



FEDERATION FRANÇAISE
D'EQUITATION

REGLEMENT DES COMPETITIONS

Applicable au 04 septembre 2023

Rectificatif applicable au 05 février 2024

Dispositions spécifiques Tir à l'arc à cheval



SOMMAIRE

I - ORGANISATION	3		
Art 1.1 - Programme	3	A - Epreuve Club Poney A2 / Club 3	
Art 1.2 - Terrain	3	/ Club Poney 3	15
Art 1.3 - Terrain d'échauffement	4	1 - Type Tower	15
Art 1.4 - Essai	4	2 - Type Hunt	15
Art 1.5 - Tableau d'affichage	4	B - Epreuve Club 2 / Club Poney 2 /	
Art 1.6 - Sonorisation	4	Club Poney A 1	15
		1 - Type Tower	15
			16
		2 - Type Raid	16
II - EPREUVES	4	3 - Type Hunt	17
Art 2.1 - Epreuves et qualifications	4	C - Epreuve Club 1 / Club Poney 1	17
Art 2.2 - Concurrents	5	1 - Type Tower	17
A - Participation	5	2 - Type Raid	18
B - Qualification	5	3 - Type Hunt	19
C B - Tenue	5	D - Epreuve Club Elite	20
Art 2.3 - Poneys et chevaux	5	1 - Type Tower	20
A - Participation	5	2 - Type Raid	21
B - Harnachement	6	3 - Type Hunt	24
Art 2.4 - Epreuves Internationales	6	4 - Type Skirmish	25
		E 5 - Epreuves combinées	27
III - OFFICIELS DE COMPETITION	6	F - Epreuves Club 2 Equipe et Club 1	
		Equipe	27
IV - NORMES TECHNIQUES ET		G - Epreuves Club 1 Paires	28
DEROULEMENT	7	H - Epreuve Club Elite Spéciale	31
Art 4.1 - Arc, flèches, carquois et cibles	7	6 - Club 1 Spéciales :	36
Art 4.2 - Déroulement des épreuves	9		
Art 4.3 - Communication avec le concurrent	10	V - POINTS ET PENALITES	36
Art 4.4 - Normes techniques	11	1 - Points	36
1 - Type Tower	11	2 - Pénalités de temps	37
2 - Type Raid	11	3 - Chute	37
3 - Type Hunt	12		
4 - Epreuves OPEN	12	VI - CLASSEMENT	38

PRÉAMBULE

Le Tir à l'arc à cheval T.A.C est la réunion de deux disciplines sportives traditionnelles : l'équitation et le tir à l'arc. La combinaison de ces deux sports provient de traditions asiatiques. L'objectif est de tirer dans un temps déterminé, des flèches en mouvement dans une ou plusieurs cibles en ligne droite ou sur un parcours en terrain varié, sur une piste encadrée. L'esthétisme du geste et la difficulté d'allier vitesse et précision en font tout le charme. La symbolique de l'arc associée au cheval est très forte.

L'âme de ce sport, c'est aussi le voyage et les rencontres culturelles, en Mongolie, au Japon ou en Jordanie par exemple, lors des compétitions. Cette activité est reconnue par l'UNESCO.

Rappel : tous les règlements spécifiques sont à rattacher aux dispositions générales du règlement des compétitions de la FFE.

I - ORGANISATION

Art 1.1 - Programme

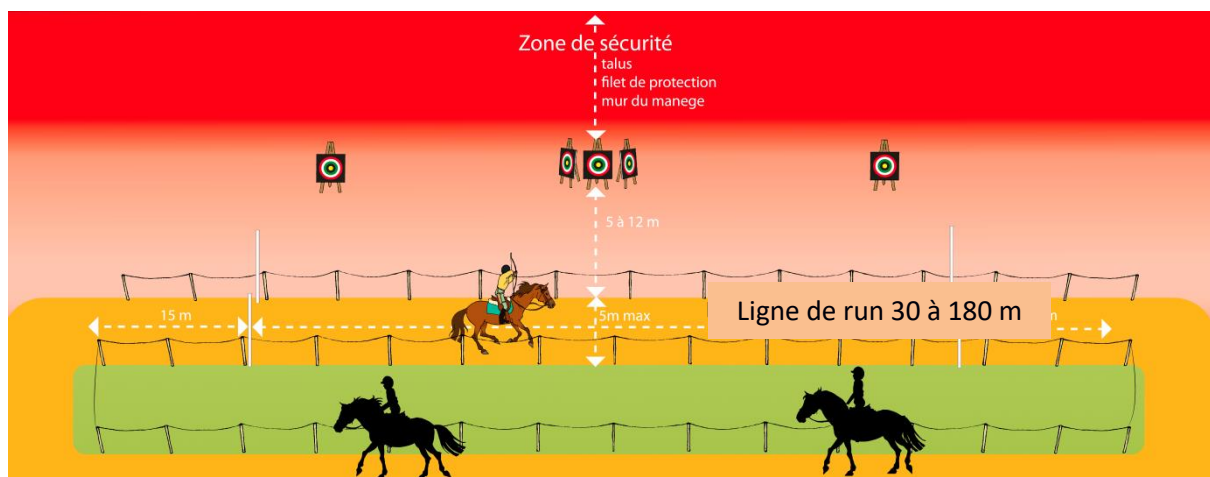
L'organisateur propose sur la DUC les épreuves qu'il souhaite organiser : individuelle et/ou équipe dans le cadre de l'enregistrement officiel prévu par les dispositions générales du Règlement des Compétitions de la FFE.

Art 1.2 - Terrain

Les épreuves se déroulent sur une « ligne de Run » dont les spécificités sont précisées pour chaque épreuve. Cette ligne sécurisée est en général délimitée par une lice. Les lignes de départ et d'arrivée sont symbolisées par des points de repères, à gauche et à droite de la ligne de Run. Chaque point de repère est situé de 50 à 80 cm du bord de la ligne. Une zone d'accélération et de freinage peut être prévue avant et après la ligne de Run.

Les barres au sol sont interdites pour construire la lice.

La piste peut être installée dans un manège, une carrière ou un pré.



Les cibles peuvent être disposées verticalement de face, de côté, de dos, couchées au sol. La hauteur, la taille, l'angle et la distance entre la piste et les cibles varient selon les épreuves. La hauteur du centre de cible, déterminée par le type d'épreuve, doit être établie par rapport au niveau du sol de la ligne de run.

Le jury est placé à minimum 3 m de la ligne de Run.

Art 1.3 - Terrain d'échauffement

Une aire d'échauffement sécurisée est mise à disposition des cavaliers. Avec l'autorisation du jury, la détente peut s'effectuer avant l'épreuve dans la ligne de Run.

Art 1.4 - Essai

Les cavaliers réalisent **une ligne un run** de **reconnaissance présentation** au pas, sans tirer de flèche, en reprise ou individuellement.

L'organisateur peut autoriser une Un ou plusieurs lignes deux runs d'essai à allure libre sont prévu. Si aucune piste de détente n'est disponible avec un dispositif similaire, alors **l'organisateur peut proposer des runs d'essai supplémentaires.**

Art 1.5 - Tableau d'affichage

Pour un meilleur déroulement de la compétition, un tableau d'affichage peut être installé. Il devra comporter :

- Les informations nécessaires au bon déroulement de la compétition
- Plan du parcours **polonais Hunt**
- Les résultats
-

Art 1.6 - Sonorisation

Pour les besoins de la compétition, une sonorisation peut être installée et mise à la disposition du Président de jury. Elle comprend un ampli avec hauts parleurs adaptés aux manifestations en public, des micros, un lecteur CD.

II - EPREUVES

Art 2.1 - Epreuves **et qualifications**

EPREUVES	CAVALIERS	LICENCE FEDERALE COMPETITION	NIVEAU DE QUALIFICATION CAVALIER MINIMUM	CHEVAUX / PONEYS
Club Poney A2	10 ans et moins	Club	Galop 1 ou Galop de Bronze	A
Club Poney A1	12 ans et moins	Club	Galop 2 ou Galop d'Or	A
Club Poney 3	18 ans et moins	Club	Galop 1 ou Galop de Bronze	A B, C & D
Club Poney 2	18 ans et moins	Club	Galop 2	B, C & D
Club Poney 1	18 ans et moins	Club	Galop 4	B, C & D
Club 3	Tous	Club	Galop 1 ou Galop de Bronze	B, C, D, E & F
Club 2	Tous	Club	Galop 2	B, C, D, E & F
Club 1	Tous	Club	Galop 4	B, C, D, E & F
Club Elite	Tous	Club	Galop 5	B, C, D, E & F
Club 2 Equipe	Tous, 3 cavaliers	Club	Galop 2	A B, C, D, E & F
Club 1 Equipe	Tous, 3 cavaliers	Club	Galop 3	A B, C, D, E & F
Club 1 Paire	Tous, 2 cavaliers	Club	Galop 3	A B, C, D, E & F
Club 1 Spéciale	Tous	Club	Galop 5 5 participations minimum pour le cavalier en Club 1 ou Club Elite	B, C, D, E & F

Open A	12 ans et moins	Club	Galop 1 ou Galop de Bronze	A
Open 3	Tous	Club	Galop 1 ou Galop de Bronze	B, C, D, E & F
Open 3 paire	Tous	Club	Galop 1 ou Galop de Bronze	B, C, D, E & F
Open 3 équipe	Tous	Club	Galop 1 ou Galop de Bronze	B, C, D, E & F
Open 2	Tous	Club	Galop 2 ou Galop d'Or	B, C, D, E & F
Open 2 paire	Tous	Club	Galop 2 ou Galop d'Or	B, C, D, E & F
Open 2 équipe	Tous	Club	Galop 2 ou Galop d'Or	B, C, D, E & F

Art 2.2 - Concurrents

A - Participation

Les concurrents doivent être titulaires d'une Licence Fédérale de Compétition en cours de validité.

Un engagement correspond à un couple, un cavalier avec un cheval : si un cavalier veut monter un autre cheval, c'est alors un deuxième engagement.

Chaque concurrent doit fournir un ramasseur de flèches titulaire d'une licence pratiquant en cours de validité

Cinq participations par jour et par cavalier sont autorisées, dont deux maximums par épreuve.

~~Une seule participation par jour en épreuve combinée.~~

Les points obtenus en épreuve combinée sont doublés.

B - Qualification

~~Epreuve Club Elite Spéciale : 5 participations minimum pour le cavalier en club 1 ou Club Elite.~~

E B - Tenue

Les cavaliers doivent avoir une tenue d'équitation du club ou de concours, ou un costume traditionnel (d'inspiration de peuples d'archers cavaliers). Le règlement sur la tenue s'applique aussi dans l'aire d'échauffement.

Les coiffes traditionnelles sont acceptées si elles recouvrent un casque aux normes.

Le port d'un casque aux normes en vigueur est obligatoire pour tous les cavaliers.

Le port d'un gilet protège-dos aux normes en vigueur est obligatoire sur toutes les épreuves de type hunt.

Le Président de jury est compétent pour sanctionner toute tenue négligée, ou dangereuse.

Les concurrents doivent se présenter avec un matériel ne présentant aucun danger pour le cavalier, l'équidé ou le public. Le président de jury et/ou le commissaire au paddock pourra intervenir en cas de manquement à cette règle.

Art 2.3 - Poneys et chevaux

A - Participation

5 participations autorisées par jour par poney/cheval dont 3 participations maximum en Club Elite.

Les épreuves combinées composées de 2 ou 3 tests comptent pour deux participations.

Les équidés de 4 ans n'ont le droit qu'à 1 participation par jour, les épreuves combinées 2 et 3 tests leur sont donc fermées.

Un même poney / cheval peut concourir au maximum trois fois dans la même épreuve avec des cavaliers différents.

B - Harnachement

Les harnachements et les embouchures des poneys / chevaux doivent être conformes au règlement général des compétitions.

Le gogue et la martingale à anneaux ou fixe sont autorisés, sauf en épreuves d'indice 1, Elite et Hunt. Les dispositifs permettant d'empêcher le poney / cheval de brouter et respectueux du bien-être animal sont autorisés en épreuves Club Poney A, Club Poney 3 et Club 3.

Les rênes doivent rester flottantes, sans risque de glisser vers les oreilles. Le nœud aux rênes est autorisé. Les rênes peuvent être attachées à la selle avec un matériel cassant.

L'utilisation d'un harnachement sans mors est autorisée.

Art 2.4 - Epreuves Internationales

Les épreuves Internationales sont des épreuves ~~d'indice Elite uniquement.~~ Définies en catégorie de difficultés :

1 étoile difficulté Club 1

Archer niveau Club 2+ et titulaire du Galop 4, niveau inférieur ou égal à IHAA 1

2 étoiles difficultés Club 1 +

Archer niveau Club 1+ et titulaire du Galop 4, niveau inférieur ou égal à IHAA 5

3 étoiles difficultés Club Elite

Accessible archers qualifiés Club Elite et titulaire Galop 6, niveau inférieur ou égal à IHAA 6

4 étoiles difficultés Club Elite ++

Accessible archers qualifiés Club Elite et titulaire Galop 6, niveau inférieur ou égal à IHAA 10

Pour les dispositions spécifiques de ces épreuves se référer au règlement IHAA.

EPREUVES	CAVALIERS	CHEVAUX / PONEYS	NIVEAU CAVALIER MINIMUM
TOWER	Tous	A, B, C, D, E & F	4
RAID			
SKIRMISH			
HUNT			
COMBINEE Hba E			

Pour les dispositions spécifiques de ces épreuves se référer au règlement IHAA.

<http://ihaa.info/pages/rules/rules.html>

III - OFFICIELS DE COMPETITION

Le Président de jury est désigné par l'organisateur, il doit être titulaire d'une licence en cours de validité et inscrit sur la DUC.

Le Président de jury doit être présent pendant toute la durée du concours. Il veille au bon déroulement des épreuves et au respect du règlement. Il peut à tout moment intervenir si le comportement d'un concurrent n'est pas conforme au respect de la sécurité de son cheval ou des autres concurrents.

Sur chaque épreuve deux Juges sont présents, ~~le premier chronomètre le passage, le second comptabilise les points obtenus.~~ Les points sont notés à minima sur papier.

Les Juges ont autorité sur le ou les épreuve(s) dont ils ont la responsabilité. Les Juges veillent au bon déroulement des épreuves. Ils ont aussi le rôle d'informer les concurrents si besoin est. En cas de besoin, ils doivent rendre compte au Président de jury.

Le Commissaire au paddock est chargé de vérifier que les harnachements, le matériel et les tenues sont conformes au règlement, en bon état. Il veille à la sécurité et au bon déroulement de la détente et à l'application du règlement sur le terrain d'échauffement.

Un chef de piste, ayant suivi une formation, est fortement recommandé pour les indices 1 et élite et devra être renseigné sur la DUC par l'organisateur.

Art 3.2 - Juge accompagnateur

Pour toutes les compétitions de Tir à l'Arc à Cheval, les clubs participant aux épreuves devront se faire accompagner d'un juge.

Le Juge accompagnateur sera impliqué dans le déroulement général du concours. Il devra être disponible sur la durée totale du concours.

Le Juge accompagnateur reste à la charge du club qu'il accompagne.

Tous les Juges accompagnateurs doivent être titulaires de la licence de pratiquant en cours de de validité et être majeur.

IV - NORMES TECHNIQUES ET DEROULEMENT

Art 4.1 - Arc, flèches, carquois et cibles

Les arcs utilisés sont de type traditionnels monoblocs et nus, sans repose flèche. Les fenêtres d'arc sont autorisées sur les arcs plastiques d'initiation, dont la puissance n'excède pas 30 livres à 28 pouces d'allonge.

Les flèches disposent d'une pointe cible non dangereuse pour le cheval, cavalier, autres concurrents et public dans toutes les épreuves. Les lames sont interdites. La longueur de la flèche respecte l'allonge de l'archer.

Les flèches de chaque archer sont identifiées nominativement (nom et prénom):

Les flèches doivent être obligatoirement dans la main d'arc du cavalier, ou dans un carquois qui est un équipement de cuir ou de tissus permettant de stocker les flèches et d'en protéger les pointes, dans la mesure où il ne présente aucun danger.

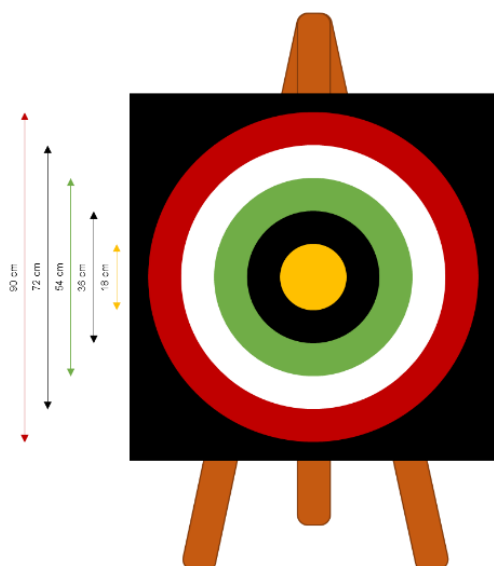
Le cavalier ne peut encocher et tirer qu'une seule flèche à la fois.

Le carquois de dos doit être orienté en direction de la main de corde.

Il est interdit d'avoir un chargeur à la main en dehors de la zone de départ et de la ligne de Run. Le cavalier peut employer la méthode de rechargement et de tir qu'il désire à condition qu'elle ne soit pas dangereuse pour lui, pour le public et pour son cheval. Cependant, aucun matériel ne peut être mis en bouche.

Suivant les épreuves, il peut être utilisé plusieurs types cibles.
cf règlement de chaque épreuve.

Cible officielle FFE



Les cibles sont rondes de 90 cm :

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

Points cibles :

- Tir dans le rond central : 5 points
- Tir dans l'anneau noir : 4 points
- Tir dans l'anneau vert : 3 points
- Tir dans l'anneau blanc : 2 points
- Tir dans l'anneau rouge : 1 point

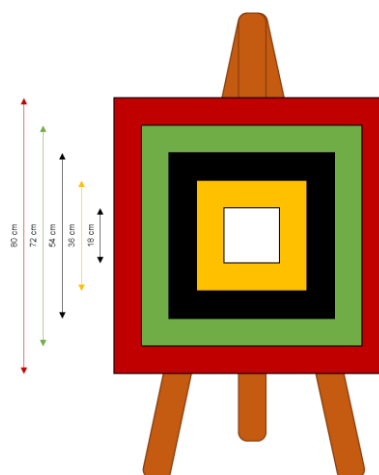
L'utilisation d'un triptyque est nécessaire pour les épreuves Tower en Indice 1 et Elite.
Hauteur du centre de cible 1.80m (+ ou - 20cm).
L'angle d'orientation des cibles est de 114° +/- 2°

Cible Raid

Les blasons Raid sont carrés et mesurent 80 x 80 cm-
Le dessin à l'intérieur est libre.

Points cibles :

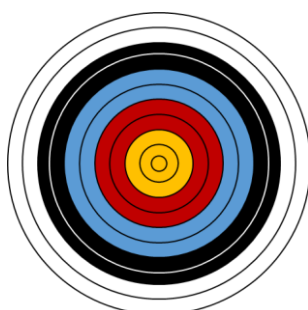
- Tir dans le carré du milieu : 5 points
- Tir dans le jaune : 4 points
- Tir dans le noir : 3 points
- Tir dans le vert : 2 points
- Tir dans le rouge : 1 point



Cible type FITA :

Utilisable en épreuve Raid ou en épreuves type Hunt.

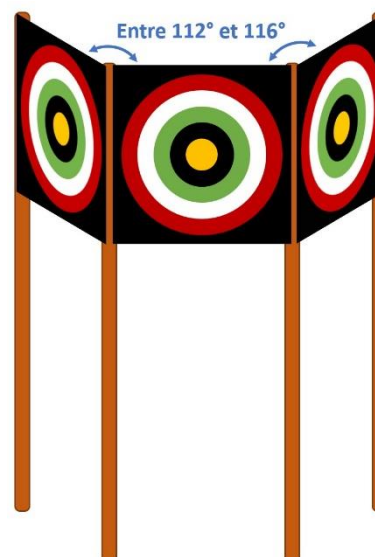
Les cibles sont rondes et disposent de 5 zones.



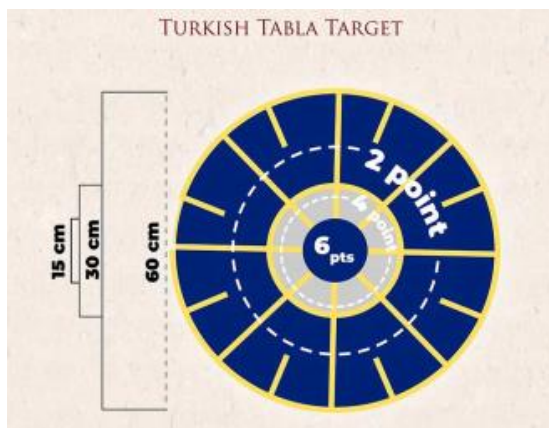
Points cible :

- Tir dans le jaune : 5 points
- Tir dans le rouge : 4 points
- Tir dans le bleu : 3 points
- Tir dans le noir : 2 points
- Tir dans le blanc : 1 points

Cible Turque :



Cible utilisable sur l'épreuve Turkish Tabla



Cible 2D et 3D :



Tous types de cibles sont possibles pour les épreuves de type Hunt

Les zones de points sont :

- 7/5/ 4 3/2/1 pour les cibles.
- 10/5/2 pour les tirs longues distances avec au minimum 2 zones. La zone à 10 points étant matérialisée par une zone de 80 cm de diamètre minimum.

Le dispositif par cible sera présenté lors de la reconnaissance officielle.

L'utilisation de cibles 3D se fait uniquement en Indice 1 et Elite.

En épreuve Hunt, la distance entre deux tirs doit être : d'au moins 30m (sauf en Indice A2/Club 3 et Pony 3 ou la distance entre deux tirs est réduite à 20m).

- D'au moins 30 m en indice Club poney 2/club 2/poney A1/club poney 1/club 1
- D'au moins 20 m en Indice A2/Club 3 et Pony 3
- Libre en indice Elite

Cela s'applique au point où la situation de tir est idéale, c'est-à-dire la position sur la piste à partir de laquelle l'archer voit la cible perpendiculairement à lui. En réalité, deux cibles peuvent être à moins de 30 m (exemple : une cible en tir avant puis une cible en tir arrière).

Art 4.2 - Déroulement des épreuves

Chaque cavalier fait plusieurs passages dans la ligne de Run, à une allure déterminée ou libre. Lors de chaque passage, il tire des flèches dans une ou plusieurs cibles. Les flèches sont tirées lorsque le cavalier a franchi la ligne de départ et avant qu'il franchisse la ligne d'arrivée. Pour

les passages au pas, le buste du cavalier fait référence, le déclenchement du chronomètre fait référence sur les autres passages.

Après le passage de chaque cavalier, le jury- juge de cible compte les points. En cas de doute, le Juge référent de l'épreuve se déplace et effectue le comptage.

Les flèches sont retirées à la demande du jury de façon à éviter la casse de flèches.

Passages sans chronomètre :

Le cavalier parcourt la ligne et tire une ou plusieurs flèches. Les points marqués en cibles sont comptabilisés.

Passages au chronomètre :

Certaines de ces épreuves doivent se faire dans un temps imparti et peuvent générer des bonus et pénalités sans entraîner de score négatif « 0 est le score minimal d'une ligne ». L'addition des points de cibles, de bonus et de pénalités détermineront le classement des concurrents.

Dans les épreuves d'indice 2 et 1, le cavalier peut avoir au maximum 3 points de bonus ou de malus.

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

Le cavalier qui a le plus de points a gagné.

Exemple : ligne de 60 mètres, une cible, un temps de référence de dix secondes. Si le cavalier marque deux points en cible et galope en 8 secondes sa ligne. Il marque deux plus deux points, donc 4 points. A l'inverse, s'il galope en treize seconde sa ligne, avec deux points en cible, il perd trois points et marque donc zéro.

Art 4.3 - Communication avec le concurrent

La cloche / le sifflet / signe distinctif visible par le cavalier (bras levé, drapeau...) / micro est utilisé(e) pour communiquer avec les concurrents.

Par ces moyens de communications le jury peut :

- Déclencher le temps imparti de 30 secondes avant chaque passage.
- Interrompre le compte à rebours en cas de circonstance imprévues.
- Interrompre et annuler un passage en cours avec interdiction de tir instantanée en cas de situation dangereuse (exemple : spectateur qui passe derrière les cibles, chien entre les cibles, flèche au sol sur la ligne de Run...)
- Redonner un départ suite à une interruption de passage (avec remise du score à zéro)

Si le concurrent n'obéit pas au signal d'arrêt ou si, après une interruption, le concurrent prend le départ, sans avoir attendu le signal de départ, le score de ce Run est ramené à zéro.

Les ramasseurs de flèches ne sont pas autorisés à communiquer avec les concurrents.

Art 4.4 – Normes techniques

1 - Type Tower

Epreuve	Club 3 / Club Pony 3 / Club Pony A2	Club 2 / Club Pony 2 / Club Pony A1	Club 1 / Club Pony 1	Club Elite
Passages	3 au pas / 1 trot ou Galop 4	1 au pas / 4 au chrono 5	1 au pas / 4 au chrono 5	6 ou 8 au chrono
Cibles	3	4 sur 40m ou 5 sur 60m- 5 max	3 sur un triptyque	3 sur un triptyque
Nombre de flèches	3 flèches par cible 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

2 - Type Raid

Epreuve	Club 2 / Club Pony 2 / Club Pony A 1	Club 1 / Club Pony 1	Club élite
Passages	6 au galop	6 au galop	6 au galop
Cibles	3 passages sur 1 cible centrale / 3 passages sur 3 cibles latérales 6	3 passages sur 3 cibles orientées / 3 passages sur 3 cibles latérales 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 coréennes** 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.

3 - Type Hunt

Epreuve	Club 3 / Club Poney 3 / club Poney A2	Club 2 / Club Poney 2 / Club Poney A 1	Club 1 / Club Poney 1	Club Elite
Passages	1 au pas / 1 au trot 2	1 au trot / 1 au galop 2	1 au galop	1 au galop
Cibles	1 situation de tir tous les 20 m	1 situation de tir tous les 30m	1 situation de tir tous les 30 m + éléments techniques et de conduite	1 situation de tir tous les 30 m situations de tir + éléments techniques et de conduite
Distance des cibles	7 m max	12 m max	12 m max tir longue distance 20 à 30m max	15 m max tir longue distance 30 à 50 45 m max
Longueur Run	150 m max	150 à 300 m	300 à 800 m	800 à 1500 m minimum
Largeur max ligne	7 m	7 m	7 m	7 m
vitesse			330 m/mn	330 m/mn

4 - Epreuves OPEN

1- TOWER

Epreuve	Open 3 / Open A	Open 3 équipe / Open 3 paire	Open 2	Open 2 équipe / Open 2 paire
Passages	4	2	4	2
Allure	libre	libre	Galop	Galop
Bonus	Allure libre avec bonus de 2 pts par flèches en cible tirée au trot et de 4 pts par flèches en cible tirée au galop	Allure libre avec bonus de 2 pts par flèches en cible tirée au trot et de 4 pts par flèches en cible tirée au galop		
Cibles	3	3	5	5
Intervalle (distance entre cibles)	20 m	20 m	12 m	12 m
Distance des cibles	5m	5 m	8 m	8 m
Longueur Run	60 m	60 m	60 m	60 m
Largeur max ligne	2 m	2 m	2 m	2 m
Chrono	Sans	Sans	Sans	Sans

2- TOWER ORIENTEE

Epreuve	Open 3 / Open A	Open 3 équipe / Open 3 paire	Open 2	Open 2 équipe / Open 2 paire
Passages	4	2	4 : - 2 sur cibles latérales - 2 sur cibles orientées	2 : - 1 sur cibles latérales - 1 sur cibles orientées
Allure	libre	libre	Galop	Galop
Bonus	Allure libre avec bonus de 2 pts par flèches en cible tirée au trot et de 4 pts par flèches en cible tirée au galop	Allure libre avec bonus de 2 pts par flèches en cible tirée au trot et de 4 pts par flèches en cible tirée au galop		
Cibles	3	3	5	5
Intervalle (distance entre cibles)	15 m	15 m	25 m : cibles latérales 20 m : cibles orientées	25 m : cibles latérales 20 m : cibles orientées
Distance des cibles	5m	5 m	8 m	8 m
Longueur Run	60 m	60 m	60 m	60 m
Largeur max ligne	2 m	2 m	2 m	2 m
Chrono	Sans	Sans	Sans	Sans

3- HUNT :

Epreuve	Open 3 / Open A	Open 3 équipe / Open 3 paire	Open 2	Open 2 équipe / Open 2 paire
Passages	1	1	1	1
Allure	libre	libre	Galop	Galop
Bonus	Allure libre avec bonus de 2 pts par flèches en cible tirée au trot et de 4 pts par flèches en cible tirée au galop	Allure libre avec bonus de 2 pts par flèches en cible tirée au trot et de 4 pts par flèches en cible tirée au galop		
Cibles	5 à 6	5 à 6	6 à 10	6 à 10
Intervalle (distance entre cibles)	20 m	20 m	30 m	30 m

Distance des cibles	8 m	8 m	10 m	10 m
Longueur du Run	100 m à 150 m	100 m à 150 m	150 m à 300 m	150 m à 300 m
Largeur du run	7 m	7 m	7 m	7 m
Chrono	Sans	Sans	Sans	Sans

A—Epreuve Club Pony A2 / Club 3 / Club Pony 3

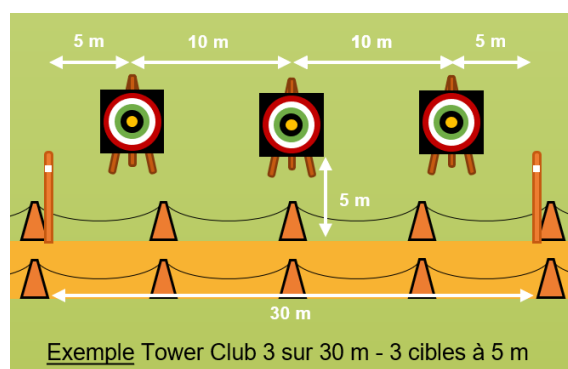
1—Type Tower

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^{ème} 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 en dans la cible 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.



2—Type Hunt

La ligne de Run sur laquelle le cavalier évolue se situe en extérieur (terrain varié), dans une carrière ou un manège, mesure maximum de 150 m de long et 7 m maximum de large. La ligne tracée est simple incluant une ou deux courbes larges.

Il y a minimum 3 cibles, situées tous les 20 m minimum, à 7 m maximum de 5 à 8 m de la lice intérieure de la piste et placées de manière à proposer aux cavaliers des tirs latéraux.

Le cavalier devra effectuer 2 Runs : 1 au pas et 1 au trot à allure supérieure. Il n'y a pas de chronomètre.

Au départ, le cavalier ne peut avoir qu'une seule flèche en main, qui peut être encochée sur la corde d'arc, avant la ligne de départ.

Sur le parcours, les flèches peuvent être tenues dans la main ou tirées du carquois. Les flèches ne sont pas comptabilisées si elles sont tirées dans l'allure inférieure à celle imposée.

Le nombre de flèches tirées n'est pas limité par cible. Le maximum de flèches autorisées par Run est de 3 fois le nombre de cibles (exemple : 3 cibles = 9 flèches).

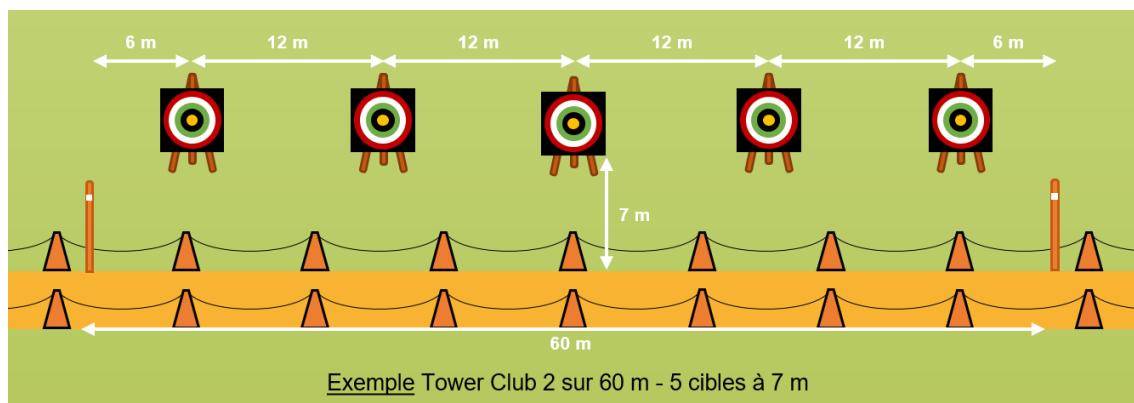
B—Epreuve Club 2 / Club Pony 2 / Club Pony A 1

1—Type Tower

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.



2—Type-Raid

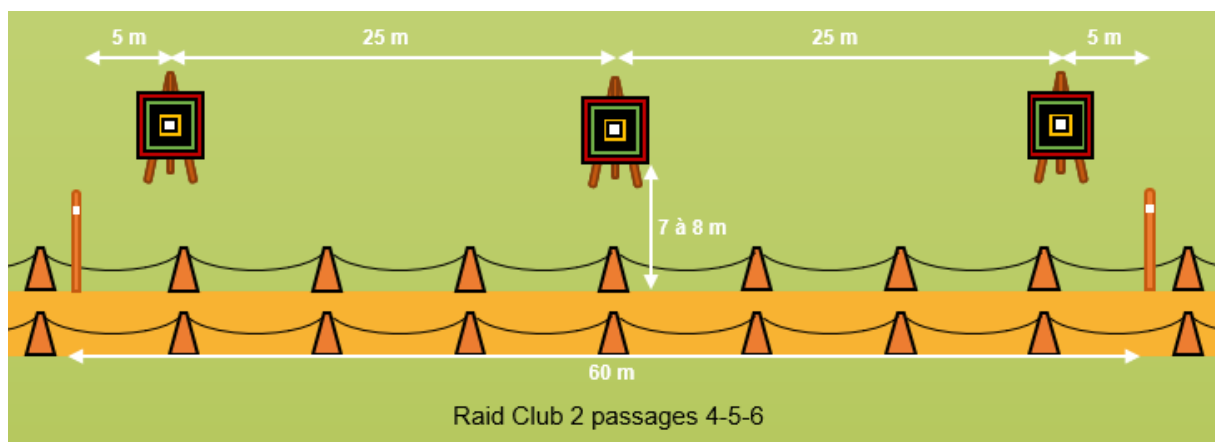
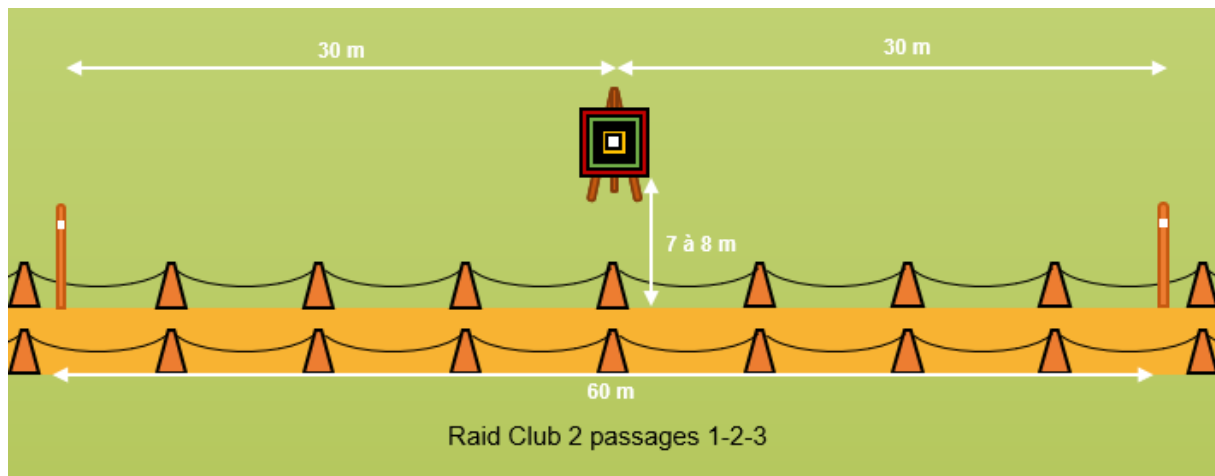
La ligne de Run sur laquelle le cavalier évolue mesure 60 m de long et 2 m maximum de large. Les cibles seront placées à une distance de 7 m à 8 m de la lice intérieure de la piste. La hauteur du centre de la cible est placée de 80 cm à 90 cm du sol.

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.



3—Type Hunt

La ligne de Run sur laquelle le cavalier évolue se situe en extérieur sur un terrain varié, dans une carrière ou un manège, mesure maximum de 300 m de long et 7 m de large. Le tracé inclut au minimum deux courbes larges.

Il y a minimum 4 cibles, avec une situation de tir situées tous les 30 m minimum de 7 à 12 m maximum de la lice intérieure de la piste et placées de manière à proposer aux cavaliers des tirs latéraux, tirs avant et arrières au choix du chef de piste.

Le cavalier devra effectuer 2 passages : au trot et 1 au galop en tirant 3 flèches maximum par cible. Il n'y a pas de chronomètre.

Au départ, le cavalier ne peut avoir qu'une seule flèche en main, qui peut être encochée sur la corde d'arc avant la ligne de départ.

Sur le parcours, les flèches peuvent être tenues dans la main ou tirées du carquois. Les flèches ne sont pas comptabilisées si elles sont tirées dans l'allure inférieure à celle imposée.

Le nombre de flèches tirées n'est pas limité par cible. Le maximum de flèches autorisées par Run est de 3 fois le nombre de cibles. Exemple : 3 cibles = 9 flèches.

6—Epreuve Club 1 / Club Pony 1

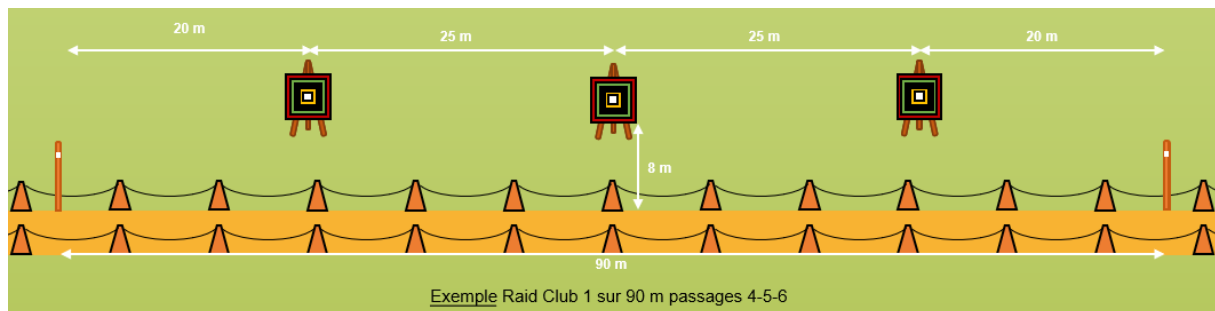
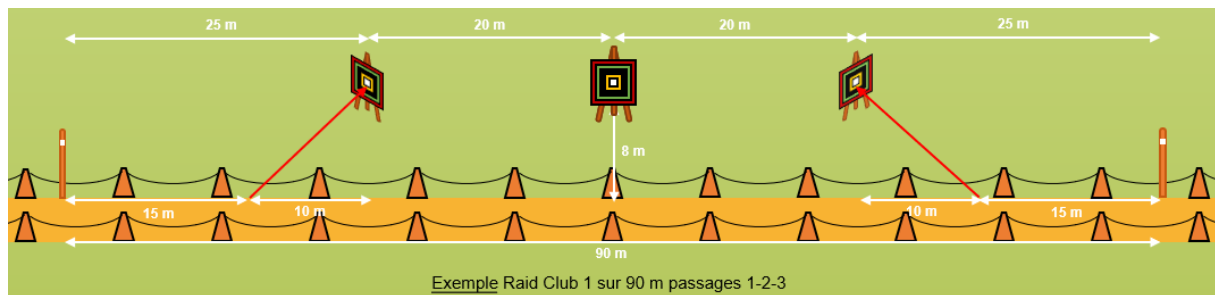
1—Type Tower

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).

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



3—Type Hunt

La ligne de Run sur laquelle le cavalier évolue se situe en extérieur (terrain varié), dans une carrière ou un manège, mesure maximum de 800m de long et 7m maximum de large. La ligne tracée est composée de courbes larges inversées, des zones de conduites non encadrées peuvent être incluses mais il doit y avoir un fil pour déterminer la distance minimale pour tirer la cible.

Il peut être inclus dans le tracé des éléments de conduite (slalom, doline, plan ascendant / descendant, arrêt dans une zone, etc.) ou des éléments techniques (passage d'eau, gué, tronc hauteur max 50 cm, contrebas, butte...). Le nombre d'éléments de conduite ou technique maximum est la distance totale/300. Dans tous les cas, ces difficultés peuvent être évitées par le cavalier, qui rencontrera alors une situation de tir moins facile.

Lors de franchissement d'éléments techniques et de conduite, le cavalier obtient un bonus de 5 points s'il franchit le dispositif et tire une flèche dans la cible. Pour les sautant on peut tirer avant, pendant et après.

Les cibles sont disposées de manière à proposer une situation de tir tous les 30 m. Elles sont situées à 12 m maximum de la lice intérieure de la piste et placées de manière à proposer aux cavaliers au moins une fois chaque type de tirs suivants : latéral, avant et arrière, en mains opposé et au sol, longue distance (20m minimum).

Le cavalier peut tirer plusieurs flèches dans la cible, seule, la meilleure, compte. Pour la cible longue distance (+ de 20 m), le cavalier peut tirer plusieurs flèches, chaque flèche en cible compte.

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

Pas de points bonus accordés pour un temps inférieur au temps de référence.

Au départ, le cavalier ne peut avoir qu'une seule flèche en main, qui peut être encochée sur la corde d'arc avant la ligne de départ.

Sur le parcours, les flèches peuvent être tenues dans la main ou tirées du carquois.

Les flèches ne sont comptabilisées que si elles sont tirées au galop (sauf pour les éléments de conduite où il est imposé de tirer à une allure autre qu'au galop tels que les zones au pas, les zones d'arrêt, ...).

D — Epreuve Club Elite

1 — Type Tower

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 \pm 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

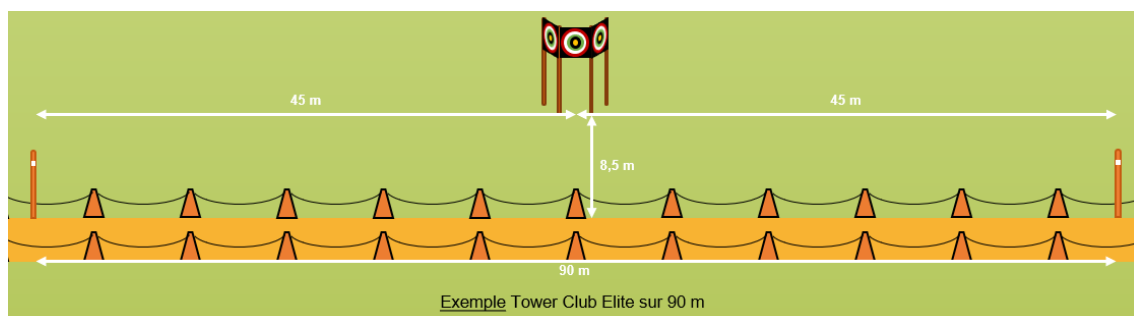
Si 2 flèches en cible : 1 pt par seconde

Si 3 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 3 flèches en cible ou plus et que la ligne est parcourue en moins de 14 secondes :
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.

2— Type Raid

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.

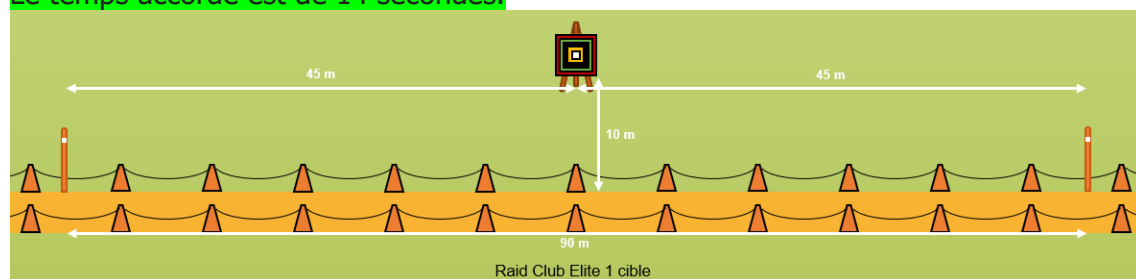
L'épreuve Raid Coréenne se compose des éléments suivants avec 6 Runs.

— 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.



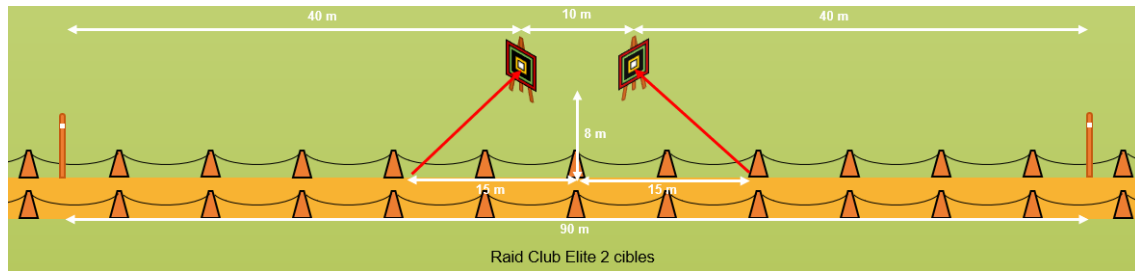
— Deux passages à 2 cibles tirées :

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.

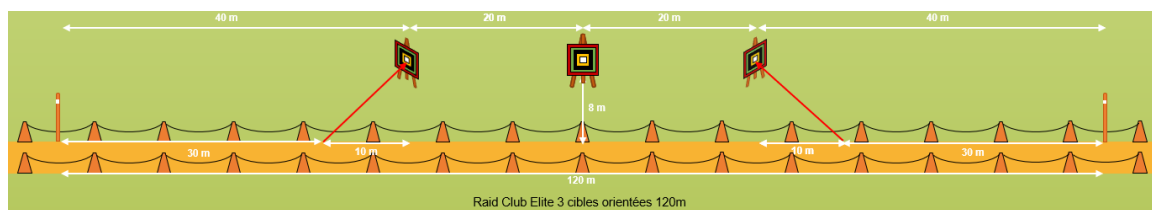
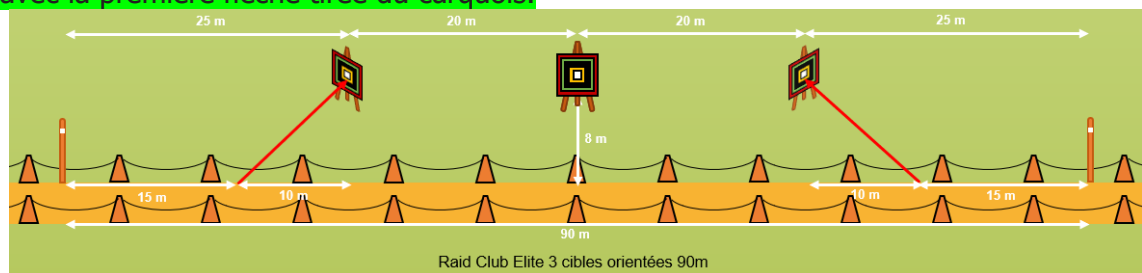
Les cibles orientées doivent être fixées avec un angle d'environ 45° par rapport à la piste, la première pour un tir de face et la seconde pour un tir arrière.

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.

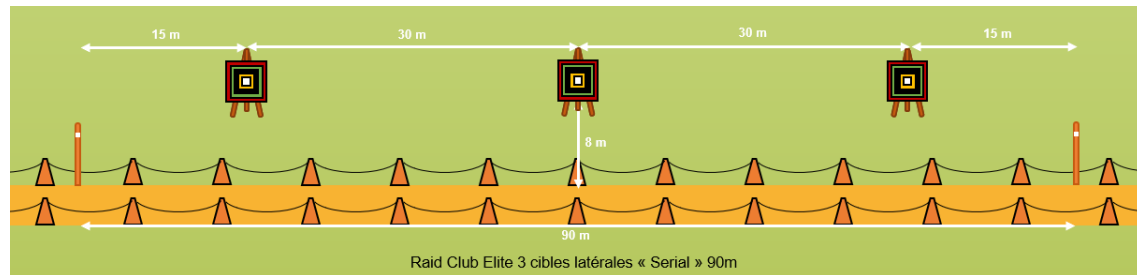


Deux passages à 3 cibles tirées « serial shots » :

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.



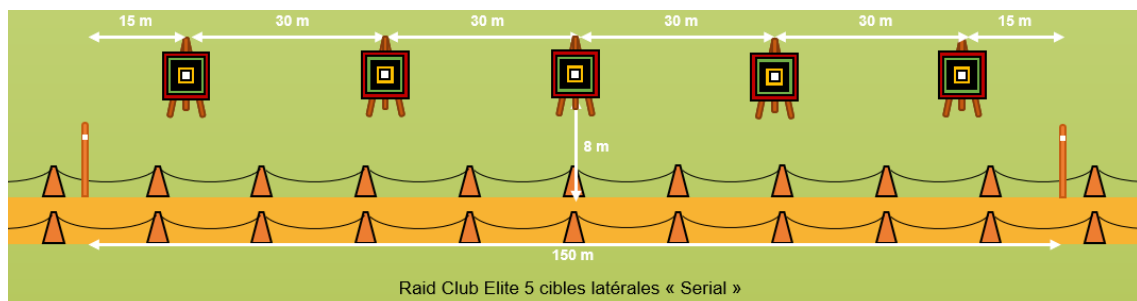
— Deux passages à 5 cibles tirées en latéral « serial shots » :

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 1 cible,
- 2 passages à 2 cibles,
- 2 passages à 5 cibles.

- 2 passages à 2 cibles,
- 2 passages à 3 cibles,
- 2 passages à 5 cibles.

- 2 passages à 2 cibles,
- 2 passages à 3 cibles orientées (avant, latéral, arrière),
- 2 passages à 3 cibles latérales.

Ou toutes les combinaisons de votre choix mais elles doivent être affichées avant le début de l'épreuve.

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 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.

3—Type Hunt

Le parcours sur lequel le cavalier évolue se situe en extérieur (terrain varié), mesure de 800m à 1500-2000 m de long.

Dans la zone de tir, un fil détermine la distance minimale entre la cible et le cavalier : de 7 à 15m (sauf pour les tirs au sol). S'il y a une ligne de Run, elle doit mesurer maximum 7 m de large (elle peut être élargie dans les courbes en raison du terrain).

Les cibles sont disposées de manière à proposer une situation de tir tous les 30 m et doivent proposer, au minimum une fois, 6 de ces situations : un tir latéral, un tir avant, un tir arrière, un tir en main opposée, un tir au sol, un tir aérien (Mérida : une cible aérienne qui peut être tirée en avant, en latéral ou au dessous, avec une fluflu) et un tir longue distance de 30 m minimum.

Des difficultés de terrain de type naturel (tronc de 70 cm maxi, butte, contre bas...) appelées « éléments techniques » ou des « éléments de conduite » (slalom, zone d'arrêt, demi-cercle...), peuvent être disposées sur le parcours. Seulement deux « éléments » par tranche de 300 m. Dans tous les cas Pour les éléments techniques, ces difficultés peuvent être évitées par le cavalier, qui rencontrera alors une situation de tir moins facile. Pour les éléments de conduite, ces éléments sont obligatoires et leur non respect entraîne des pénalités de temps ou de points définis par le chef de piste.

Le nombre d'éléments de conduite ou technique maximum est la distance totale/150

Lors de franchissement d'éléments techniques et de conduite, le cavalier obtient un bonus de 5 points s'il franchit le dispositif et tire une flèche dans la cible. Pour les sautant on peut tirer avant, pendant et après.

Pour les tirs aériens : si le cavalier tire la cible avec une flèche autre qu'une fluflu il sera alors éliminé.

L'organisateur prévoit un passage au chronomètre, La vitesse de référence est de 330 m/min. En cas de nécessité, le Président du jury peut baisser la vitesse.

Bonus temps :

$(\text{Nombre de cibles touchées} / \text{nombre total de cible}) \times \text{nombre de secondes de bonus} \times 0.5 \text{ pts/s}$

Malus temps :

$(\text{Nombre de cibles touchées} / \text{nombre total de cible}) \times \text{nombre de secondes de malus} \times 1 \text{ pts/s}$

Exemples sur un parcours de 20 cibles :

—un cavalier étant inférieur au temps de 10s et ayant touché 5 cibles aura :

$(5 \text{ cibles touchées} / 20 \text{ cibles totales}) \times 10 \text{ s de bonus} \times 0,5 \text{ pts/s} = 1,25 \text{ points bonus}$

—un cavalier étant supérieur au temps de 10s et ayant touché 5 cibles aura :

$(5 \text{ cibles touchées} / 20 \text{ cibles totales}) \times 10 \text{ s de bonus} \times 1 \text{ pts/s} = 2,5 \text{ points malus}$

Le cavalier peut tirer plusieurs flèches dans la cible, seule la meilleure compte.

Pour la cible longue distance (30m minimum, une zone de 45m minimum est prévue pour pouvoir tirer la cible), le cavalier peut tirer plusieurs flèches, chaque flèche en cible compte.

Au départ, le cavalier ne peut avoir qu'une seule flèche en main, qui peut être encochée sur la corde d'arc avant la ligne de départ.

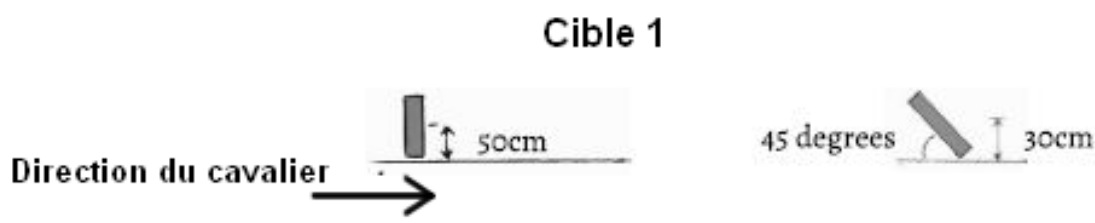
Sur le parcours, les flèches peuvent être tenues dans la main ou tirées du carquois. Les flèches ne sont comptabilisées que si elles sont tirées au galop (sauf pour les éléments de conduite ou il est autorisé de tirer à une allure autre qu'au galop, tels que les zones au pas, les zones d'arrêt, ...).

4—Type Skirmish

L'épreuve se courre sur 90 m.

T1, cible n°1, tir de kikaç cible dos à la ligne de départ à 50 cm du bord intérieur de la piste pour un tir arrière, blason (FITA40)

La cible est placée à la perpendiculaire et à 50 cm du bord intérieur de la piste et est orientée avec un angle de 45°. Le cœur du blason est à 30 cm de hauteur par rapport au sol de la piste.



T2, cible 2, tir avant à 40 m, situé à 7 m du bord intérieur de la piste (FITA80) de façon à proposer une situation à 25 m du départ.

T3, cible 3, tir au sol à 45 m (FITA80)

T4, cible 4, tir arrière à 50 m, situé à 7 m du bord de la piste (FITA80) de façon à proposer une situation à 65 m du départ.

T5, cible tir opposé dos à la ligne d'arrivée situé à 3m du bord extérieur de la piste (FITA80)

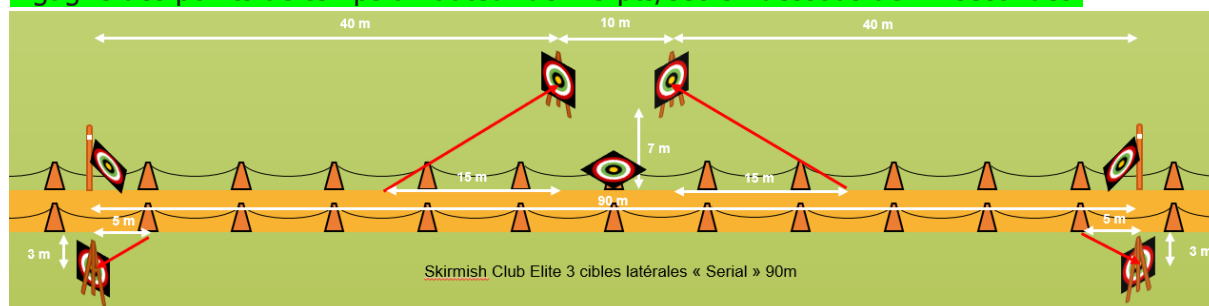
4 Runs au galop

Les flèches peuvent être tenues dans la main ou tirées du carquois sur le parcours. Au départ, le cavalier ne peut avoir qu'une seule flèche en main, qui peut être encochée sur la corde d'arc avant la ligne de départ.

Une seule flèche tirée par cible

Point de FITA 1-2-3-4-5 pts.

Bonus de temps : le temps imparti est de 14 secondes. Si le cavalier touche plus de 2 cibles, il gagne des points de temps à hauteur de 1.5 pts/sec en dessous de 14 secondes.



Malus temps : si le cavalier est au dessus de 14 secondes, il perd 1.5 pts/sec.

Multi shot bonus : 3 points si l'archer touche 4 cibles et 4 points s'il touche les 5 cibles.

Le score total du Run est la somme des points de cible, de temps et de bonus cible.
Il ne peut pas y avoir de score négatif.

5—Turkish Tabla

Dispositif

La piste doit mesurer 90m de long et disposer de zones suffisamment grandes en entrée/sortie.

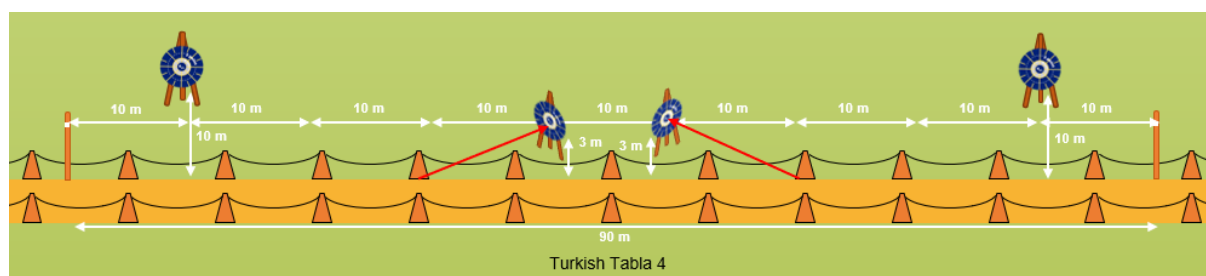
Il est recommandé d'utiliser un chronomètre électronique.

Les cibles de type Tabla doivent faire 60cm, avec des zones centrales de 15 et 30 cm.

Les cibles sont situées à 150cm au-dessus du sol (+/- 5cm).

Les cibles C1 et C4 sont positionnées en tir latéral, à 10m de la piste et 10m respectivement du départ et de l'arrivée.

Les cibles C2 et C3 sont en tir orienté. C2 est à 40m du départ, avec une zone de tir à 30m du départ. C3 est à 50m du départ avec une zone de tir à 60m du départ.



Déroulement

L'épreuve se court en 6-4 runs.

Toutes les flèches doivent être tirées au galop.

Une seule flèche peut être tirée en direction de chaque cible.

La première flèche peut être encochée.

Les flèches doivent être tirées du carquois.

Les flèches ne peuvent être tirées avant la ligne de départ ou après la ligne d'arrivée. Si une flèche est tirée avant ou après, elle ne comptera pas.

Score

Les points en cible sont de 6, 4 et 2 (du cercle central vers l'extérieur).

Le temps de référence est de 14s.

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.

Ce bonus temps est multiplié en fonction du nombre de cibles touchées :

— 1 cible touchée : 0,5

— 2 cibles touchées : 1

— 3 ou 4 cibles touchées : 1,5

Un bonus « multi-hit » de 4 points supplémentaires sera accordé si le cavalier touche toutes les cibles.

Si le cavalier parcourt la ligne dans un temps supérieur au temps de référence, chaque centième de seconde lui donne 0,015 point de malus.

Le total des points de run est la somme des points de cible, de temps et de « multi-hit ».

Le total d'un run ne peut être négatif et le score du run sera alors ramené à 0.

Le score total est la somme des points de run.

OPTION : Il est possible d'organiser cette épreuve sur 6 run.

E 5 - Epreuves combinées

Sur les épreuves d'indice 3, 2, 1 et Elite, des épreuves combinées peuvent être organisées. Une épreuve combinée se compose de deux ou trois des tests suivants dans un même indice : type Tower, type Raid, type Hunt, Skirmish et Turkish Tabla.

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^{ère} épreuve en 3 cibles latérales avec 3 runs au pas et 1 run au trot/galop, 2^{ème} épreuve avec cibles orientées en avant/latérale/arrière et en 2 runs au pas et 2 runs au trot/galop).

Le vainqueur de chaque test fait un résultat avec un nombre de points qu'on ramène à 100 points. Les autres concurrents se voient attribuer des points au prorata des 100 points (pourcentage) du premier. Celui qui gagne est celui qui a le plus de points à l'issue des 2 ou 3 épreuves.

Exemple :

Le cavalier qui gagne le 1^{er} test marque 210 points sur l'épreuve, il se voit attribuer le score de 100. Si le deuxième cavalier marque 180 points, il se verra attribuer 85,71 points (règle de 3 : $180 \cdot 100 / 210$).

OPTION :

Sur un combiné 3 épreuves Elite d'indice Club Elite, Club 1 et Club Poney 1, un des tests listés ci-dessus peut être remplacé par un test conçu par le chef de piste ou adapté d'une des épreuves Elites 1 spéciales.

Ce test doit être conforme avec les fondamentaux de la discipline. Il doit recevoir l'accord du Président du jury et des enseignants chefs d'équipe pour pouvoir se dérouler en toute sécurité et dans le respect du poney/cheval.

F—Epreuves Club 2 Equipe et Club 1 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 :

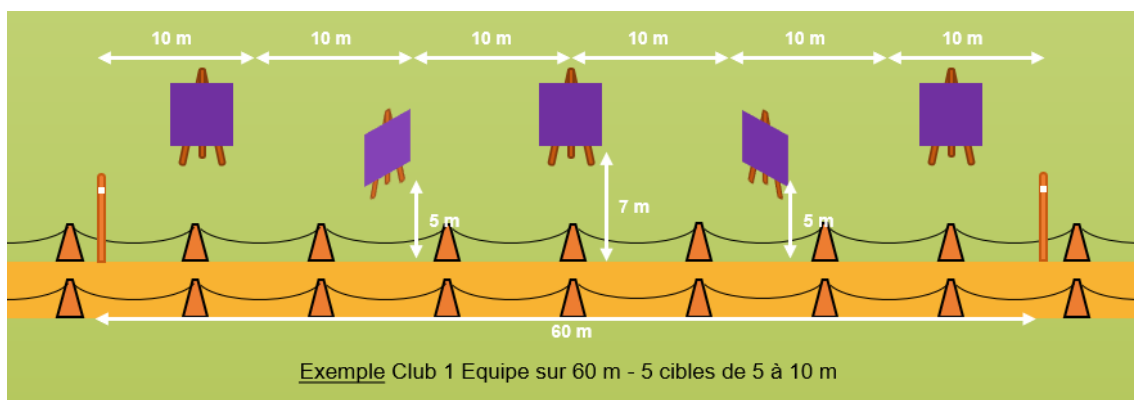
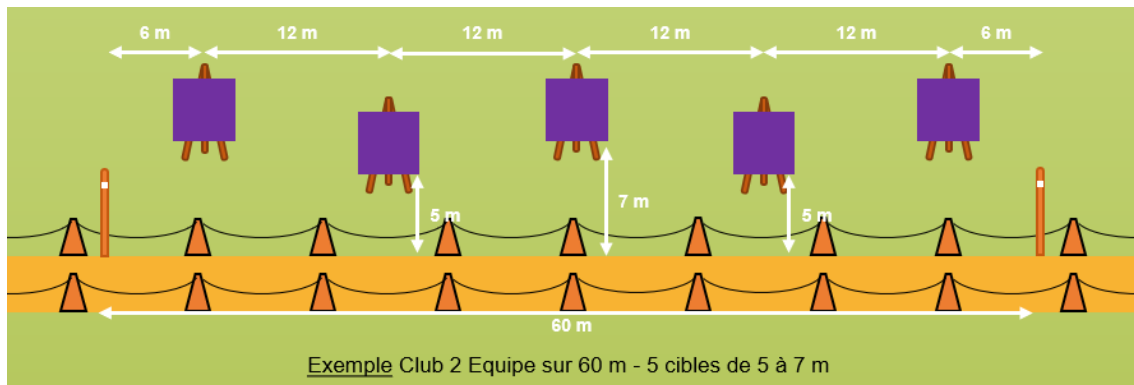
— Poney A, vitesse 280 m/min

— 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.



G — Epreuves Club 1 Paires

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.

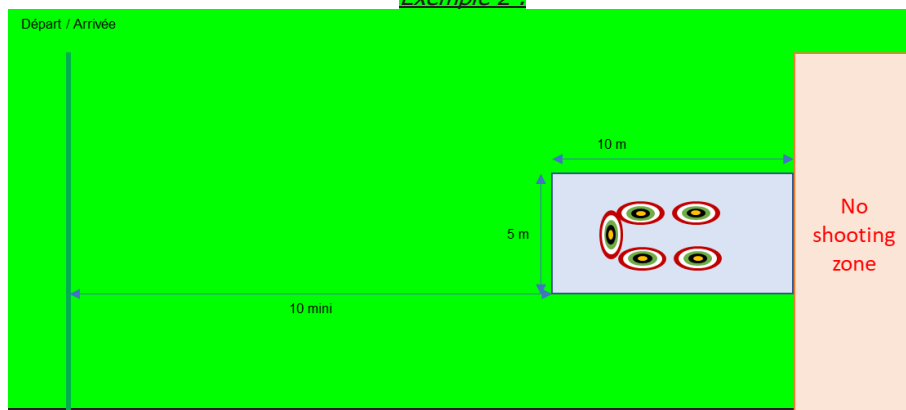
Cette zone est située à au moins 10m de la ligne de départ/arrivée.

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
 - Le premier cavalier s'élanç, effectue 3 tours de chariot maximum en tirant passe 4 fois dans la no shooting zone

- Lorsqu'il repasse la ligne de départ, le second cavalier s'élanç à son tour et effectue 3 tours de chariot maximum en tirant passe 4 fois dans la no shooting zone
- Si un cavalier effectue plus de 3 tours passe plus de 4 fois dans la no shooting zone alors son run est ramené à 0
- Il n'y a pas de chronomètre
- Deuxième manche : le but est d'enchaîner des attaques dans un temps imparti
 - Le premier cavalier s'élanç, effectue au moins un tour de chariot en tirant passe au moins deux fois dans la no shooting zone et rentre
 - Lorsqu'il passe la ligne d'arrivée, le deuxième cavalier s'élanç et passe au moins deux fois dans la no shooting effectue à son tour son aller retour
 - 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
 - Le premier archer part au galop, effectue un ou plusieurs tours du chariot et revient au galop
 - Lorsqu'il a passé la ligne d'arrivée, le deuxième archer s'élanç et effectue à son tour un passage avec les mêmes règles
 - 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

H— Epreuve Club Elite Spéciale

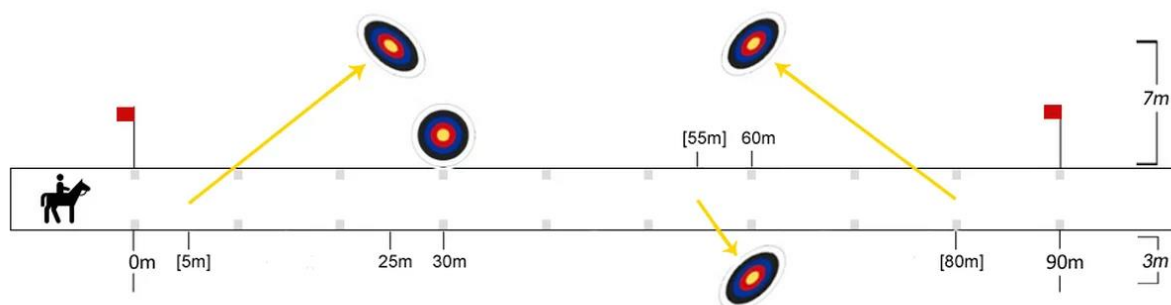
Elles ne sont pas génératrices de points pour les Championnats de France.

1— Mamluk-90

Cette épreuve se déroule sur 3 ou 6 Runs aux galops, la piste mesure 90 et 2m max de large, temps imparti 14 secondes. L'archer peut prendre le départ avec une flèche encochée, les autres flèches doivent être tirées du carquois. Plusieurs flèches peuvent être tirées, seule la meilleure compte. Les points de temps (bonus) sont attribués à partir d'une cible touchée. Les flèches doivent être tirées entre les portes de départ et d'arrivée.

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.

5 points de bonus sont accordés si les 4 cibles sont touchées. On ne peut pas avoir de score négatif, le minimum de points par Run est de 0.



3—Rain of arrows (pluie de flèches)

Piste requise: longueur 120m, largeur 2-3m

Équipement : 2 cibles 120cm avec 3 zones de 40cm, 80cm et 120cm de large, deux piquets de 1.5m, chronomètre manuel ou électronique.

Déroulement

- Pas d'échauffement autorisé sur la piste.
- 6 Runs.
- Les flèches doivent être au carquois jusqu'à ce que l'archer franchisse la ligne de départ...
- Disposition des cibles cf plan.
- Dans la première zone (entre la ligne de départ et le poteau du milieu) on ne doit tirer que la première cible, dans la deuxième zone on ne doit tirer que la deuxième cible.
- Les flèches en cible tirées depuis la mauvaise zone ou en dehors de la ligne de Run (poteaux de départ ou d'arrivée) ne comptent pas.
- L'archer peut tirer autant de flèches que possible.

Score :

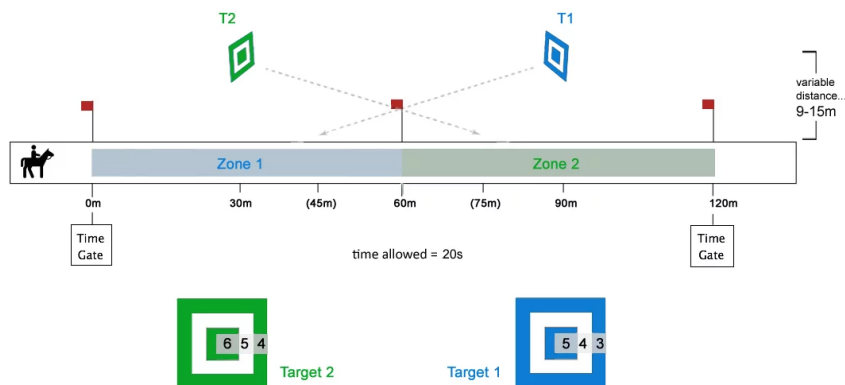
Le score est compris de la somme des points de cible et de points de temps

Points de cibles

- Première cible (T1): 5, 4, 3 pts
- Deuxième cible (T2): 6, 5, 4 pts

Points de temps

- Le temps accordé est de 20s pour 120m.
- 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. À l'inverse, si son temps est supérieur au temps de référence, chaque centième de seconde lui donne 0,01 point de malus. (sauf indication particulière de l'épreuve).
- Les points de temps sont accordés si au moins une cible est touchée.



4—Kassaï Original 99m

Piste requise : longueur 99 m, largeur 0,90m

Équipement : 1 cible centrale tournante positionnée à 9m du centre de la piste, cœur de cible 1,9m, 4 piquets de 3m, chronomètre manuel ou électronique.

Déroulement

- 3 Runs d'échauffement autorisés sur la piste.
- 9 Runs.
- L'archer peut tirer avant la ligne de départ et après la ligne d'arrivée du moment que la flèche passe entre les deux poteaux
- Disposition des cibles cf plan.
- Toutes les flèches doivent être tirées au galop.
- L'archer peut tirer autant de flèches que possible.

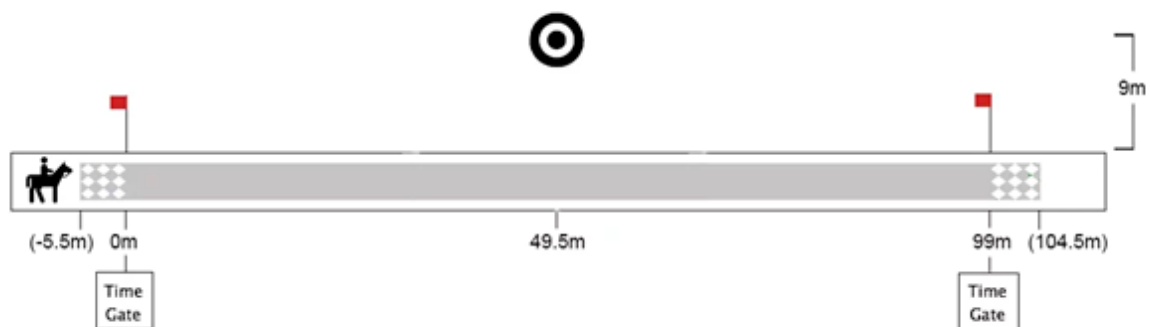
Score

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

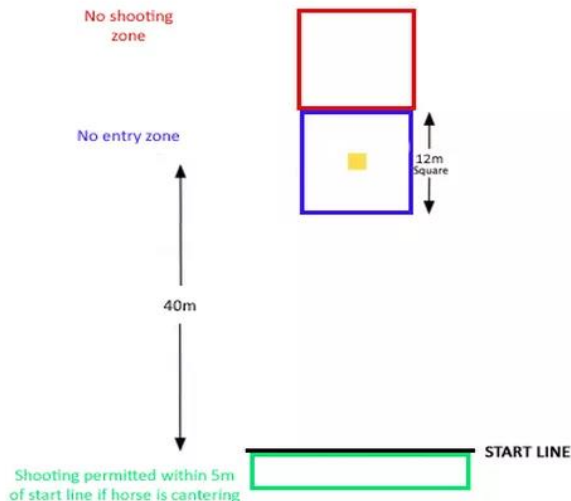
Points de cibles : dans la cible de 90 cm, trois zone : 90cm : 2 pts, 60 cm : 3 pts, 30 cm : 4 pts.

Points de temps :

- Le temps accordé est de 20s pour 99 m. Au-delà de 20 sec, le score du Run est ramené à 0
- 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.
- Les points de temps sont accordés si au moins une flèche en cible.
- L'épreuve doit être jugée par un juge Kassaï agréé.



5—Cammanche



Piste requise : pré ou carrière minimum 60 m de long par 25 de large

Equipement : 3 cibles de 80 cm minimum, deux piquets de 1.5m pour la ligne de départ/arrivée, 10 repères pour matérialiser les zones, chronomètre manuel ou électronique.

Déroulement

- Pas d'échauffement autorisé sur la piste.
- 1 Run.
- Les flèches doivent être au carquois jusqu'à ce que l'archer franchisse la ligne de départ
- Une flèche peut être encochée
- Les cavaliers peuvent tirer dans la zone de 5m avant le départ si le cheval est au galop
- Disposition des cibles cf plan.
- Les flèches doivent être tirées au galop
- L'archer peut tirer autant de flèches que possible.

Score

Le score comprends la somme des points de cible et des points de temps

Points de cibles : 5 points par flèche en cible

Points de temps

- Le temps accordé est de 45 sec
- 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. (sauf indication particulière de l'épreuve).
- Les points de temps sont accordés si au moins une cible est touchée.

6—Finish

Piste requise : Hippodrome longueur de piste utile 400m, piste de 200m matérialisée au milieu, largeur 2-3m

Equipement : 6 cibles coréennes de 80 cm (première et dernière au sol, 4 en tir latéral), 2 cibles « hongroise » de 90 cm, 4 piquets de 1.5m, 4 cônes matérialisant entrée et sortie de la piste de 200m, 400 m de lice TAC, un pot à flèches fixé, chronomètre manuel ou électronique.

Positionnement des cibles et dispositif

les cibles sont situées à 30m d'intervalle:

[C1, Tir au sol] 30m du départ / 6m du bord intérieur de la piste

- [C2] 60m du départ / au bord de la piste, Tir latéral.
- [C3] 90m du départ / au bord de la piste, Tir latéral.
- [C6] 310m du départ / au bord de la piste, Tir latéral.
- [C7] 340m du départ / au bord de la piste, Tir latéral.
- [C8, Tir au sol]] 370m du départ / 6m du bord intérieur de la piste
- 90cm les cibles de sont situées à mi-parcours à 200 m du début de la piste
- [C4] tournée vers le début de la piste (angle de 45 degrés) en tir avant
- [C5] tournée vers la fin de piste (angle de 45 degrés) en tir arrière
- Le porte flèches (X) est situé à 180 m des 200m de la piste encadrée coté intérieur de la piste à 1,5 m de hauteur.

Déroulement

- Pas d'échauffement autorisé sur la piste.
- 1 Run.
- Les flèches doivent être au carquois jusqu'à ce que l'archer franchisse la ligne de départ
- Disposition des cibles cf plan.
- L'archer peut tirer autant de flèches que possible

Score

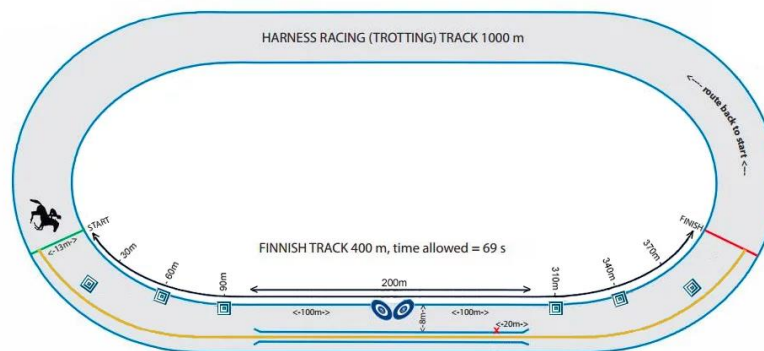
Le score comprend la somme des points de cible et des points de temps

Points de cibles :

- Première cible (cibles coréennes) : 1 à 5 pts
- Deuxième cible (cible hongroises): 3, 4, 5 pts
- 4 pts de bonus si des flèches sont prise dans le porte flèches

Points de temps :

- Le temps accordé est de 69s pour 400m.
- Si le cavalier parcourt la ligne dans un temps inférieur au temps de référence, chaque centième de seconde lui donne 0,005 point de bonus si 3 cibles sont touchées. A l'inverse, si son temps est supérieur au temps de référence, chaque centième de seconde lui donne 0,05 point de malus.



7—Epreuve Japonaise

(Le tir juste est fondamental, position et esprit)

En deux lignes d'essais, le cavalier le plus rapide ayant touché sur l'une des deux lignes de Run le plus de cibles, emporte l'épreuve. La piste fait de 150 à 218 mètres.

3 cibles carrées de 50 cm par 50 cm en mousse fichées au sommet d'un piquet sont disposées latéralement le long de la piste à une hauteur d'environ 2 mètres au cœur, et à 6 mètres de la lice. La distance entre les cibles est libre entre 50 et 60 m.

Il n'y a pas de zone de point, la cible touchée est comptée gagnante (ATARI)

Le blason est libre, déco couleur bois, blanc avec rond noir ou en couleur type KISOKU NO HANA.

L'arc utilisé est obligatoirement un arc japonais (YUMI), se tenant dans la main gauche. Il n'y a donc qu'un seul sens d'utilisation de la piste qui se court uniquement en archer droitier.

Les flèches en pointe cible ordinaires, sont au carquois japonais ou dans un carquois cuir glissé dans la ceinture. La première flèche est encochée au départ. Le cavalier part obligatoirement avec 4 flèches, une sur l'arc, et trois dans la ceinture/carquois. Les points ne sont validés que si le cavalier au départ a crié « IN-YO » Trois fois.

La tenue est obligatoirement, jupe culotte noir type HAKAMA et chemise Blanche Type KYUDO, et d'un porte corde rond.

Casque et chaussures/bottes d'équitation aux normes FFE. Le casque peut être recouvert d'une coiffe traditionnelle japonaise. Une surprotection de chemise traditionnelle est autorisée, ainsi que le port d'un TANTO

6 – Club 1 Spéciales :

Elles ne sont pas génératrices de points pour les Championnats de France.

V - POINTS ET PENALITES

1 - Points

Le cordon est favorable (si la flèche est plantée sur la ligne d'intersection de deux anneaux, la valeur supérieure est prise en compte)

Si la pointe de la flèche touche la cible mais ne se plante pas, l'impact sur la cible n'est pas comptabilisé.

Sur le parcours Hunt Polonais si la cible est touchée par ricochet au sol, les points en cible ne comptent pas.

En épreuves Hunt les zones de tir de chaque cible sont annoncées lors de la reconnaissance officielle par le chef de piste. Si un cavalier tire sa flèche en dehors d'une zone définie, ou une autre cible que celle prévue il pourra être éliminé une élimination ou une pénalité de points sera appliquée et définie par le chef de piste ou le président de jury. En Club 3 / Poney 3 / Club 2 / Poney 2 / A2 et A1 : si le cavalier tire plus de flèches que le nombre autorisé, le run est ramené à 0.

Pour les tirs aériens : si le cavalier tire la cible avec une flèche autre qu'une flufu il sera alors éliminé.

Tir au sol : un tir au sol est une cible :

- Cible 2D : à plat sur le sol avec la face (zone du blason ou face animaux, ...) vers le ciel.
- Cible 3D : situation de tir similaire à la cible 2D

Pour les épreuves de type Hunt (sauf pour les épreuves Open), le cavalier ne peut avoir qu'une seule flèche en main, qui peut être encochée sur la corde d'arc, avant la ligne de départ. Sur le parcours, les flèches peuvent être tenues dans la main ou tirées du carquois. Pour les épreuve Open le carquois n'est pas obligatoire.

Pour toutes les épreuves, le cavalier tire ses flèches une à une (et non plusieurs à la fois). En cas de manquement à ce point du règlement, le score de son passage est ramené à 0.

Le cavalier ne doit pas intentionnellement s'arrêter en situation de tir ni faire demi-tour dans la ligne de Run dans tous les passages non chronométrés.

Lors des passages au chronomètre et lors du 4^{ème} passage de la Club 3 /Club Poney 3 ou Poney A1, les flèches tirées au pas ou à l'arrêt ne sont pas comptabilisées.

En épreuve Hunt, lorsque le poney/cheval fait demi-tour, non intentionnel, il n'est permis de recommencer à tirer qu'à partir de l'endroit où le demi-tour a commencé. En cas de manquement à cette règle une pénalité de 20 points sera alors appliquée.

En cas de tire dangereux, à la discrétion du jury, la flèche est non-comptabilisée et entraîne une pénalité de 10 20 points.

Pour toutes les épreuves Raid, le cavalier doit tirer ses flèches unes à unes du carquois (sauf lorsqu'il lui est permis d'encoche la première flèche) en cas de manquement, le score du Run sera de 0.

En cas de sortie de Run :

Type Tower Hongroise ou Raid Coréenne : le score du Run est de 0

Type Hunt Polonais : l'archer peut poursuivre son parcours une pénalité de 20 points est comptée.

Si le président du jury estime qu'un archer ne porte pas une tenue réglementaire telle que définie dans ce règlement, il peut mettre une pénalité de 10 points pour « Tenue non conforme ».

2 - Pénalités de temps

Calcul des points de temps, dans la mesure du possible, on essaiera d'avoir un moyen de calcul du temps le plus précis possible (chronomètres électroniques)

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 (sauf indication particulière de l'épreuve). En cas de Run négatif, le Run est ramené à 0.

3 - Chute

Un concurrent à cheval est considéré comme ayant fait une chute quand il y a séparation de corps d'avec son poney / cheval.

Un poney/cheval est considéré comme ayant fait une chute lorsque son épaule et/ou sa hanche ont touché le sol.

La chute du cavalier et/ou du poney / cheval entraîne un score de zéro sur la ligne de Run en cours et les suivantes. Il conserve les points acquis avant sa chute. Il ne peut pas finir l'épreuve.

Après une chute, tout cavalier devra avoir été examiné par le service de secours avant de pouvoir repartir sur une autre épreuve ou avec un autre poney / cheval. Après une chute, tout poney / cheval doit être examiné par le vétérinaire ou par le Président du jury.

Dans le cas de l'épreuve par équipe, le cavalier qui tombe ne peut poursuivre l'épreuve. L'épreuve se termine avec les cavaliers restants.

VI - CLASSEMENT

Le score total est l'addition des scores de chaque passage.
Est déclaré gagnant le cavalier qui totalise le plus grand nombre de points.

En cas d'égalité, le score des cibles départage les ex-æquo, en cas de nouvelle égalité on peut départager les ex-æquo par un passage supplémentaire dans l'épreuve.

A la demande du cavalier, coach, club, ..., les fichiers de saisie de résultats (classement, détails des Runs, fichiers XLS, ...) seront transmis par mail ou autre.