelle le cavalier évolue mesure 60 m de long et 2 m maximum de large. Les cibles seront placées à une distance de 7 m à 8 m de la lice intérieure de la piste. La hauteur du centre de la cible est placée de 80 cm à 90 cm du sol.

Le cavalier devra effectuer 6 passages chronométrés dont les 3 premiers avec une seule cible centrale parallèle à la piste, une seule flèche tirée du carquois. Le cavalier ne peut toucher sa flèche qu'une fois après la ligne de départ. Lors du franchissement de la ligne de départ, le cavalier doit avoir le bras côté extérieur tendu, parallèle au sol. S'il touche sa flèche avant ou qu'il ne respecte pas le bras tendu, le score de ce Run sera ramené à zéro.

Lors des 3 passages suivants, il y a 3 cibles espacées de 25m. La première flèche peut être encochée sur l'arc ou tenue dans la main avant le début de la piste, toutes les flèches sont tirées du carquois.

Pas de bonus de points si le Run est réalisé en dessous du temps imparti, malus de 1 point/seconde si le temps réalisé est au-dessus du temps imparti.

Un bonus de 3 points est accordé si les 3 cibles sont touchées sur les passages à 3 cibles.



### III – CLUB PONEY 1 / CLUB 1

La ligne de Run sur laquelle le cavalier évolue mesure 60 m à 90 m de long et 2 m maximum de large.

Les cibles seront placées à une distance de 8 m de la lice intérieure de la piste. La hauteur du centre de la cible est placée de 80 cm à 90 cm du sol.

La première flèche peut être encochée sur l'arc ou tenue dans la main avant le début de la piste, toutes les flèches sont tirées du carquois.

Le cavalier devra effectuer 6 passages chronométrés dont les 3 premiers avec 3 cibles espacées de 10 m : avant, latérale, arrière. La 2<sup>ème</sup> cible est située à équidistance lignes de départ et d'arrivée.

Lors des 3 passages suivants, il y a 3 cibles espacées de 25m, la 2<sup>ème</sup> cible est située à équidistance des lignes de départ et d'arrivée.

La première flèche peut être encochée sur l'arc ou tenue dans la main avant le début de la piste, les autres flèches sont tirées une à une du carquois.

Une seule flèche doit être tirée par cible, sinon le Run est ramené à 0. Même si la flèche tirée vers la cible n'a pas atteint la cible, on ne peut pas recommencer le tir.

Bonus de +3 pts à chaque fois que les 3 cibles sont touchées

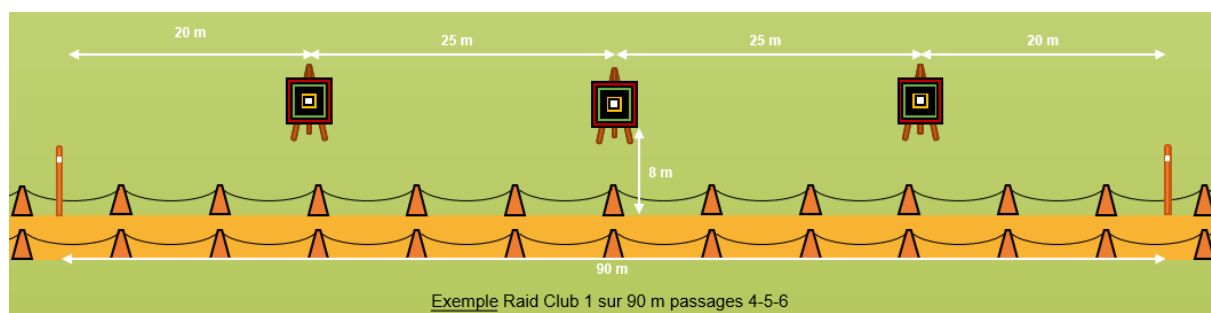
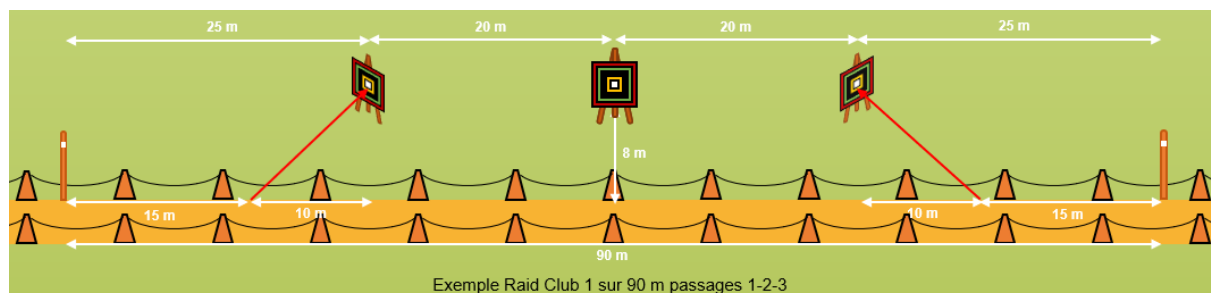
Si le temps est supérieur au temps imparti alors il y a malus de 0,02 pts par 0,01s.

Si le temps est inférieur au temps imparti alors il y a bonus de 0,01 pts par 0,01.

Il est possible d'adapter le dispositif sur 90m, l'espacement des cibles est alors de :

- Pour les 3 premiers Runs : les cibles sont espacées de 20 m et orientées en tir avant, tir latérale et Tir arrière.
- Pour les 3 derniers Runs : les cibles sont espacées de 30m et en tir latérales.

Lorsque l'épreuve se joue sur 90m toutes les flèches doivent être tirées du carquois unes à unes.



## IV – CLUB ELITE

La piste mesure de 90 m à 150 m en ligne droite, ou courbe dont l'entrée et la sortie sont constituées d'une zone de 20m minimum afin de permettre au cavalier de se mettre à l'allure désirée, et de 2 m maximum de large. La largeur peut être portée à 5m dans les courbes.

Les flèches doivent être obligatoirement dans un carquois et non dans la main, que ce soit dans la main libre ou dans la main tenant l'arc.

Lorsque la première cible est située à 30m ou moins de la ligne de départ, la première flèche peut être encochée avant le départ.

Une seule flèche doit être tirée par cible, sinon le Run est ramené à 0. Même si la flèche tirée vers la cible n'a pas atteint la cible, on ne peut pas recommencer le tir.

Dans la mesure où le cavalier a touché le nombre de cibles requis et par rapport au temps de référence accordé, chaque centième de seconde que le cavalier mettra en moins à parcourir la ligne lui vaudra 0,01 de point additionnel.

Chaque centième de seconde que le cavalier mettra en plus à parcourir la ligne lui enlèvera 0,02 point au total de sa ligne, quel que soit le nombre de cible touchée.

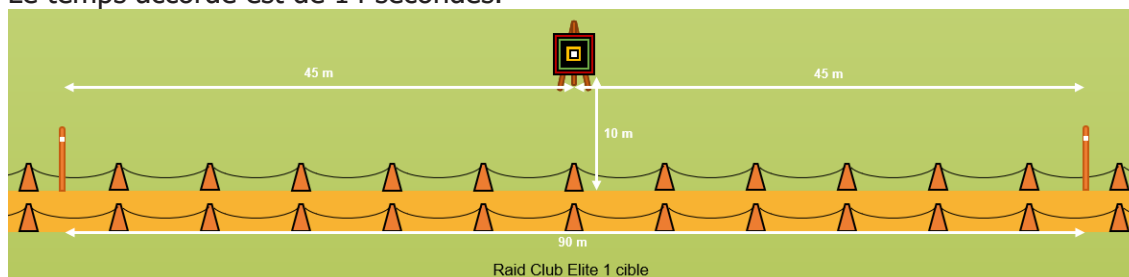
L'épreuve Raid se compose des éléments suivants avec 6 Runs.

- Deux passages à 1 cible tirée :

La piste doit mesurer 90 m. La cible est disposée à 10 m de la lice intérieure de la piste, parallèlement et au milieu de celle-ci.

Le cavalier ne peut toucher sa flèche qu'une fois la ligne de départ passée. S'il la touche avant, le score de ce Run sera ramené à zéro.

Le temps accordé est de 14 secondes.



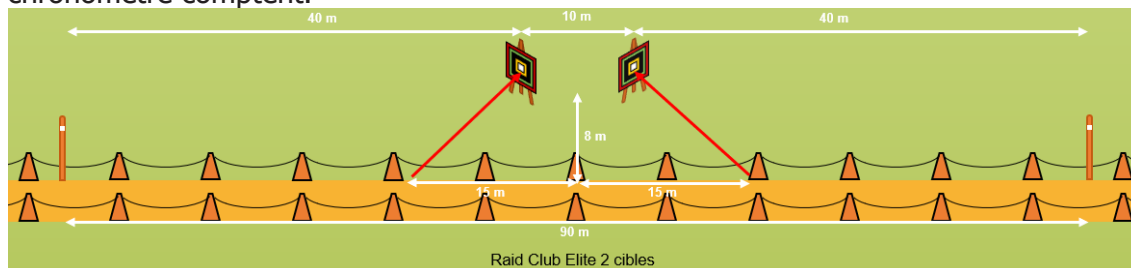
- Deux passages à 2 cibles tirées :

La piste doit mesurer 90 m. L'une des cibles sera mise en place à 40 m du départ et la deuxième à 50 m, chacune à 8 m de la lice intérieure de la piste. Les cibles doivent être fixées avec un angle d'environ 45° par rapport à la piste (la première pour un tir de face et la seconde pour un tir arrière).

Le cavalier ne peut toucher sa flèche qu'une fois la ligne de départ passée. S'il la touche avant, le score de ce Run sera ramené à zéro.

Le temps accordé est de 14 secondes.

Sur ces deux passages, il faut toucher au minimum 1 cible pour que les points de chronomètre comptent.



- Deux passages à 3 cibles tirées orientées :

La piste doit mesurer 90 m. La première cible sera mise en place à 25m du départ en tir avant, la deuxième à 45 m en tir latéral et la dernière à 65 m en tir arrière, chacune à 8 m de la lice intérieure de la piste.

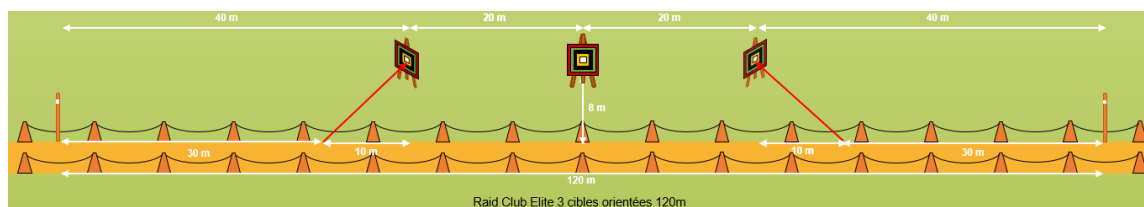
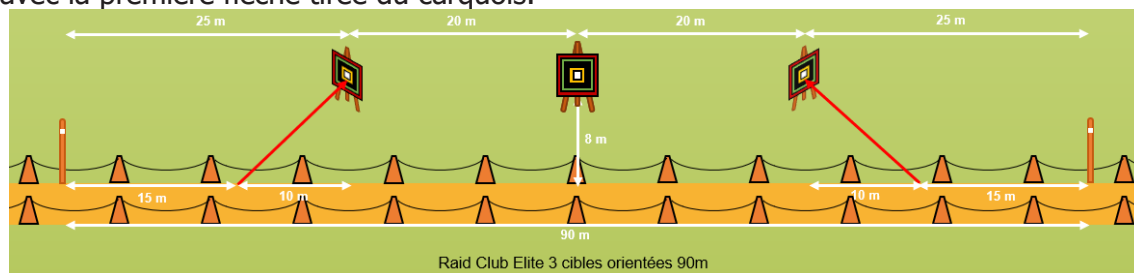
Les cibles orientées doivent être fixées avec un angle d'environ 45° par rapport à la piste, la première pour un tir de face et la seconde pour un tir arrière.

La première flèche peut être encochée sur l'arc avant le début de la piste.

Le temps accordé est de 14 secondes.

Sur ces deux passages, il faut toucher au minimum 2 cible pour que les points de chronomètre comptent.

Cette piste peut être étendue sur 120 m, le temps accordé sera alors de 18 secondes et on rajoutera alors 15m avant la première et la dernière cible. Dans ce cas, on doit partir avec la première flèche tirée du carquois.



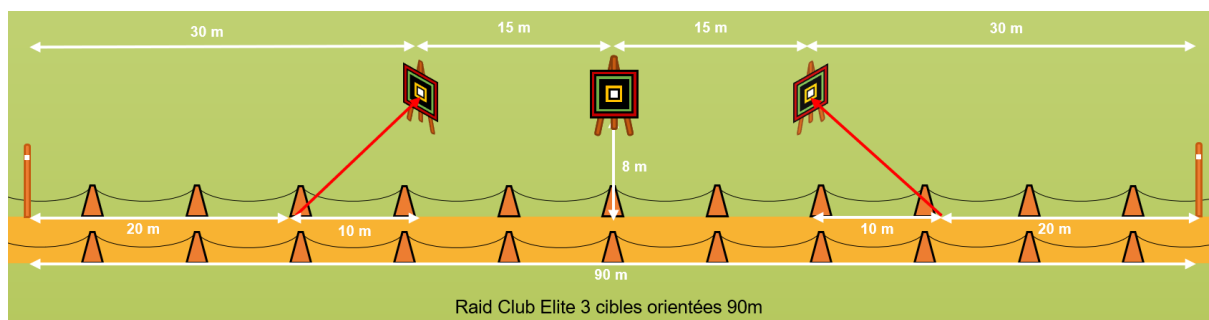
- Deux passages à 3 cibles tirées orientées (uniquement pour la Raid 2-3-4) :

La piste doit mesurer 90 m. La première cible sera mise en place à 30 m du départ en tir avant (orientée pour une situation de tir à 20 m du départ), la deuxième à 45 m en tir latéral et la dernière à 60 m en tir arrière (orientée pour une situation de tir à 20 m de l'arrivée), chacune à 8 m de la lice intérieure de la piste.

Toutes les flèches doivent être sorties du carquois une à une.

Le temps accordé est de 14 secondes.

Sur ces deux passages, il faut toucher au minimum 2 cibles pour que les points de chronomètre comptent.



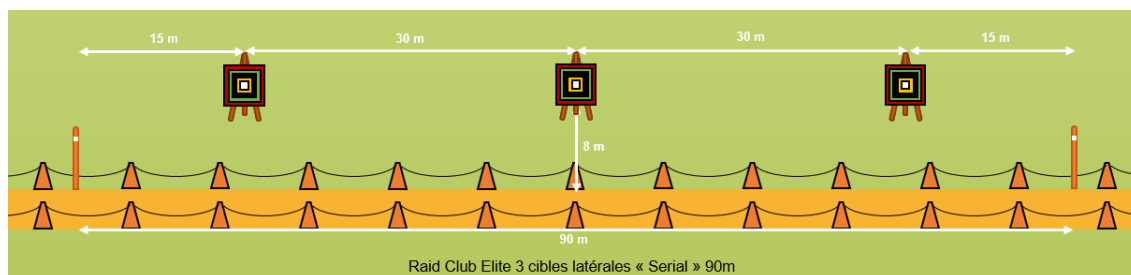
- Deux passages à 3 cibles tirées « serial shots » :

La longueur de la piste doit être de 90 m. Les cibles seront mises en place à 15 m, 45 m, 75 m du départ, chacune disposée parallèlement à 8 m de la lice intérieure de la piste.

Le temps accordé est de 14 secondes pour parcourir les 90 m.

Uniquement pour cette partie de la discipline, la première flèche peut être encochée sur l'arc avant le début de la piste.

Sur ces deux passages, il faut toucher au minimum 2 cibles pour que les points de chronomètre comptent.





- Deux passages à 4 cibles tirées « serial shots » (uniquement pour la Raid 2-3-4) :

La longueur de la piste doit être de 90 m. Les cibles seront mises en place à 5 m, 30 m, 60 m et 85 m du départ, chacune disposée parallèlement à 8 m de la lice intérieure de la piste.

La première flèche peut être encochée sur l'arc avant le début de la piste.

Le temps accordé est de 14 secondes pour parcourir les 90 m.

Sur ces deux passages, il faut toucher au minimum 3 cibles pour que les points de chronomètre comptent.



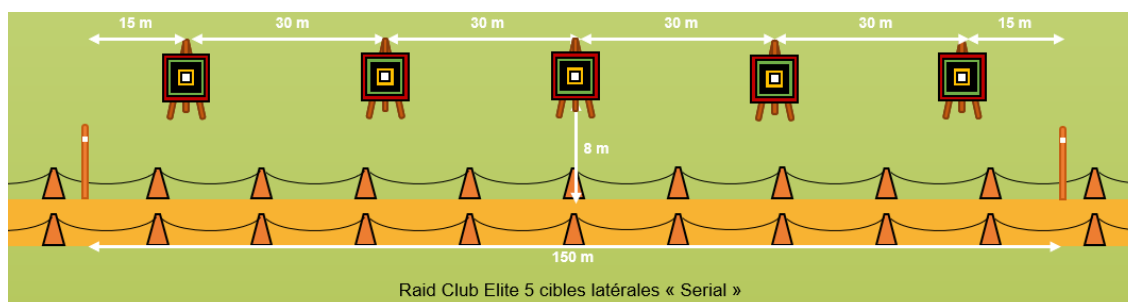
- Deux passages à 5 cibles tirées en latéral « serial shots » :

La longueur de la piste doit être de 150 m. Les cibles seront mises en place à 15 m, 45 m, 75 m, 105 m, 135 m du départ, chacune disposée parallèlement à 8 m de la lice intérieure de la piste.

Le temps accordé est de 23 secondes pour parcourir les 150 m.

La première flèche peut être encochée sur l'arc avant le début de la piste.

Sur ces deux passages, il faut toucher au minimum 3 cibles pour que les points de chronomètre comptent.



Sur ces deux passages, il faut toucher au minimum 3 cibles pour que les points de chronomètre comptent.

Il est donc possible de proposer une épreuve avec :

- 2 passages à 2 cibles,
- 2 passages à 3 cibles orientées (avant, latéral, arrière) version 2-3-4,
- 2 passages à 4 cibles latérales.
  
- 2 passages à 2 cibles,
- 2 passages à 3 cibles orientées (avant, latéral, arrière),
- 2 passages à 3 cibles latérales.
  
- 2 passages à 2 cibles,
- 2 passages à 3 cibles,
- 2 passages à 5 cibles.
  
- 2 passages à 1 cible,
- 2 passages à 2 cibles,
- 2 passages à 5 cibles.

Ou toutes les combinaisons de votre choix mais elles doivent être renseignées sur la DUC dans la partie informations.

Dans tous les cas, avec les mêmes normes techniques que précédemment.

Sur les passages à deux cibles tirées, 2 points de bonus sont attribués si les deux cibles sont touchées.

Sur les passages à trois cibles tirées, 3 points de bonus sont attribués si les trois cibles sont touchées.

Sur les passages à 4 cibles tirées, 4 points de bonus sont attribués si les 4 cibles sont touchées.

Sur les passages à 5 cibles tirées :

- 3 points de bonus sont attribués si trois cibles consécutives sont touchées.
- 5 points de bonus sont attribués si les cinq cibles sont touchées.

Ces points de bonus ne sont acquis que si le cavalier est dans le temps imparti.