



FEDERATION FRANÇAISE  
D'EQUITATION

## **REGLEMENT DES COMPETITIONS**

*Applicable au 15 février 2022*

## **Dispositions spécifiques Attelage**



# SOMMAIRE

<b>SOMMAIRE</b>	<b>2</b>	<b>VII - DEROULEMENT</b>	<b>20</b>
PREAMBULE	3	Art 7.1 - Engagements	20
<b>I - ORGANISATION</b>	<b>3</b>	Art 7.2 - Déclaration des partants	20
Art 1.1 - Programme des concours	3	Art 7.3 - Ordre de départ	20
Art 1.2 - Terrains et équipement	3	A - Dressage et Dressage Combiné	20
A - Terrain de dressage	3	B - Marathon	20
B - Parcours de marathon	3	C - Maniabilité et Maniabilité combinée	21
C - Terrain de maniabilité	4	Art. 7.4 - Dressage	21
D - Paddock	4	A - Dressage Club Poney et Club	21
E - Secrétariat et bureau des calculs	4	B - Dressage GP Enfant, GP Junior, GP Jeunes Meneurs, Préparatoire et Amateur	21
F - Tableau d'affichage	4	Art 7.5 Marathon	22
Art 1.3 - Service vétérinaire	4	A - Inspection et reconnaissance du parcours	22
A - Inspection des poneys / chevaux pour les épreuves Amateur	4	B - Le test de marathon	22
B - Dernier contrôle des poneys / chevaux avant la maniabilité des épreuves Amateur Elite Grand Prix	5	Art 7.6 - Maniabilité	25
<b>II - EPREUVES</b>	<b>5</b>	A - Test de maniabilité Club	26
Art 2.1 - Nomenclature des épreuves	5	B - Test de maniabilité GP Enfant, GP Junior, GP Jeunes Meneurs, Préparatoire et Amateur	26
Art 2.2 - Tableau des épreuves	6	C - Chronométrage de la maniabilité	27
<b>III - OFFICIELS DE COMPETITION</b>	<b>7</b>	D - Barrage de la maniabilité	27
Art 3.1 - Composition du Jury	7	Art 7.7 - Dressage Combiné	27
Art 3.2 - Qualifications minimales	7	Art 7.8 - Maniabilité Combinée	27
Art 3.3 - Fonctionnement des jurys	7	Art 7.9 - Test d'adresse	28
Art 3.4 - Délégué technique	8	Art 7.10 - Aide extérieure	28
Art 3.5 - Chef de Piste	8	<b>VIII - PENALITES</b>	<b>29</b>
Art 3.6 - Commissaire au paddock	8	Art 8.1 - Dressage	29
Art 3.7 - Commissaire aux calculs	8	A - Notes	29
Art 3.8 - Observateur	9	B - Erreur d'exécution	30
Art 3.9 - Commissaire aux obstacles de marathon	9	C - Désobéissance	30
Art 3.10 - Positions des Juges sur le marathon	9	D - Erreur de Parcours	30
Art 3.11 - Conflit d'intérêt	9	E - Harnais détaché ou cassé	30
<b>IV - CONCURRENTS</b>	<b>10</b>	F - Pénalités	30
Art 4.1 - Qualifications / Participations	10	Art 8.2 - Marathon	31
Art 4.2 - Personnes sur la voiture	11	A - Mise pied à terre	32
A - Pendant les tests	11	B - Arrêts	32
B - En dehors des tests	11	C - Pénalités de temps perdu	33
Art 4.3 - Tenue	11	D - Pénalités dans les obstacles	33
*Equipements aux normes en vigueur.	12	E - Erreur de parcours hors des obstacles	34
Toute infraction entraîne l'élimination.	12	Art 8.3 - Maniabilité	35
A - Epreuves Club Poney et Club	12	A - Harnais cassé	36
B - Epreuves Préparatoires et Amateur	12	B - Mise pied à terre	36
<b>V - PONEYS / CHEVAUX</b>	<b>12</b>	C - Fouet	36
Art 5.1 - Qualifications et participations des poneys / chevaux	12	D - Désobéissance	36
Art 5.3 - Surclassement	13	E - Refus	37
Art 5.4 - Chevaux de trait	13	Art 8.4 - Dressage combiné	37
Art 5.5 - Poneys	13	Art 8.5 - Maniabilité combinée	37
<b>VI - NORMES TECHNIQUES</b>	<b>13</b>	Art 8.6 - Test d'Adresse	37
Art 6.1 - Normes du harnachement	13	<b>IX - CLASSEMENT</b>	<b>38</b>
A - Protections des poneys/chevaux	13	Art 9.1 - Classement de chaque test	38
1- Généralités	13	A - Dressage	38
2 - Brides, embouchures, bonnets, bouchons	13	B - Marathon	38
3 - Enrênements et effets de levier	14	C - Maniabilité, Dressage Combiné, Maniabilité combinée et test d'adresse	38
4 - Paire et team	14	Art 9.2 - Classement Club 2A, Club Poney 2 et Club 2	38
Art 6.2 - Normes des voitures	14	Art 9.3 - Classement Club 1A, Club Poney1 et Club 1	38
A - Voiture pour le dressage, le dressage combiné, la maniabilité et le test d'adresse	14	Art 9.4 - Classement Club Elite, Club Elite GP, Amateur 2, Amateur 1 GP, GP Enfant, GP Junior, GP Jeunes Meneurs et Amateur Elite GP	38
B - Voitures pour le marathon et maniabilité combinée	14	<b>X - DERBY MARATHON</b>	<b>39</b>
C - Largeurs de voie	15	<b>XI - EPREUVES ANES</b>	<b>42</b>
Art 6.3 - Tableaux des normes techniques des différents tests	17		

Ils complètent les Dispositions Spécifiques Attelage et sont en ligne sur [www.ffe.com](http://www.ffe.com):

- Fiche médicale FFE
- Documents de Terrain : dressage, marathon et maniabilité
- Protocoles et dessins des reprises de dressage

## PREAMBULE

Les épreuves d'attelage ont pour but de permettre de pratiquer une discipline équestre de tradition qui comporte jusqu'à trois tests : le dressage, le marathon et la maniabilité.

Ces épreuves valident la compétence et l'habileté du meneur et permettent de tester la bonne condition physique, la franchise, la soumission et la souplesse des poneys / chevaux.

Des épreuves adaptées sont prévues pour permettre à tous de mener en compétition dès les premiers Galops.

## I - ORGANISATION

### Art 1.1 - Programme des concours

Le programme du concours est libre. Il peut comporter plusieurs niveaux d'épreuves.

Toutes les épreuves doivent figurer dans le programme établi par l'organisateur.

La FFE établit le calendrier des compétitions internationales et des épreuves Amateur Elite Grand Prix avec les organisateurs ayant proposé leur candidature. Elle se réserve le droit de fixer des épreuves Amateur Elite Grand Prix pour des raisons exceptionnelles.

Le programme doit notamment comporter :

- la dimension exacte de la carrière de dressage pour les épreuves concernées
- les tests planifiés lorsque le règlement autorise plusieurs combinaisons
- l'intitulé de la reprise de dressage pour chaque épreuve

### Art 1.2 - Terrains et équipement

#### A - Terrain de dressage

Epreuves	Dimension de la carrière de dressage	
	Norme	Tolérance
Amateur Elite GP Team	100 m x 40 m	—
Amateur Elite GP Solo, Paire Amateur Elite GP Poney : Solo, Paire, Team Amateur 1GP GP Enfants, GP Junior, GP Jeunes Meneurs	80 m x 40 m	100 m x 40 m
Amateur 2	80 m x 40 m	Indoor : 70 m x 30 m
Préparatoires	80 m x 40 m ou 100 m x 40 m	Indoor : 70 m x 30 m
Club Elite GP, Club Elite	80 m x 40 m	—
Club 1, Club Poney 1, Club A1	80 m x 40 m	Solo et Paire : 60 m x 20 m

La carrière de dressage doit être sur terrain plat et horizontal.

Une zone est construite à 5 m au minimum autour de la lice de la carrière pour maintenir les spectateurs à distance pour les épreuves Amateur Elite Grand Prix.

Tribune de jury : les Juges sont placés si possible à 5 m de la piste et aux lettres prévues pour les reprises effectuées en fonction des indications précisées sur les protocoles.

#### B - Parcours de marathon

Le parcours de marathon est un parcours en extérieur constitué de 2 phases s'enchaînant dans l'ordre suivant :

- ◆ la phase A sous forme d'un routier ou d'un échauffement en espace clos
- ◆ le parcours avec obstacles, dit phase B.

En épreuves Club Elite GP et Club Elite, la phase A est facultative et si elle existe elle se déroule sous la forme d'un échauffement en espace clos, suivie de la phase B.

Doivent être prévus:

- ◆ un moyen de communication direct entre les Commissaires aux obstacles et le service de secours,
- ◆ un moyen de locomotion permettant l'accès rapide à tous les obstacles.

Tous les obstacles doivent être facilement accessibles par un véhicule d'intervention médicalisé ou une ambulance agréée.

## C - Terrain de maniabilité

Il doit être totalement entouré par des barrières, lices ou autre moyen non dangereux et comporter une entrée sécurisée pour les poneys / chevaux.

L'entrée doit être fermée dès qu'un concurrent effectue son parcours. Les dimensions du terrain de maniabilité doivent être indiquées sur la DUC. Ce terrain doit être stable et homogène.

L'emplacement des quilles doit être tracé au sol afin que la position et l'axe de l'obstacle soit la même pendant toute l'épreuve.

## D - Paddock

Le terrain d'échauffement mis à disposition des concurrents doit permettre une détente sécurisée tant pour les poneys / chevaux que pour les meneurs. Si nécessaire, le nombre d'attelages peut être limité par le Commissaire au paddock. Pour la maniabilité, deux obstacles minimum sont placés avec fanions indiquant le sens de franchissement. Seuls les cônes de l'organisateur sont autorisés. Le paddock est réservé en priorité aux poneys / chevaux qui vont participer à l'épreuve.

En épreuves Club, l'organisateur met à disposition des cônes avec les marques au sol 138 cm, 148 cm et 158 cm permettant aux attelages qui en ont besoin d'ajuster leur barre de réglage comme indiqué dans l'article 6.1.

## E - Secrétariat et bureau des calculs

Chaque membre de l'organisation, contrôleur aux obstacles, secrétaire, chronométreur, estafette, doit connaître précisément sa mission. Les renseignements sont centralisés le plus vite possible afin d'informer les concurrents de leur résultat provisoire avant le test suivant.

## F - Tableau d'affichage

Lui seul fait foi en cas de réclamation. Y sont affichés :

- ◆ le plan des terrains,
- ◆ les numéros de téléphone du vétérinaire, du médecin et du maréchal ferrant,
- ◆ l'ordre de passage et les horaires,
- ◆ l'horaire d'ouverture des pistes des tests de marathon et de maniabilité,
- ◆ le plan du marathon, indiquant les obstacles, la distance, la vitesse, le temps accordé, le temps limite, les passages obligatoires numérotés. Les concurrents sont tenus de consulter ce plan avant de prendre le départ,
- ◆ le plan de la maniabilité avec la distance, la vitesse, le temps accordé, le temps limite,
- ◆ un road-book comportant l'ordre chronologique des PO, km et obstacles de marathon,
- ◆ les résultats complétés au fur et à mesure du déroulement des tests,
- ◆ toutes modifications ou dispositions officielles à l'initiative du Président du concours ou du Président de jury,
- ◆ toute modification de dernier moment intervenant en fonction de l'état du terrain ou de toute autre circonstance doit être affichée auprès du plan officiel et faire l'objet d'une annonce.

## Art 1.3 - Service vétérinaire

Pendant la durée du marathon des épreuves Amateur l'organisateur doit prévoir la présence permanente d'un vétérinaire, qui doit se présenter au Président du jury, avant le début du test.

Pendant le dressage et la maniabilité, il doit être prévu un service vétérinaire de garde qui doit pouvoir intervenir dans les meilleurs délais. Son numéro de téléphone doit être inscrit sur le tableau d'affichage.

## A - Inspection des poneys / chevaux lors du marathon pour les épreuves Amateur

Une inspection des poneys / chevaux se déroule après l'arrivée du Marathon entre 10 et 15 minutes après que le concurrent soit entré dans la phase de récupération.

Le jury doit disqualifier ou éliminer un poney / cheval qui n'aurait visiblement pas récupéré.

Les poneys / chevaux boiteux, blessés ou manifestement épuisés doivent être éliminés ou disqualifiés.

Disqualifié : le poney / cheval disqualifié est retiré de l'ensemble de la compétition.

Éliminé : le poney / cheval éliminé ne peut poursuivre le test en question mais peut éventuellement participer au(x) test(s) suivant(s).

Dans les deux cas le concurrent ne participe plus au classement de l'épreuve.

## **B - Dernier contrôle des poneys / chevaux avant la maniabilité des épreuves Amateur Elite Grand Prix**

Lorsque la maniabilité a lieu en dernier, le contrôle pour tous les poneys / chevaux est obligatoire et doit avoir lieu avant le départ dans la maniabilité. Les poneys / chevaux sont présentés en attelage par leur meneur à une commission d'inspection comprenant un membre du jury ou un commissaire au paddock avec le Vétérinaire.

Les bandes et les guêtres sont autorisées mais doivent être enlevées à la demande de l'un des membres de la commission vétérinaire.

Seul un membre du jury a autorité pour disqualifier un poney / cheval considéré comme inapte à poursuivre l'épreuve.

En attelage multiple, il est permis de remplacer un poney / cheval refusé au contrôle par un cheval de réserve engagé avec le meneur concerné. La nouvelle composition de l'attelage doit être acceptée au contrôle vétérinaire pour pouvoir se présenter en maniabilité.

## **II - EPREUVES**

### **Art 2.1 - Nomenclature des épreuves**

Les épreuves d'attelage sont définies par :

- ◆ la division de meneurs : Club ou Amateur
- ◆ l'indice : Elite Grand Prix, Elite, 1 ou 2
- ◆ le type : tous chevaux, poneys, trait.
- ◆ le nombre de poneys / chevaux attelés: Un : Solo, Deux : Paire, Quatre : Team

## Art 2.2 - Tableau des épreuves

LFC	EPREUVES	EQUIDES	TESTS
Club	Club 2 A Club Poney 2 Club 2	A ABCD ABCDE (dont Traits)	Adresse + Maniabilité ou Maniabilité + Maniabilité
	Club 1 A Club Poney 1 Club 1 : Team, Paire, Solo	A ABCD ABCDE (dont Traits)	Dressage + Maniabilité combinée ou Dressage Combiné + Maniabilité Combinée
	Club Elite : Team , Paire, Solo	ABCDE (dont Traits)	Dressage + Maniabilité Combinée + Maniabilité (facultatif) ou Dressage + Marathon ou Dressage Combiné + Marathon
	Club Elite GP : Team , Paire, Solo	ABCDE (dont Traits)	Dressage + Marathon + Maniabilité
Amateur, Pro	Amateur 2: Team, Paire, Solo Amateur 2 Poney: Team, Paire, Solo Amateur 2 Trait : Team, Paire, Solo	E ABCD Traits	Dressage + Maniabilité Combinée + Maniabilité (facultatif) ou Dressage + Marathon ou Dressage Combiné + Marathon
	Amateur 1 GP : Team, Paire, Solo Amateur 1 GP Poney : Team, Paire, Solo Amateur 1 GP Trait : Team, Paire, Solo	E A (sauf Solo) BCD Traits	Dressage + Marathon + Maniabilité
	Amateur Elite GP: Team, Paire, Solo Amateur Elite GP Poney : Team, Paire, Solo	E BCD	Dressage + Marathon + Maniabilité

LFC	EPREUVES	EQUIDES	TESTS
Club, Amateur, Pro	Préparatoire Team, Paire, Solo	ABCDE	1 ou 2 au choix de l'organisateur : Dressage, Maniabilité, Test d'Adresse

LFC	EPREUVES	EQUIDES	TESTS
Club, Amateur, Pro	GP Enfant Poney Solo GP Junior : Poney Solo, Poney Paire GP Jeunes Meneurs : Poney Solo, Poney Paire GP Jeunes MeneursSolo	BCDE A (sauf Solo) BCD A (sauf Solo) BCD E	Dressage + Marathon + Maniabilité

LFC	EPREUVES	EQUIDES	TESTS
Club, Amateur, Pro	Derby Marathon Solo Derby Marathon Paire Derby Marathon Team Derby Marathon Poney Solo Derby Marathon Poney Paire Derby Marathon Poney Team	E E E BCD ABCD ABCD	Derby marathon : 1 ou 2 manches avec ou sans barrage(s)

LFC	EPREUVES	EQUIDES	TESTS
Club, Amateur, Pro	Club Ane Solo	Ane, mule, bardot	Dressage + Maniabilité Combinée Ou Marathon + Maniabilité
	Club Ane Paire		
	Club Ane Team		

- ◆ Une épreuve à trois tests est appelée Grand Prix.
- ◆ Les épreuves Club Elite ne peuvent être supports d'un Championnat.

- ◆ Pour les Championnats la maniabilité combinée doit être composée de 2 obstacles type marathon minimum.
- ◆ Les épreuves Préparatoires sont ouvertes à toutes les LFC et tous équidés.  
Les épreuves préparatoires ne génèrent pas de participation ni de point au classement permanent.  
Les épreuves Préparatoires ne peuvent donner lieu à aucun championnat.
- ◆ Les épreuves GP Enfant, Junior, Jeunes Meneurs génèrent les points et participations correspondants aux indices Elite sur le classement permanent.
- ◆ Les épreuves Derby Marathon génèrent les points et participations correspondants aux indices 2 sur le classement permanent.
- ◆ Epreuve spéciales : si l'organisateur le précise sur sa DUC, une épreuve peut être réservée à une catégorie de concurrents ou à une catégorie d'équidés, ou proposer une norme technique particulière qui doit être validée par la FFE. Les épreuves spéciales ne sont pas qualificatives.
- ◆ Les épreuves Amateur sont ouvertes aux LFC Amateur ou Pro. La LFC PRO est obligatoire pour participer à certains niveaux de compétitions internationales.

### III - OFFICIELS DE COMPETITION

#### Art 3.1 - Composition du Jury

Quel que soit le niveau de l'épreuve, le jury est composé de toutes les personnes désignées par le Président de jury, en accord avec l'organisateur.

Dans le cas où des Juges qualifiés sont demandés, ceux-ci doivent figurer sur les listes des Officiels de compétition d'attelage.

Dans le cas de désistement d'un Officiel, son remplaçant devra avoir la qualification requise et être inscrit à sa place sur la DUC.

#### Art 3.2 - Qualifications minimales

EPREUVES	PRESIDENT	ASSESEUR	CHEF DE PISTE	COMMISSAIRE AU Paddock	DELEGUE TECHNIQUE	COMMISSAIRE AUX CALCUL
Toutes les épreuves Club Poney et Club	Club	---	Club	---	---	---
Préparatoire, Amateur 2, Derby Marathon	National	Club	Club	---	Juge ou Chef de Piste National	---
Amateur 1 GP, GP Enfant	National	National	National	---	Juge ou Chef de Piste National	---
Amateur Elite GP, GP Junior, GP Jeunes Meneurs	National Elite	National	National Elite	Commissaire au paddock National ou Juge National ou +	Juge ou Chef de Piste National Elite	Inscrit sur la liste FFE

Les reprises sont jugées par 2 à 5 Juges, 3 au minimum pour les championnats nationaux, 5 obligatoires pour les épreuves Amateur Elite GP.

#### Art 3.3 - Fonctionnement des jurys

Le jury est responsable du bon déroulement du concours et du respect des dispositions réglementaires tant sur la piste que sur l'ensemble de l'enceinte du concours.

Le Président du jury décide de l'emplacement des Juges sur chaque test.

Les Juges ne doivent pas juger plus de 45 concurrents par jour sur le test de dressage sauf cas exceptionnel autorisé par le Président du jury ou le Délégué technique.

### Art 3.4 - Délégué technique

Le Délégué technique est un Juge ou un Chef de piste, il ne peut pas être Président du Jury.

Le Délégué Technique en épreuve Amateur Elite GP ne peut pas avoir une autre fonction d'officiel sur ces épreuves, toutefois si la situation le justifie, et avec son accord, il pourra juger lors du test de dressage.

Il approuve toutes les dispositions administratives concernant les concurrents, depuis le moment de sa nomination jusqu'à la fin du concours.

Il vérifie que les conditions de logement pour les chevaux, ainsi que les terrains d'entraînement et d'exercice sont adaptés et satisfaisants à tous points de vue.

Il inspecte les carrières et les parcours pour s'assurer que les installations techniques, les conditions et l'organisation sont en conformité avec les règlements de la FFE.

Il s'assure que les parcours et les obstacles sont corrects et sans danger.

Il donne les instructions à l'organisateur et au Chef de piste pour apporter tout changement au parcours ou aux obstacles qu'il estime nécessaire.

Il s'assure que les chronométreurs, les Observateurs, les Commissaires aux obstacles ainsi que le bureau des calculs sont correctement informés des tâches qui leur sont imparties, y compris sur la façon d'utiliser et de lire les chronomètres manuels et électroniques.

Il informe le Président du jury lorsque la piste est prête pour le démarrage du test suivant.

Il continue à surveiller le déroulement technique des épreuves, y compris le transfert des données au bureau des calculs, après que le Président du jury a pris la responsabilité de la compétition.

### Art 3.5 - Chef de Piste

Le Chef de piste doit être présent sur le terrain pendant toute la durée du concours.

Le Chef de piste est le responsable technique :

- ◆ des cotes et tracé de la carrière de dressage,
- ◆ du tracé et de la mesure du parcours et de la construction des obstacles du test de marathon,
- ◆ du tracé et de la mesure du parcours de maniabilité et maniabilité combinée,
- ◆ du tracé et de la composition de l'épreuve d'adresse.

Seuls, le Chef de piste et ses aides peuvent modifier ces paramètres ou y intervenir.

Le Chef de piste doit informer le Président du jury ou le Délégué technique dès que la piste est prête pour que celui-ci l'inspecte et puisse donner le départ.

### Art 3.6 - Commissaire au paddock

L'organisateur désigne selon les épreuves, un Commissaire au paddock.

Le Commissaire doit être clairement identifié par un badge ou un brassard.

Le commissaire joue un rôle prévention et de recommandation à la détente afin de s'assurer que le concurrent soit en conformité avec les règlements. Le Commissaire doit s'assurer :

- ◆ de la vérification et du contrôle de la largeur de chaque voiture après les tests de dressage et de maniabilité, et au départ du marathon.
- ◆ de la vérification de l'embouchure de chaque poney / cheval avant ou après le passage du concurrent dans les tests dressage et maniabilité, avant son départ et après son arrivée dans le marathon - l'usage d'embouchures non conformes doit être rapporté au Président du jury,
- ◆ du contrôle éventuel du poids des voitures à la fin du marathon,
- ◆ de l'information du Président du jury pour toute infraction concernant les pneus, les harnais ou les embouchures,
- ◆ de l'exécution de toute autre mission stipulée au règlement.

Le Commissaire en chef et tous les Officiels, doivent rapporter tout incident de cruauté envers un équidé au Président du jury dans les meilleurs délais.

### Art 3.7 - Commissaire aux calculs

L'organisateur désigne un Commissaire aux calculs chargé d'établir les résultats et classements. Une liste de Commissaires au calcul établie par la FFE est disponible sur [www.ffe.com](http://www.ffe.com).

### **Art 3.8 - Observateur**

Des Observateurs doivent être placés le long du parcours de marathon à des emplacements depuis lesquels ils pourront voir les passages obligatoires, les points critiques.

Les Observateurs sont en possession de l'ordre de départ et des instructions du Chef de piste ou du Délégué technique.

Les Observateurs rapportent au jury, par écrit ou par radio, à intervalles réguliers et à la fin de leur mission, tous les incidents ainsi que toute information.

Les Observateurs ne peuvent pas éliminer ou pénaliser les concurrents. C'est au jury qu'il appartient d'imposer les sanctions appropriées.

A la fin du test, les Observateurs doivent rester à proximité du bureau des calculs jusqu'à ce qu'ils soient libérés par le Président du jury.

### **Art 3.9 - Commissaire aux obstacles de marathon**

Il doit y avoir un Commissaire à chaque obstacle.

Chaque Commissaire doit avoir au moins un assistant.

Le Commissaire à l'obstacle doit être en possession d'un sifflet.

Tous deux doivent être munis d'un chronomètre.

Les Commissaires aux obstacles doivent mesurer et enregistrer le temps de chaque concurrent lors de son passage dans l'obstacle.

Ils doivent être en possession de l'ordre de départ de tous les concurrents.

Les Commissaires aux obstacles doivent avoir reçu copie en nombre suffisant du rapport d'obstacle comportant le schéma de leur obstacle afin d'être en mesure d'y reporter le temps de chaque concurrent et l'ordre de passage des portes franchies dans l'obstacle.

Dans le cas d'un parcours incorrect, la trajectoire empruntée doit être dessinée.

Les Commissaires aux obstacles doivent noter et rapporter au jury tous les incidents susceptibles d'entraîner des pénalités pour le concurrent.

A la fin du test, les Commissaires aux obstacles doivent rester à proximité du bureau des calculs jusqu'à ce qu'ils soient libérés par le Président du jury.

### **Art 3.10 - Positions des Juges sur le marathon**

Un juge doit se trouver à la fin de la phase de récupération pour effectuer l'inspection des voitures et des harnais et pour vérifier l'éventuelle pesée des voitures.

L'un des Juges est désigné pour recevoir le rapport des Observateurs.

Un examen des poneys / chevaux doit avoir lieu à la fin de la Phase de récupération.

Il doit être effectué par le vétérinaire traitant du concours ou par un Juge pour les épreuves sans vétérinaire.

En épreuve Club l'inspection du matériel et l'examen des poneys/chevaux se déroulent à l'arrivée de la phase B lorsque le marathon ne comporte pas de phase de récupération.

Le vétérinaire ou le Juge contrôleur n'a pas autorité pour éliminer un poney / cheval.

Ils doivent rapporter les observations au Président du jury.

Les autres Juges doivent se déplacer sur le parcours et dans les obstacles selon les consignes du Président du jury. Il est de leur ressort de lister tous les incidents survenus afin d'en rendre compte à l'issue du marathon.

### **Art 3.11 - Conflit d'intérêt**

Dans les épreuves Amateur, aucun Juge ne peut officier dans une épreuve si ses fonctions impliquent un conflit d'intérêt. Toute personne ayant un intérêt financier, personnel ou technique, notamment relatif à l'entraînement, dans un poney / cheval ou avec un concurrent participant à une épreuve, ne peut être membre du jury de cette épreuve. A défaut il peut être soumis à sanction.

Est considéré comme concerné par un intérêt relatif à l'entraînement :

- ◆ celui qui intervient dans l'entraînement sur le couple poney cheval et meneur plus de trois jours durant les 6 mois précédant l'épreuve,

- ◆ celui qui est intervenu sur l'entraînement à quelque titre que ce soit lors des 3 mois précédant l'épreuve.

Lorsqu'un Juge accepte une invitation pour juger, il doit indiquer le plus tôt possible à l'organisateur ses éventuelles impossibilités de jugement à l'égard des personnes ou poneys / chevaux prenant part à la compétition. Le Président de jury pourra ainsi affecter ce Juge à des épreuves dans lesquelles la personne ou le poney / cheval en question, ne prend pas le départ.

Les Juges nommés par la FFE ne doivent pas avoir d'impossibilité de jugement dans le concours concerné.

## IV - CONCURRENTS

### Art 4.1 - Qualifications / Participations

EPREUVES	MENEUR				EQUIPIER(S)	
	LFC	GALOP MINI ATTELAGE OU MENEUR	AGE Mini Maxi		LFC	AGE MINI
Club 2A	Club	2	–	12	Club, Amateur ou Pro	15
Club Poney 2		2	–	18		
Club 2		2	10	–		
Club 1A		2	–	12		
Club Poney 1		4	–	18		
Club 1 : Paire, Solo		4	10	–		
Club Elite et Elite GP : Paire, Solo		4	10	–		
Club 1 Team		7	12	–		
Club Elite et Elite GP : Team		7	14	–		
Amateur 2 : Team, Paire, Solo Amateur 2 Poney : Team, Paire, Solo Amateur 2 Trait : Team, Paire, Solo		Amateur ou Pro	7	14		
Amateur 1 GP : Team, Paire, Solo Amateur 1 GP Poney : Team, Paire, Solo Amateur 1 GP Trait : Team, Paire, Solo	7		14	–		
Amateur Elite GP : Team, Paire, Solo Amateur Elite GP Poney : Team, Paire, Solo	14		–	–		
	14		–	–		

EPREUVES	MENEUR				EQUIPIER(S)	
	LFC	GALOP MINI ATTELAGE OU MENEUR	AGE Mini Maxi		LFC	AGE MINI
Préparatoire : Paire, Solo	Club, Amateur ou Pro	4	10	–	Club, Amateur ou Pro	12
Préparatoire : Team		7	12	–		14
GP Enfant	Club, Amateur, Pro	4	12	14	Club, Amateur ou Pro	14 ans, 18ans si meneur mineur
GP Junior		7	14	18		
GP Jeunes Meneurs		7	16	25		
Derby Marathon Solo, Paire, Poney Solo, Poney Paire	Club, Amateur, Pro	4	14	–	Club, Amateur ou Pro	14
Derby Marathon Team, Poney Team		7	14	–		
Club Ane Solo/Paire	Club, Amateur, Pro	4	10	–	Club, Amateur ou Pro	15
Club Ane Team		4	12	–		

Nombre de participations autorisées des meneurs par épreuves FFE et par concours : 2.

Pour les meneurs en situation de handicap reconnu par un justificatif officiel, se référer à l'article 6.6B des dispositions Générales.

**Art 4.2 - Personnes sur la voiture****A – Pendant les tests**

Le nombre et la place des équipiers sont indiqués ci-dessous :

CATEGORIE D'ATTELAGES	NOMBRE D'EQUIPIERS	PLACE CORRECTE
Attelages Team	2	Derrière le meneur
Attelages Paire	1	Derrière le meneur
Attelages Solo	1	Derrière ou à côté du meneur si voiture à 2 roues sans panier de groom

Aucune personne ne peut être attachée au véhicule de quelque manière que ce soit pendant les tests. Par sécurité, un meneur peut être attaché à l'aide d'une corde, d'une sangle ou d'une ceinture à condition que l'une des extrémités soit tenue par l'un des équipiers, et non pas enroulée ou attachée à la voiture d'une façon qui empêcherait la libération immédiate en cas de nécessité.

La voiture doit transporter le nombre de personnes réglementaire lorsqu'elle passe entre les passages obligés, les lignes de départ et d'arrivée de phase ou les lignes d'entrée d'obstacles.

Il est interdit de changer d'équipier en cours de test sous peine d'élimination.

Le coéquipier peut communiquer avec le meneur en dehors du test de dressage Amateur

En marathon, maniabilité combinée, le coéquipier peut se tenir debout sur les voitures à 4 roues et sur celles à 2 roues munies d'un panier de groom.

CATEGORIE D'ATTELAGES	SIEGE CENTRAL POUR LE COEQUIPIER EN MANIABILITE
Attelages Solo en épreuves Amateur	Obligatoire
Attelages Poney Paire en épreuves Amateur	Obligatoire
Attelages Paire en épreuves Amateur : chevaux, traits	Amateur : préconisé en 2022, obligatoire dès 2023 pour les voitures de marathon
Tous types d'attelages en épreuves Club	Préconisé

**B – En dehors des tests**

En attelage ou lors de la mise à la voiture un coéquipier doit toujours être présent en assistance.

Le meneur et un coéquipier minimum doivent être sur la voiture. En solo, avec une voiture d'entraînement de type sulky sans siège de coéquipier, ce dernier peut rester au sol et à proximité afin de pouvoir intervenir immédiatement.

Le meneur peut uniquement descendre de la voiture si les coéquipiers sont à la tête des chevaux ou si une autre personne compétente tient les guides.

En cas de manquement des sanctions sont appliquées.

**Art 4.3 – Tenue**

	TOUTE PERSONNE A BORD D'UNE VOITURE EN CONCOURS CLUB & MINEUR A BORD D'UNE VOITURE EN CONCOURS AMATEUR.	MAJEUR A BORD D'UNE VOITURE EN CONCOURS AMATEUR
--	--	--

<b>Port du casque*</b>	Obligatoire sur l'intégralité du terrain de concours	Obligatoire en dressage combiné, maniabilité, maniabilité combinée et marathon. Préconisé à tout autre moment.
<b>Port du gilet de protection*</b>	Obligatoire en maniabilité combinée et marathon Préconisé à tout autre moment.	Obligatoire en maniabilité combinée et marathon Préconisé en test adresse, dressage combiné et maniabilité
<b>Fiche médicale FFE</b>	Obligatoire en marathon et maniabilité combinée	
<b>Porte dossard</b>	1 minimum par attelage en marathon	

\*Equipements aux normes en vigueur.

Toute infraction entraîne l'élimination.

Le port d'un casque en dressage n'a pas d'influence sur la note de présentation dès lors que sa couleur est harmonieuse avec le reste de l'attelage.

## A - Epreuves Club Pony et Club

Meneur et équipiers : Tenue correcte et adaptée.

Le fouet est facultatif. Seul un usage abusif du fouet ou l'utilisation du fouet par un équipier peut être sanctionné.

## B - Epreuves Préparatoires et Amateur

### 1. Tenue et équipement du dressage, de la maniabilité et du Dressage Combiné

Le concurrent doit dérouler son dressage en ayant en main un fouet d'attelage.

Les tenues des concurrents et des équipiers doivent être en rapport avec le style de la voiture et du harnais.

Les meneurs doivent porter une veste, un tablier et des gants.

Les équipiers doivent porter une veste et des gants.

En dressage les meneurs et équipiers doivent porter un couvre-chef ou un casque.

### 2. Tenue du marathon et de la maniabilité combinée

Une tenue moins formelle est admise pour les meneurs et les équipiers. Les shorts ne sont pas autorisés.

Fouets, gants et tablier sont facultatifs.

### 3. Dressage, Maniabilité et Dressage Combiné

Le Président du jury peut décider :

- ◆ que dans certaines circonstances, la veste n'est pas nécessaire,
- ◆ d'autoriser les vêtements de pluie et le retrait des tabliers en cas de forte pluie.

## V - PONEYS / CHEVAUX

### Art 5.1 - Qualifications et participations des poneys / chevaux

	AGE	NB PARTICIPATIONS MAXI PAR JOUR
Club Pony 2A	4	3 ou 1 si équidé de 4 ans
Club Pony 2	4	3 ou 1 si équidé de 4 ans
Club 2	4	3 ou 1 si équidé de 4 ans
Club Pony 1A	4	2 ou 1 si équidé de 4 ans
Club Pony 1	4	2 ou 1 si équidé de 4 ans
Club 1	4	2 ou 1 si équidé de 4 ans
Club Elite et Elite GP	5	2 (1 si marathon)
Amateur 2	5	2 (1 si marathon)
Amateur 1GP	5	1
Amateur Elite GP	6	1

	AGE	NB PARTICIPATIONS MAXI PAR JOUR
Préparatoire	5	—
GP Enfant, Junior, Jeunes Meneurs	6	1
Derby Marathon	5	1

Les épreuves préparatoires ne sont pas comptabilisées dans le nombre de participation par jour.

### Art 5.3 - Surclassement

Le surclassement des poneys est interdit.

### Art 5.4 - Chevaux de trait

La liste des races de chevaux concernés par les épreuves réservées par l'organisateur aux chevaux de trait est disponible sur [www.ffe.com](http://www.ffe.com).

### Art 5.5 - Poneys

La taille maximum des poneys pour les compétitions d'Attelage est de 148 cm non ferré ou 149 cm ferré.

## VI - NORMES TECHNIQUES

### Art 6.1 - Normes du harnachement

DIMENSIONS MINIMUM	PONEYS	CHEVAUX
Distance entre Poney/cheval et voiture	50 cm	
Distance entre Poney/cheval et chasse-piquets	40 cm	
Distance entre les traits des Paires et des timoniers en Team	45 cm	55 cm
Distance entre les traits des volées	35 cm	45 cm
Taille du maitre palonnier des volées	85 cm	1 m
Longueur des chainettes	30 cm chacune	
Taille de la tête du timon ou du joug de timon, attaches rapides comprises	60 cm 30 cm en partant du centre du timon	

### A – Protections des poneys/chevaux

#### 1. Généralités

Les poneys / chevaux doivent être correctement attelés à la voiture à l'aide de timons ou de brancards avec courroies ou chaînettes, de traits et de guides.

L'utilisation du même harnais sur les différents tests n'est pas obligatoire, cependant ils doivent être adaptés aux poneys/chevaux ainsi qu'au test et à ses exigences de sécurité.

Les bandes et les protections ne sont pas autorisées en dressage.

Il est interdit d'attacher les queues à la voiture ou à une partie du harnais à l'exception du culeron rigide.

Lors des tests en attelage Solo, le harnais est équipé de reculements.

#### 2. Brides, embouchures, bonnets, bouchons

L'utilisation d'une bride sans mors hackamore ou son utilisation conjointement avec un mors est interdite.

L'embouchure doit être adaptée à la morphologie de la bouche du cheval. Le bras de levier ou la longueur en dessous de la partie qui traverse la bouche n'est pas limité mais ne peut aller à l'encontre du bien être du cheval.

Les anti-passes langue peuvent être autorisés en cas d'usage correct. Attacher la langue est interdit. Des éléments indépendants ne peuvent pas être ajoutés autour du mors s'ils sont susceptibles de porter atteinte au bien-être des poneys/chevaux.

Seules les rondelles lisses sur les deux faces sont autorisées.

Les nosebands, museroles ou tout autre équipement diminuant ou semblant diminuer la libre respiration du poney/cheval ne sont pas autorisés.

Les œillères ou tout autre équipement diminuant la vision vers l'avant du poney/cheval ou irritant les yeux ne sont pas autorisés.

Les bonnets et les bouchons d'oreilles sont autorisés. Les bonnets doivent permettre le libre mouvement des oreilles et ne doivent pas être attachés à la museroles ou au noseband.

### 3. Enrênements et effets de levier

Tous les types d'enrênements et guides auxiliaires sont interdits lorsque les poneys/chevaux sont attelés.

Les clés de sellette, clés de surcou, anneaux ou tout autre équipement ayant un effet de levier extrême sur les rênes, sur les guides ou sur le mors ne sont pas autorisés.

### 4. Paire et team

En attelage Paire et Team si la voiture n'a pas de frein, le harnais est équipé de reculements.

Le timon et des chainettes doivent permettre le libre mouvement des poneys/chevaux. La mesure des chainettes se fait du milieu de la tête du timon jusqu'au bout de la chainette, attache rapide comprise.

La tête du timon et le joug de timon ne peuvent pas être en retrait de l'épaule.

Les volées sont uniquement reliées par une alliance attachée sur les bricoles ou les colliers ainsi que par les guides.

Aucun dispositif de harnachement entre les timoniers et les chevaux de volée ne doit gêner la vision des timoniers.

Les traits ne doivent pas se croiser.

En dressage, les palonniers ne doivent pas chevaucher l'axe de la voiture

## Art 6.2 - Normes des voitures

### A - Voiture pour le dressage, le dressage combiné, la maniabilité et le test d'adresse

Les roues des voitures peuvent être équipées de bandages métalliques, pneumatiques ou caoutchouc plein.

Les équipements réglementaires des voitures doivent être les suivants :

TYPE D'ATTELAGE	NOMBRE DE ROUES	ÉQUIPEMENT
Team / Paire	4	2 ou 4 Freins
Solo	2 ou 4	Reculement obligatoire

### Particularités liées aux épreuves Amateur et Préparatoire :

En Amateur Elite GP : les bandages pneumatiques sont interdits.

### B - Voitures pour le marathon et maniabilité combinée

#### 1. Généralités

TYPE D'ATTELAGE	POIDS MINIMUM		NOMBRE DE ROUES
	CHEVAL	PONEY	
Team	600 kg <i>(500 kg à partir du 01/01/2023)</i>	300 kg	4 avec freins à l'arrière au minimum
Paire	350 kg <i>(300 kg à partir du 01/01/2023)</i>	225 kg <i>(200 kg à partir du 01/01/2023)</i>	
Solo	150 kg	90 kg	

Aucune partie de la voiture ne peut être plus large que la voie extérieure, à l'exception des chasses piquets, chapeaux de roues et du palonnier.

## 2. En épreuves Club

Le poids de la voiture est libre. La voiture doit avoir un poids adapté en fonction du type du ou des équidés.

En épreuves Solo, les voitures à 2 roues avec freins sont autorisées.

## 3. En épreuves Amateur et Préparatoire

En épreuves Amateur Elite GP, les bandages pneumatiques sont interdits.

En épreuves Solo, les voitures à 2 roues sont autorisées uniquement en maniabilité combinée.

## C - Largeurs de voie

### 1. Généralités

La voie initiale des voitures doit être au minimum de 125cm. Seules les épreuves Club A2/Club Poney 2/Club 2 bénéficient d'une tolérance permettant d'utiliser des voitures ayant une voie au sol inférieure à 125cm.

Les concurrents peuvent faire mesurer officiellement leurs voitures avant le premier test du concours.

La voie au sol correspond à la dimension mesurée par terre entre les jantes extérieures des roues arrière.

En épreuves solo de maniabilité combinée, les voitures ayant une voie au sol de 138cm ou plus sont tolérées. L'engageur doit avertir l'organisateur au moment de la clôture des engagements qu'il participera avec ce type de voiture et lui transmettre la voie exacte.

Une tolérance de 2 cm est acceptée pour les voies au sol en dressage, maniabilité et dressage combinée.

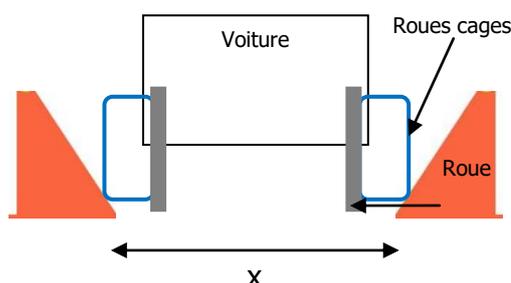
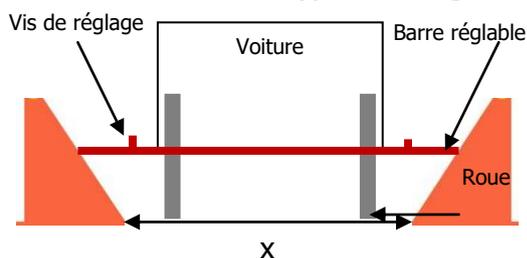
### 2. En épreuves Club

LARGEURS DE VOIE SPECIFIQUE -NORMES MINIMALES-		
TYPE D'ATTELAGE	CLUB A2/ CLUB PONEY 2/ CLUB 2	AUTRES EPREUVES CLUB
	VOIE EN MANIABILITE « X »	VOIE EN MANIABILITE/ DRESSAGE COMBINE « X »
Attelages Team chevaux	–	160 cm
Attelages Paire chevaux	–	150 cm
Attelages Solo cheval ou poney	140 cm	140 cm
Attelages Paire poneys	–	
Attelages Team poneys	–	

Pour les différents tests du tableau, si la voie initiale au sol de la voiture est inférieure à la voie spécifique « x » la voiture est équipée soit d'un essieu réglable, soit de roues cages passant à moins de 10cm du sol : système qui doit être permettant d'élargir la voie sans allonger l'essieu, soit d'une barre réglable.

Il s'agit d'une barre horizontale rigide et réglable fixée à moins de 35 cm du sol.

Le réglage des roues cages et de la barre s'effectue avec le meneur et le ou les coéquipiers sur la voiture, à l'aide de deux cônes de maniabilité dont l'écartement - x - correspond aux écartements indiqués ci-dessus suivant le type d'attelage.



### 3. En épreuves Amateur et Préparatoire

LARGEURS DE VOIE AU SOL -NORMES MINIMALES-			
TYPE D'ATTELAGES	PREPARATOIRE	AMATEUR 2	AMATEUR 1 GP / ELITE GP
	VOIE AU SOL EN MANIABILITE ET EN DRESSAGE	VOIE AU SOL EN DRESSAGE COMBINEE ET MANIABILITE	VOIE AU SOL EN DRESSAGE ET MANIABILITE
Attelages Team chevaux	160 cm	160 cm	160 cm
Attelages Paire chevaux	150 cm	150 cm	150 cm
Attelages Solo cheval ou poney	140 cm	140 cm	140 cm
Attelages Paire poneys			
Attelages Team poneys			

Pour les différents tests du tableau, si la voie initiale au sol de la voiture est inférieure à la voie au sol requise, la voiture est équipée soit d'un essieu réglable, soit de roues cages dont le réglage est détaillé dans l'article précédent.

Les roues cages sont interdites dans les épreuves Amateur Elite GP.

**Art 6.3 - Tableaux des normes techniques des différents tests**

Les protocoles et feuilles de notations des tests des concours d'attelage sont disponibles sur [www.ffe.com](http://www.ffe.com).

	Club 1, Club Poney 1, Club Poney 1A	Club Elite	Club Elite GP	Amateur 2	Amateur 1 GP	Amateur Elite GP
<b>DRESSAGE</b>						
Reprises	Club, Club Poney Amateur 1 Trait & Junior	Club, Club Poney Club Elite Amateur 1 Junior	Club Elite Amateur 1 Junior	Club Elite Amateur 1 GP Solo Amateur 1 GP Paire/Team Amateur 1 Junior	Amateur 1 GP Solo 2* HP1 Amateur 1 GP Paire/Team 2* HP2 HP4	Amat Elite GP Solo/Poney Solo 3* HP1 Amat Elite GP Paire/Poney Paire/Poney Team 3* HP2 P4Amat Elite GP Team 3*B HP4
<b>MARATHON - NORMES MAXI (SAUF MENTION PARTICULIERES) -</b>						
Nb de phases	-	1 ou 2	2 ou 3 sur avis du DT			
Phase A, routier ou échauffement, distance et vitesse	-	Echauffement 30 minutes	5 000 m à 14 km/h Poneys 13km/h, Traits 12km/h	5000 m à 14 km/h, Poneys 13 km/h, Traits 12 km/h	6000 m à 14 km/h, Poneys : 13 km/h,	
Phase de transfert	-	-	Echauffement 30 minutes 1 000 m			
Phase B, distance et vitesse	-	D = Nbre d'obstacles + 1km x 1000 à 13 km/h	D = Nbre d'obstacles +1km x 1000 à 14 km/h, Poneys et Traits : 13km/h		D = Nbre d'obstacles +1km x 1000 à 14 km/h, Poneys : 13km/h	
Nbre d'obstacles	-	5	5	6	Avant juin : 6 A partir de juin : 7	
Nbre de portes/obst	-	4	4	5, Traits : 4	6	
Distances dans obst	-	250 m mesuré au + court	250 m mesuré au + court			
Distances entre obst	-	300 m mini	500 m mini. Préconisé : 750m			
<b>MANIABILITE - NORMES MAXI (SAUF MENTION PARTICULIERES) -</b>						
Distance	-	600 m	700 m	800 m	800 m	
Vitesse Team	-	200 m/min	220 m/min	230 m/min	Cheval : 240 m/min Poney : 240 m/min	
Vitesse Paire/Solo	-	210 m/min	240 m/min	250 m/min	Cheval : 250 m/min Poney : 260 m/min	
Nombre d'obstacles	-	16	18	18	20	
Nbr de combinaisons, portes écart. réduit, portes à option, oxers	-	Combinaisons : 2 (ZigZag,Vague,Serp,L) . Portes à écartement réduit : 5 Portes à option : 2. Oxers: 3			Combinaisons : 3 . Portes à écartement réduit : 5. Portes à option : 2. Oxers: 5	
Largeur des portes	-	+ 20 à 30 cm	+ 20 à 30 cm	+ 20 à 30 cm Poney Team : + 25cm Team : + 30cm	+ 20 cm Team : +25 cm	

	Club 1, Club Poney 1, Club 1A	Club Elite	Amateur 2
<b>DRESSAGE COMBINE - NORMES MAXI (SAUF MENTION PARTICULIERES) -</b>			
Distance	600 m		600 m
Vitesse Team	200 m/min		210 m/min
Vitesse Paire/Solo	200 m/min	210 m/min	230 m/min
Nombre d'obstacles	16		18
Nbr de combinaisons	2 Serpentes ABCD		3 dont 2 Serpentes ABCD
Largeur des portes	+ 20 à 30 cm		+ 20 à 30 cm
Cercle 20m, 4 portes	1 à chaque main		1 à chaque main
Arrêt de 8 secondes	1		1
<b>MANIABILITE COMBINEE - NORMES MAXI (SAUF MENTION PARTICULIERES)</b>			
Distance	800 m		900 m
Vitesse Team	190 m/min	200 m/min	210 m/min
Vitesse Paire/Solo	210 m/min	220 m/min	230 m/min
Nombre d'obstacles	16		16
Nbr de combinaisons	2 (Zig Zag, Vague, Serp, L)		3
Largeur obligatoire des portes de maniabilité	Voiture type marathon : Team : 180cm.Paire : 160cm. Solo : 150cm		Voiture type marathon : Cheval et Trait Team : 180cm. Cheval,Trait Paire, Poney Team : 160cm. Cheval et Trait Solo, Poney Solo-Paire: 150cm  Voiture Solo avec voie de 138cm : 160cm
Obstacles type marathon	3		3 (2 au minimum)
Nombre portes/obst	4		5

**CLUB 2A / CLUB PONEY 2 / CLUB 2**

<b>MANIABILITE – NORMES MAXI - (SAUF MENTION PARTICULIERES)</b>	
Distance	Libre
Vitesse	180 à 200 m/mn
Nombre d'obstacles	10 à 16 maximum
Nbr de combinaisons, portes écart. réduit, portes à option, oxers	Combinaisons : 2 (ZigZag,Vague,Serp,L) . Portes à écartement réduit : 5 Portes à option : 2. Oxers: 3
Largeur des portes	+ 20 à + 30 cm
<b>ADRESSE – NORMES MAXI - (SAUF MENTION PARTICULIERES)</b>	
Nombre de contrats	8 à 13
Distance	Libre

Préparatoire	
DRESSAGE	
Reprises	Club Elite Amateur 1 GP Solo 2* HP1 Amat 1GP Paire/Team 2* HP2 HP4 Amat Elite GP : 3* HP1, 3* HP2 P4 , 3*B H4 GP Enfant - FEI Ch P1 Amateur 1 Junior : FEI J & Y GP Jeunes Meneurs Solo, Poney Solo : FEI 3*A HP1&2
MANIABILITE - NORMES MAXI (SAUF MENTION PARTICULIERES) -	
Distance	700 m
Vitesse Team	220 m/min
Vitesse Paire/Solo	240 m/min
Nombre d'obstacles	18
Nbr de combinaisons, portes écart. réduit, portes à option, oxers	Combinaisons : 2 (ZigZag, Vague, Serp, L) . Portes à écartement réduit : 5 Portes à option : 2. Oxers: 3
Largeur des portes	+ 15 à 30 cm

En dehors des spécificités ci-dessous les normes réglementaires des épreuves GP Enfant équivalent à celles des épreuves Club Elite GP, les épreuves GP Junior et GP Jeunes Meneurs à celles des épreuves Amateur Elite GP

	GP ENFANT	GP JUNIOR	GP JEUNES MENEURS
DRESSAGE			
Reprises	GP Enfant - FEI Ch P1	Amateur 1 Junior : FEI J & Y	GP Jeunes Meneurs Solo, Poney Solo : FEI 3*A HP1&2
MARATHON - NORMES MAXI (SAUF MENTION PARTICULIERES) -			
Normes techniques maxi	Club Elite GP 5 obstacles	Amateur Elite GP 6 obstacles	Amateur Elite GP 6 obstacles
MANIABILITEE - NORMES MAXI (SAUF MENTION PARTICULIERES) -			
Vitesse	220 m/min	240 m/min	250 m/min

## VII - DEROULEMENT

### Art 7.1 - Engagements

L'engagement doit préciser le nom du meneur, du ou des poneys / chevaux ainsi que le nom du ou des équipiers. Nombre de poneys / chevaux par concurrent :

TYPE	PONEYS / CHEVAUX ENGAGES	PONEYS / CHEVAUX PARTICIPANTS
Team	6	5
Paire	4	3
Solo	2	1

### Changement pendant le déroulement d'un concours

Tout changement de poneys / chevaux ou de meneur pendant un test est interdit.

Les meneurs d'épreuves Team peuvent disputer chacun des tests avec quatre des cinq poneys / chevaux engagés et présents sur le terrain.

Les meneurs d'épreuves Paire peuvent disputer chacun des tests avec 2 des 3 poneys / chevaux engagés et présents sur le terrain.

### Aménagement d'horaires de passage

Toute demande d'aménagement d'horaire doit être notifiée par le meneur avant la clôture des engagements en envoyant un email à l'organisateur.

Le commissaire aux calculs est seulement tenu de réaliser des aménagements concernant :

- les doubles participations de meneurs lorsque le programme officiel permet 2 engagements par meneur,
- les doubles participations de coéquipier(s) lors du marathon, 2 participations d'un coéquipier ou 1 participation meneur + 1 participation coéquipier,
- l'utilisation d'une même voiture par 2 attelages différents.

Dans l'aménagement des horaires d'un test, un attelage ne peut être concerné plus de 2 fois quelque soit la cause.

### Art 7.2 - Déclaration des partants

- ◆ A l'arrivée sur le terrain les concurrents doivent déclarer par écrit au secrétariat les noms des poneys chevaux et équipiers participant à chaque test.
- ◆ Toute modification de cette déclaration initiale doit être signalée par écrit auprès du secrétariat avant le départ sur chaque test.

### Art 7.3 - Ordre de départ

Lorsqu'un meneur est engagé deux fois dans la même épreuve, 45 minutes minimum doivent séparer la fin théorique de son premier passage du début de son deuxième passage dans chaque test et son premier tour est effectué avec son meilleur attelage au classement intermédiaire.

### A - Dressage et Dressage Combiné

L'ordre de départ se fera dans l'ordre de départ prévu au listing officiel, sauf dérogation accordée par le Président du jury.

### B - Marathon

Dans les concours combinés d'attelage comprenant le marathon, la seconde moitié des inscrits sur le dressage prendra le départ en premier dans le marathon.

Si le nombre de concurrents est impair, les groupes seront divisés de telle manière que la seconde moitié des concurrents du marathon aura un concurrent de moins que la première moitié.

**Exemple :** *s'il y a 11 concurrents, le marathon commencera par les concurrents 6 à 11 suivis des concurrents 1 à 5.*

En épreuves Amateur Elite GP l'ordre de départ suivant peut être utilisé : les concurrents ayant abandonné prennent le départ en premier, puis les éliminés, puis le concurrent qui a totalisé le plus grand nombre de pénalités après les tests précédant et le concurrent avec le nombre le moins élevé de pénalités qui part en dernière position.

### **C - Maniabilité et Maniabilité combinée**

C'est le concurrent qui a totalisé le plus grand nombre de pénalités après les tests précédant qui prend le départ en premier et le concurrent avec le nombre le moins élevé de pénalités qui part en dernière position.

Lorsque la maniabilité suit le dressage et si le délégué technique ou l'organisateur l'annonce par affichage avant le début du premier test l'ordre du départ en dressage peut être appliqué.

#### **Art. 7.4 - Dressage**

Le test de dressage est une reprise à exécuter de mémoire.

L'emplacement des Juges est précisé sur le protocole de chaque reprise. Les concurrents sont autorisés à retirer au secrétariat leur feuille de notation ou protocole.

##### **1. Attribution des notes**

Les Juges notent de façon individuelle et ne se consultent plus dès que le concurrent commence sa reprise.

##### **2. Différents attelages**

Les attelages en Paire et les attelages en Team seront jugés en tant qu'ensemble et non pas comme des poneys / chevaux individuels.

##### **3. Départ et Fin**

La reprise commence lorsque le concurrent entre sur la carrière en A, sauf s'il lui est demandé de procéder différemment, et se termine après la dernière figure.

Les reprises ne sont pas chronométrées.

L'attelage quitte la carrière au trot.

##### **4. Reprises officielles**

Le texte des reprises officielles de la FFE figure sur le site [www.ffe.com](http://www.ffe.com).

Pour tous les concours, le programme doit clairement indiquer laquelle sera utilisée.

##### **5. Reprises libres**

L'organisateur peut programmer une reprise libre, avec ou sans musique.

Les Juges devront attribuer une série de notes pour les figures et des notes d'ensemble.

La reprise présentée par un concurrent ne doit pas excéder six minutes.

Le Président du jury de terrain sonne une première fois après cinq minutes.

La cloche sera à nouveau sonnée après six minutes pour signaler au concurrent qu'il doit cesser immédiatement sa présentation.

### **A - Dressage Club Poney et Club**

Les reprises seront jugées par un ou deux Juges minimum, 3 en championnats nationaux.

Lors du salut, le meneur doit tenir les guides dans la main gauche, et saluer avec le bras droit sans se découvrir.

### **B - Dressage GP Enfant, GP Junior, GP Jeunes Meneurs, Préparatoire et Amateur**

L'objectif de la reprise de dressage est de juger la liberté et la régularité des allures, l'harmonie, l'impulsion, la souplesse, la légèreté, la liberté du mouvement des poneys / chevaux.

Les concurrents seront aussi jugés sur leur style, leur précision et la maîtrise générale de leurs poneys / chevaux, ainsi que sur leur tenue, l'état du harnais et de la voiture.

La définition des allures (Mouvement) s'applique à tous les types et toutes les races de poneys / chevaux

Lors du salut, le meneur doit tenir les guides dans la main gauche, se découvrir et saluer avec le bras droit. Les femmes ne se découvrent pas.

## **Art 7.5 Marathon**

### **A - Inspection et reconnaissance du parcours**

#### **Réunion d'information pour les concurrents et les Officiels**

Avant l'ouverture officielle du parcours aux concurrents, le Chef de piste organise une réunion d'information à l'intention des concurrents, et des membres du jury.

Une réunion doit être organisée par le Chef de piste à l'intention des Commissaires aux obstacles et des chronométrateurs avant le début du marathon.

Des plans de parcours peuvent être mis à la disposition des personnes qui en feraient la demande lors des réunions. Sur ces cartes doivent figurer les différentes phases, l'emplacement des obstacles et des passages obligés numérotés, le balisage des kilomètres ainsi que toute zone du parcours interdite aux véhicules à moteur.

Les croquis des obstacles doivent être mis à la disposition des concurrents et des Officiels pendant la réunion d'information.

Un road-book comportant l'ordre chronologique des PO, km et obstacles de marathon doit être à l'affichage officiel.

Toutes ces informations doivent être affichées au tableau officiel.

La phase B du parcours doit être ouverte aux concurrents de façon à ce que chaque concurrent puisse effectuer la reconnaissance avant le premier départ sur le marathon.

Le Chef de piste peut imposer des restrictions sur l'accès à certaines parties du parcours.

Le parcours est fermé aux reconnaissances à partir du premier départ sur la phase A.

Les obstacles de la phase B restent ouverts jusqu'au premier départ sur la phase B.

Les concurrents utilisant des véhicules à moteur doivent rester sur les routes et les chemins et respecter toutes les restrictions d'accès à certaines parties du parcours.

La reconnaissance des obstacles se fait à pied. Aucun véhicule à moteur ou bicyclette n'est autorisé à l'intérieur des obstacles ou parties d'obstacle.

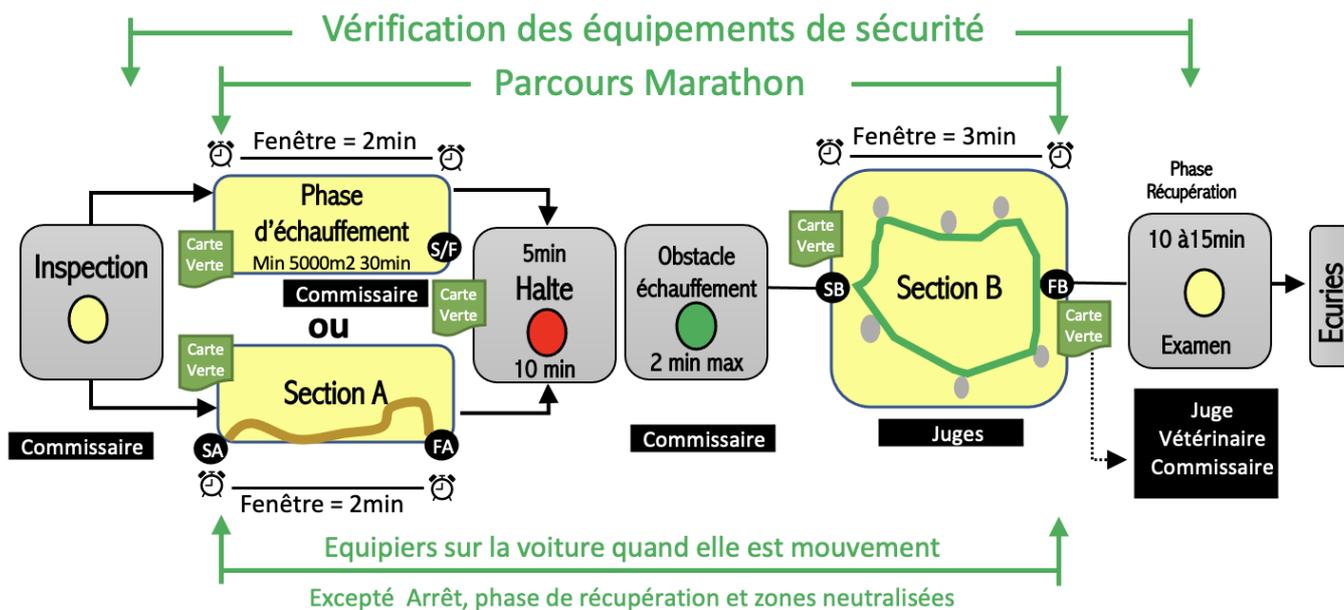
Toute infraction est passible d'élimination.

Les obstacles sont interdits aux attelages pendant la période de 30 jours qui précède un concours auquel ils participent.

### **B - Le test de marathon**

Il a pour objectif de tester la préparation physique, l'habileté et le dressage des poneys / chevaux ainsi que l'habileté, le sens du train et les qualités d'homme de cheval du meneur.

## Aperçu d'ensemble du Test B Marathon



### Phase A

Elle se déroule sous forme d'un routier ou sous forme d'un échauffement de 30 minutes dans une carrière.

Sur décision du délégué technique cette durée peut être adaptée.

Un commissaire au paddock minimum assure la gestion de cet espace.

La nature du sol de cette zone doit être très bonne afin de garantir une qualité similaire du premier au dernier concurrent.

L'espace doit être délimité et de taille supérieure ou égale à 4000m<sup>2</sup> et ainsi permettre à 5 attelages de s'échauffer. Le meneur doit être aux guides de son propre attelage.

### Halte

Elle se déroule à l'issue de la phase A. La halte dure 10 minutes en cas de phase A sous forme de routier et 5 minutes en cas de phase d'échauffement. Le délégué technique peut augmenter la durée de la halte pour des circonstances exceptionnelles.

La zone de halte doit pouvoir accueillir 3 attelages. Les poneys / chevaux doivent avoir de l'eau à disposition. Les attelages ne peuvent pas galoper dans la Halte.

### Obstacle d'échauffement

Avant le départ de la phase B, il est préconisé de mettre à disposition des attelages un obstacle de marathon d'échauffement dans un espace séparé. Chaque concurrent peut utiliser cet obstacle 2 minutes au maximum.

En Amateur Elite GP l'obstacle d'échauffement est obligatoire.

### Phase de récupération

Obligatoire sur les épreuves Amateur. Elle se déroule après l'arrivée de la phase B, au pas, pour une durée de 10 à 15 minutes, sur un tracé de 800m à 1200m ou au sein d'une aire de récupération permettant la récupération active des poneys / chevaux. Les équipiers peuvent marcher à côté de la voiture dans cette zone.

A l'issue de cette phase, un examen des poneys / chevaux est réalisé.

## 1. Temps et vitesse

PHASE	TEMPS MINIMUM	TEMPS ACCORDE	TEMPS LIMITE
Phase A	Temps accordé - 2min	Calculé selon vitesse et distance	Temps accordé + 20%
Phase d' Echauff.	Temps accordé -2min	30 minutes	Temps accordé + 20%
Phase B	Temps accordé -3min	Calculé selon vitesse et distance	Temps accordé x 2

Le temps limite dans un obstacle est de 5 minutes.

## 2. Phase et fléchage

Les lignes de départ et d'arrivée de phase, d'entrée et de sortie d'obstacle, de passage obligatoire, PO, ainsi que les portes obligatoires, à l'intérieur des obstacles, sont matérialisées, par un fanion rouge à droite et un fanion blanc à gauche.

Elles sont considérées franchies lorsque la totalité de l'attelage y compris l'essieu arrière, est passé entre les 2 fanions.

La distance entre la fin d'une phase et le début de la suivante est de 50 m environ.

Le parcours doit être balisé de façon visible, avec des flèches jaunes si possible positionnées à droite.

Sur les phases A et B, des panneaux sont placés pour indiquer chaque kilomètre.

Sur la phase B, chaque kilomètre doit être mesuré en incluant la distance à l'intérieur des obstacles.

Si l'un des kilomètres se termine à l'intérieur d'un obstacle, le repère doit être placé immédiatement à la sortie de l'obstacle.

La ligne d'arrivée de la phase B ne doit pas être à plus de 300 m de la ligne de sortie du dernier obstacle sauf exception accordée par le Délégué Technique.

Si la distance est supérieure à 300 m, un panneau doit informer les meneurs 300 m avant la ligne d'arrivée.

Ils doivent trotter ou marcher au pas jusqu'à la ligne, sans sortir de la piste.

Il est préconisé de prévoir une phase libre de récupération d'une distance entre 500m et 1 000m, entre la fin de la phase B et les écuries.

## 3. Fanionnage des passages obligatoires

Pour s'assurer que les concurrents suivent bien le parcours imposé, celui-ci doit être balisé à l'aide de fanions rouges et blancs.

Le positionnement et le nombre des PO doivent être mentionnés sur le plan du parcours de façon à indiquer clairement l'ordre correct de leur franchissement avant et après chaque obstacle.

Les Observateurs à pied doivent noter le passage du concurrent entre les fanions numérotés et le sens et l'ordre de franchissement des PO.

Si un PO n'est pas franchi, ou dans le mauvais sens, le jury doit en être informé le plus tôt possible.

## 4. Allures

Les différentes phases sont à allure libre à l'exception du tronçon se trouvant entre la fin de zone des 30m suivant le dernier obstacle et la ligne d'arrivée de la phase B. Une fois le panneau des 30m franchi, seul le trot et le pas sont autorisés.

## 5. Croquis des obstacles

Les croquis précis des obstacles, indiquant l'emplacement des portes doivent être mis à la disposition des concurrents, et des Officiels du concours avant la reconnaissance du parcours.

## 6. Tracé et construction des obstacles

Les obstacles doivent être clairement numérotés dans l'ordre croissant dans lequel ils doivent être franchis.

La distance à parcourir de l'entrée dans l'obstacle à la première porte doit être au moins de 20m.

Le concurrent est chronométré quand le nez du premier poney / cheval passe entre les fanions d'entrée.

La profondeur d'un gué artificiel inclus dans un obstacle ne doit pas excéder 30 cm.

Dans un gué naturel, le Chef de piste ou le Délégué technique peut autoriser une profondeur maximale de 50 cm.

Dans tous les cas, le sol des gués doit être ferme.

Chaque fois que c'est possible, des poteaux et barrières doivent être plantés dans l'eau, afin d'empêcher les poneys / chevaux d'aller dans les eaux plus profondes.

Les zones d'obstacles doivent être délimitées vis-à-vis des zones d'accès du public. Une lice ou un cordage est placée dans la mesure du possible à 20m des poteaux des obstacles.

A la sortie de chaque obstacle un panneau ou une marque au sol indique la fin de zone de 30m.

## **7. Portes dans les obstacles**

Chaque obstacle peut comporter jusqu'à six portes.

Si les portes doivent être passées dans un ordre donné, elles sont marquées par des lettres successives A, B, C, D, E, F.

Les éléments dans les portes doivent mesurer au moins 1,30 m de hauteur, sauf dérogation accordée par le Délégué technique ou le Chef de piste.

La largeur des portes ne peut pas être inférieure à 2,50 m.

Une porte est considérée franchie lorsque la totalité de l'attelage poneys / chevaux et voiture, y compris l'essieu arrière, est passée entre les deux fanions rouge et blanc.

## **8. Eléments tombants ou renversables dans les obstacles**

En Amateur Elite GP le nombre d'éléments tombants est limité à 24 sur l'ensemble des obstacles fixes.

Il est préconisé que chaque élément d'obstacle mobile utilisé comporte un tombant. Les balles de maniabilité ainsi que des supports en plastique avec un diamètre de 45mm-55mm sont préconisés.

## **9. Départs de phase**

Tous les départs de phase doivent s'effectuer de l'arrêt.

Si un concurrent prend le départ d'une phase avant le signal, le juge le rappelle et donne un nouveau départ.

## **Art 7.6 - Maniabilité**

Epreuve aux points et à allure libre présentant une succession de portes appelées obstacles à passer successivement dans l'ordre des numéros.

Les concurrents saluent le jury avant de débiter le parcours.

### **1. Construction et mesure du parcours**

La responsabilité du tracé et du balisage du parcours, de la construction des obstacles ainsi que du métrage du parcours incombe au Chef de piste.

Hormis en Amateur Elite GP, lorsque le parcours de maniabilité correspond au même tracé de base que la Maniabilité Combinée le chef de piste peut conserver la même numérotation de portes. Il devra l'indiquer sur le plan en rayant les numéros d'obstacles type marathon ainsi qu'en mentionnant la suite des portes à franchir.

La distance entre la ligne de départ et la première porte ainsi que celle entre la ligne d'arrivée et la dernière porte doivent être comprise entre 20m et 40m.

La distance minimale entre 2 portes simples est de 12m pour toutes les catégories hormis en team cheval où elle est de 15m.

### **2. Obstacles ou Portes**

Définition : un obstacle est constitué des cônes, des fanions rouges et blancs, des balles, des chiffres et lettres.

Les obstacles constitués d'une paire de quilles ou de 2 paires dans le cas d'un oxer sont appelés obstacles simples.

Les obstacles obligeant les concurrents à reculer ne sont pas admis.

### **3. Combinaisons d'obstacles**

Les combinaisons d'obstacles doivent être conformes aux schémas présentés sur les documents terrain disponibles sur [www.ffe.com](http://www.ffe.com) – combinaisons fermées, ou combinaisons ouvertes.

Dans une combinaison, un concurrent ne peut pas être pénalisé de plus de 6 points dans un double A et B, de 9 points dans un triple A, B et C et de 12 points dans une Serpentine, Zigzag, Vague, Double Boîte ou Double U : A, B, C et D par passage, plus les pénalités de reconstruction et de désobéissance. Il ne peut pas y avoir de combinaison dans un barrage.

#### **4. Fanions**

Le départ, l'arrivée et chaque obstacle doivent être délimités par une paire de fanions, un rouge à droite et un blanc à gauche indiquant le sens de passage. Ils sont placés à 15 cm au plus, de part et d'autre des éléments qui constituent les obstacles simples et les combinaisons.

Les fanions rouges et blancs ainsi que les panneaux affichant les numéros, les lettres et les quilles peuvent se combiner. Ils peuvent se placer sur les quilles.

Des panneaux, des poteaux signalés par des balises peuvent être placés sur le parcours, mais aucune pénalité n'est appliquée s'ils sont touchés, déplacés ou renversés.

Le numéro de chaque obstacle doit être indiqué sur un panneau placé à l'entrée de chaque obstacle simple et de chaque combinaison.

Chaque élément distinct d'une combinaison fermée doit être clairement signalé.

L'ensemble de l'attelage doit passer entre ces fanions en respectant l'ordre alphabétique, tout manquement est comptabilisé comme une désobéissance.

#### **5. Porte à option, porte à écartement réduit et oxers**

L'écartement de portes simples peut être réduit de 5cm. Des cônes ou balles d'une couleur différente sont utilisés pour les matérialiser.

Exemple : 1 porte 1, 2 portes 2 et 1 porte 3.

En cas de portes à option, si une alternative est plus longue que l'autre, la mesure du parcours prend en compte l'option longue.

La distance entre les 2 paires de cônes d'un oxer varie de 1,5m à 3m, distance mesurée de balle à balle. Passer entre les 2 paires de cônes d'un oxer au cours du parcours est autorisé.

#### **6. Plan du parcours**

En épreuves Amateur le plan doit être affiché sur le panneau d'affichage au moins 1h30min avant le début de la maniabilité.

Il précise la longueur, la vitesse en mètres / minute et le temps accordé par catégorie.

#### **7. Reconnaissance du parcours**

Le parcours doit être ouvert à la reconnaissance au moins 1h30min avant le début du test. Chaque meneur peut être accompagné par une personne de son équipe à la fois. Seules les personnes en tenue correcte sont autorisés à reconnaître le parcours à pied.

L'utilisation des roues à mesurer est interdite.

Un concurrent ou un membre de son équipe, qui modifierait le parcours de quelque manière que ce soit, est éliminé.

#### **A - Test de maniabilité Club**

Parcours dont la surface doit être équivalente ou supérieure à la surface d'une carrière mesurant 80 m x 40 m. Si ce n'est pas possible, le nombre d'obstacles doit être adapté. Les cônes sont placés face verticale à l'extérieur des portes comme pour les autres niveaux d'épreuves.

Distance minimale entre les portes : 15 à 20 m, 20 m pour les demi-cercles. Un cercle matérialisé par 4 portes doit avoir un diamètre supérieur à 20 m de diamètre.

Dans le tracé des parcours, la maniabilité doit toujours prévaloir sur la vitesse.

En catégorie Moustiques, les meneurs peuvent être conseillés du geste et de la voix par leur équipier, le fouet peut être remplacé par un stick. Toute intervention sur les guides de la part de l'équipier est pénalisée de 5 points.

#### **B - Test de maniabilité GP Enfant, GP Junior, GP Jeunes Meneurs, Préparatoire et Amateur Construction et mesure du parcours**

La surface de la carrière doit être minimum 5000m<sup>2</sup> avec 40m minimum de largeur.

Le premier obstacle doit être situé entre 20m et 40m de la ligne de départ, de même entre le dernier obstacle et la ligne d'arrivée.

### C - Chronométrage de la maniabilité

Le temps de chaque concurrent est mesuré avec un chronomètre ou avec un système de chronométrage électronique, depuis le moment où le bout du nez de son premier poney / cheval passe la ligne de départ jusqu'au moment où le bout du nez de son premier poney / cheval passe la ligne d'arrivée.

Dans les championnats nationaux ainsi qu'en Amateur Elite GP, un système de chronométrage électronique doit être utilisé.

Les temps doivent être enregistrés au centième de seconde en Amateur Elite Grand Prix.

Le temps limite est égal au double du temps accordé.

### D - Barrage de la maniabilité

#### 1. Classement

En cas d'égalité de points pour la première place, un barrage au chronomètre peut avoir lieu, selon les dispositions du programme, soit sur le même parcours, soit sur un parcours raccourci.

L'écartement entre les quilles peut être augmenté de 10 cm et la vitesse de 10 m par minute sur décision du Chef de piste.

Si aucun barrage n'est prévu dans le programme, les concurrents à égalité de points, seront classés, quelle que soit leur place, selon leur temps sur le parcours initial.

Les concurrents à égalité de pénalités et de temps sont classés ex aequo.

Si le programme d'un concours combiné d'attelage mentionne un prix spécial pour le test de maniabilité mais ne prévoit pas de barrage, le classement peut être déterminé selon le temps réalisé sur le parcours initial.

#### 2. Ordre de départ

Ordre de départ selon l'ordre de départ de la maniabilité.

### Art 7.7 - Dressage Combiné

Outre les normes définies par l'article « 7.6 Maniabilité » les spécificités de ce test sont :

- ◆ Parcours de maniabilité, en terrain clos et plat. La surface de la carrière doit être équivalente ou supérieure à la surface d'une carrière mesurant 80 m x 40 m.
- ◆ Le tracé de ce test est matérialisé par des portes amenant au minimum : un cercle de 20 m de diamètre à chaque main, 1 serpentine ABCD à une main et un arrêt de 8 secondes pouvant être placé avant le départ, pendant ou après l'arrivée du test.
- ◆ La zone d'arrêt est matérialisée par 2 portes formant un rectangle de 3 m de long et dont la largeur correspond à la voie des portes de la maniabilité + 30 cm. Les 2 portes sont identifiées par des fanions rouges et blancs ainsi que les lettres A et B afin d'indiquer le sens de réalisation. La tête du ou des chevaux de volé doit être arrêtée au niveau de la porte B.
- ◆ 2 notes d'ensemble « Meneur » ainsi que « Impression générale et présentation » sont attribuées par les juges.
- ◆ Ce test est jugé par 2 juges minimum, 1 comptabilisant les pénalités de maniabilité et l'autre attribuant les notes d'ensemble.

### Art 7.8 - Maniabilité Combinée

Outre les normes définies par l'article « 7.6 Maniabilité » les spécificités de ce test sont :

- ◆ Parcours de maniabilité, en terrain clos. La surface de la carrière doit être équivalente ou supérieure à la surface d'une carrière mesurant 100 m x 40 m.
- ◆ Le parcours est composé de 16 à 19 obstacles numérotés, dont 1 à 3 obstacles type marathon, réalisés à l'aide de ballots de foin, goulottes pvc, poteaux, barres, ou autres éléments non dangereux, et respectant les normes définies par l'article « 7.5 Marathon ».

- ◆ Les obstacles type marathon sont jugés comme tel depuis la porte de maniabilité qui précède jusqu'à celle qui suit l'obstacle de marathon.
- ◆ Tout passage non fanionné d'un obstacle, ainsi que toute porte d'obstacle déjà franchie peuvent être traversés à n'importe quel moment du parcours.
- ◆ Chaque obstacle type marathon compte pour un numéro.  
Exemple : pour une porte de maniabilité en numéro 5, un obstacle de marathon en numéro 6 (A B C D) et une porte de maniabilité en numéro 7...  
Entre la porte 5 et 7 les pénalités des obstacles de marathon hors pénalités de temps et de phase s'appliquent.

### Art 7.9 - Test d'adresse

Parcours en terrain clos et sur le plat proposant des contrats à remplir.

Piste normale d'une superficie équivalente à une carrière de 80 x 40 m avec choix de l'itinéraire.

Piste réduite 20 m x 60 m avec parcours à main droite imposé.

#### Contrats :

- ◆ ramassage d'anneaux avec une épée,
- ◆ but : ballons à mettre dans des fûts en plastique,
- ◆ foulards à saisir à la main
- ◆ bordures maraichères
- ◆ ruelle en « L »
- ◆ serpentine

Prévoir un espace suffisant pour permettre aux attelages d'évoluer, par exemple 4 000 m<sup>2</sup> pour 12 contrats: 3 fûts, 3 potences foulards, 3 potences anneaux, 1 bordure maraichère, 1 ruelle en « L » et 1 serpentine.

Les contrats doivent être répartis sur la piste pour inciter le coéquipier à alterner ses actions et permettre le maximum de tracés différents pour les meneurs.

Au cas où la taille du terrain ou les horaires ne permettent pas de mettre en place une maniabilité + test d'adresse telle que décrite, les contrats peuvent être disposés autour du terrain de maniabilité.

L'épreuve est dite alors à Conduite réduite. Ce type d'épreuve, s'il supprime l'initiative du tracé, maintient la technique du choix de la vitesse et le travail du coéquipier.

Des contrats sont répartis sur le terrain. Sont remis au concurrent, avant le départ, l'épée et les ballons dans un contenant, type mangeoire de déplacement. Celui-ci est rendu à la fin du parcours avec les anneaux et les foulards récupérés.

La cloche ayant sonné, l'attelage passe la ligne de départ déclenchant le chrono. Le concurrent doit effectuer l'ensemble des contrats par l'itinéraire de son choix. Le meneur guide l'attelage à proximité des potences et des buts, le coéquipier remplit le contrat toujours coté gauche de la voiture.

Tous les contrats effectués, l'attelage franchit la ligne d'arrivée et le chronomètre est arrêté.

L'attelage le plus performant est celui qui a rempli correctement les contrats dans un minimum de temps.

Si des anneaux ou les foulards ne sont pas ramassés, si des ballons ne sont pas dans les fûts ou mal répartis, ils donnent des pénalités de temps. Le coéquipier peut descendre pour corriger un contrat mal rempli mais l'attelage doit obligatoirement être arrêté pour qu'il descende.

Un contrat raté doit être retenté une fois. La ligne de départ – arrivée peut être franchie dans les deux sens. Il s'agit d'un travail d'équipe, le meneur et son coéquipier peuvent parler entre eux.

Un temps suffisant doit être réservé à la reconnaissance.

Les pénalités pour contrats non effectués seront ajoutées au temps de parcours, le temps total est converti en points.

### Art 7.10 - Aide extérieure

#### Définition

Toute intervention d'un tiers non embarqué sur la voiture, sollicitée ou non, dans le but de faciliter la tâche du meneur ou d'aider ses poneys / chevaux, est considérée comme aide de complaisance.

Cependant en marathon, maniabilité, maniabilité combinée, test d'adresse et dressage combiné seules les interventions physiques sont considérées comme aides de complaisance.

Tout dispositif de communication avec une seule oreillette est autorisé uniquement lors du marathon et sur les terrains d'entraînement de tous les tests.

### Sanction

Elimination et / ou Mise à pied

### Assistance légitime en marathon

Les cas suivants sont considérés comme assistance légitime :

- ◆ assistance pendant les haltes obligatoires et dans les zones neutres entre les phases,
- ◆ assistance pour éviter des accidents,
- ◆ assistance pour redresser une voiture renversée,
- ◆ assistance aux poneys / chevaux suite à un accident à l'intérieur d'un obstacle, à condition que les équipiers aient mis pied à terre.

Un équipier menant un cheval en main dans un obstacle amène 25 points de pénalité.

Dans chaque cas, les circonstances doivent être établies par le jury après audition d'un Commissaire de piste et/ou d'un Commissaire aux obstacles.

### Assistance en dressage

10 points de pénalité sont comptabilisés lorsqu'un coéquipier parle à son meneur ou lui indique le parcours que ce soit une ou plusieurs fois. Pour toute épreuve Club cette assistance est autorisée et ne génère pas de pénalités.

## VIII - PENALITES

En cas de non-respect de la réglementation de la FFE, ou en cas d'agissement contraire au bon déroulement du concours, des sanctions peuvent être prises. Ces sanctions décrites au sein de l'Article 1.8 du règlement général viennent en complément des pénalités répertoriées au sein du règlement spécifique Attelage.

De manière préventive, tout commissaire au paddock ou juge peut demander au concurrent de modifier le harnachement, faire des recommandations ou mise en garde à la détente ou avant le début de chaque test afin que le concurrent se mette en conformité avec les règlements.

Le président du jury est compétent pour prononcer selon la gravité, avertissement, élimination, disqualification, mise à pied, ou toute autre pénalité pour défaut de mise en conformité avec les règlements et les éventuelles recommandations des officiels de compétition.

Les cas non prévus sont traités par le jury. Il est compétent pour prendre la décision fondée sur le bon sens et l'éthique sportive qui s'inscrit le mieux dans l'esprit du règlement fédéral.

### Art 8.1 - Dressage

#### A - Notes

Des notes de zéro à 10 seront attribuées pour chaque figure numérotée et pour chaque note d'ensemble sur la base suivante :

10	Excellent	5	Suffisant
9	Très bien	4	Insuffisant
8	Bien	3	Assez mal
7	Assez bien	2	Mal
6	Satisfaisant	1	Très mal
		0	Non exécuté

Les demi-points peuvent être utilisés.

## B - Erreur d'exécution

Si un concurrent tente d'effectuer une figure ou essaie de maintenir l'allure imposée, sans y parvenir mais sans non plus dévier du tracé imposé, le Président du jury peut choisir de le sanctionner comme une erreur de parcours, ou décider de laisser les Juges donner une note en conséquence.

## C - Désobéissance

Toute forte résistance dans le mouvement en avant, tout cheval qui rue ou se cabre est considérée comme une désobéissance et est pénalisée par le juge en C

## D - Erreur de Parcours

Il y a erreur de parcours quand un concurrent dévie du tracé imposé ou quand une figure est exécutée à la mauvaise allure ou oubliée.

Dans le cas où un concurrent commettrait une erreur de parcours, le Président du jury sonne la cloche et arrête le concurrent.

Celui-ci doit reprendre le déroulement de la reprise au début de la figure où l'erreur a été commise.

Si le concurrent a un doute, il peut s'approcher du Président du jury pour prendre ses instructions.

## E - Harnais détaché ou cassé

Si une guide, une courroie de timon, une chaînette ou un trait se détache ou se casse, ou si un poney / cheval a passé la jambe par-dessus le timon, un trait ou un brancard, le Président du jury sonne la cloche et un équipier met pied à terre pour rattacher ou réparer l'élément défectueux.

Le concurrent est pénalisé pour mise pied à terre de l'équipier.

## F - Pénalités

Mener sans fouet, le faire tomber, le déposer ou l'échanger entre l'entrée sur la carrière et le salut final	5 points
Meneur ou coéquipier entrant dans la carrière avec une tenue incomplète sauf autorisation expresse du Président du jury.	5 points
Entrée en piste trop tôt ou trop tard	Elimination possible
Absence de reculement si voiture sans frein	Elimination
Absence de reculement en attelage Solo	Elimination
Equipier se servant des guides, du fouet ou des freins. A chaque fois.	20 points
Incident : erreur de parcours, désobéissance, équipiers mettant pied à terre	
1 <sup>e</sup> incident	5 points
2 <sup>e</sup> incident identique au premier	10 points
3 <sup>e</sup> incident identique aux 2 premiers	Élimination
Partie de l'attelage sortant de la carrière pendant une figure	sanctionné comme incorrect dans la note
Attelage sortant entièrement de la carrière	Élimination
Voiture renversée	Élimination
Meneur mettant pied à terre	20 points
Poney / cheval boiteux	Disqualification du poney/cheval et élimination du concurrent
Bonnets attachés à la muserolle ou au noseband.	5 points
Usage de bandages ou protections de membre autres que cloches*	10 points
Coéquipier donnant des indications : paroles et/ou gestes	10 points (pénalisé qu'1 fois)
Concurrent ou équipier(s) attachés à la voiture	Elimination
Aide extérieure	Élimination
Nombre de personnes présentes dans la voiture, non réglementaire	Elimination

Si un concurrent perd son fouet ou le casse il y a pénalité, le concurrent peut finir sans fouet. Le groom peut remettre un fouet de remplacement sans pénalité supplémentaire.

\*après une pénalité pour usage de bandages ou de protections de membre autres que cloches, le poney /cheval doit être examiné à la sortie du test.

Tout concurrent obtenant une note moyenne inférieure à 50% : soit plus de 80 points de pénalités, sur le test de dressage hors pénalités pour incident, est disqualifié sur décision du jury dès lors qu'il est jugé inapte à poursuivre sur les tests suivants en toute sécurité.

## 1. Entrée

Un concurrent qui entre dans la carrière avant le signal de départ ou qui ne se présente pas sur la carrière dans un délai de 90 secondes après le signal de départ peut être éliminé à la discrétion du Président du jury.

## 2. Equipiers

Lorsque l'attelage est dans la carrière les équipiers doivent rester assis à leur place. Des pénalités sont appliquées si ils tiennent les guides ou le fouet, font des gestes, parlent et mettent pieds à terre.

### Art 8.2 - Marathon

FAUTES	PENALITES
Se présenter en retard au départ phase A routier/échauffement	0,25 point / seconde
Temps total dépassant le temps accordé dans toutes les phases	0,25 point / seconde
Temps total en dessous du temps minimum dans les phases A routier/échauffement et B	0,25 point / seconde
Temps total dans chaque obstacle	0,25 point / seconde
Rester arrêté sans raison en phase B, par tranches de 10 secondes	1 point
Galoper plus de 5s consécutives dans les 300 derniers mètres de la phase B, une fois sorti de la zone des 30m qui suit le dernier obstacle	1 point
Maintenir le galop au-delà de ces 5 premières secondes	1 point par tranche de 5s entamée
Déplacer ou faire tomber un élément renversable	2 points
Usage abusif du fouet dans un obstacle	5 points
Empêcher un élément renversable de tomber	10 points
Bonnets attachés à la muserolle ou au noseband.	5 points
Personnes réglementaires non présentes sur la voiture au passage d'un PO ou de la ligne de départ et d'arrivée de chaque phase. A chaque fois	5 points
Equipier (s) n'étant pas sur la voiture quand l'attelage entre dans un obstacle	5 points
Equipier (s) n'étant pas sur la voiture lorsque l'axe arrière de la voiture franchit la fin de zone des 30m matérialisée à la sortie de chaque obstacle	5 points
Déviations de parcours ou arrêt après le dernier obstacle ou les 300 m. A chaque fois.	10 points
Trait ou chaînette manquant ou détaché à la fin du marathon	10 points
Meneur mettant 2 pieds à terre. A chaque fois.	20 points
Equipier (s) mettant 2 pieds à terre. A chaque fois.	5 points
Equipier (s) mettant 2 pieds à terre en phase B en dehors des obstacles, avec la voiture en mouvement. A chaque fois.	5 points
Meneur mettant 2 pieds sur un élément d'obstacle. A chaque fois.	5 points
Equipier mettant 2 pieds sur un élément d'obstacle. A chaque fois.	5 points
Erreur de parcours corrigée dans un obstacle	20 points
Equipier tenant les guides alors que la voiture n'est pas à l'arrêt.	20 points
Equipier se servant du fouet ou des freins	20 points
Equipier menant un cheval en main dans un obstacle, mise pied à terre incluse.	25 points
Equipiers ne descendant pas de la voiture pour résoudre un problème présentant un danger ou montant sur le dos des poneys/chevaux ou timon	20 points
Concurrent qui ne s'arrête pas ou ne corrige pas la situation avant de quitter l'obstacle quand un membre du poney / cheval est passé par-dessus un trait	30 points
Voiture se renversant dans un obstacle ou sur une phase	Elimination

Concurrent ou équipier(s) attachés à la voiture	Elimination
Absence de reculement si voiture sans frein	Elimination
Absence de reculement en attelage Solo	Elimination
Usage abusif du fouet sur l'ensemble du parcours	Elimination
Utilisation d'un véhicule motorisé ou d'une bicyclette dans les obstacles à la reconnaissance	Elimination
Prendre le départ avant le signal et revenir au rappel	10 points
Prendre le départ avant le signal et ne pas revenir au rappel	Elimination
Dépassement du temps limite dans une phase	Elimination
Poneys / chevaux inaptes à poursuivre un test	Elimination
Non-respect des équipements de sécurité pour les concurrents et équipiers	Elimination
Voiture ou éléments en dessous de la mesure réglementaire au départ du marathon	Elimination
Voiture en dessous du poids à la fin du marathon	Elimination
Omettre un PO ou ne pas passer un obstacle dans l'ordre correct	Élimination
Terminer le marathon avec une roue manquante	Elimination
Terminer le marathon avec un trait ou chainette ou guide de détaché. A chaque fois	10 points
Terminer le marathon I avec un timon ou un brancard manquant ou endommagé ou détaché	Elimination
Omettre de passer entre les fanions d'entrée ou de sortie d'un obstacle	Elimination
Passer une porte dans le mauvais ordre ou dans le mauvais sens sans correction	Elimination
Passer la ligne de sortie dans le bon sens avant d'avoir passé toutes les portes d'un obstacle	Elimination
Concurrent qui ne s'arrête pas ou ne corrige pas la situation avant de quitter l'obstacle quand un membre du poney / cheval est passé par-dessus le timon, le maître palonnier ou un brancard	Elimination
Dételer et mener les poneys / chevaux en main à travers l'obstacle	Elimination
Dépasser le temps limite de 5 minutes dans un obstacle	Elimination
Aide extérieure	Elimination
Omettre de se présenter à l'examen vétérinaire de fin de marathon, Equidé n'ayant pas récupéré, boîteux, ou inapte à poursuivre le concours.	Elimination

Si le concurrent n'est pas prêt à prendre le départ en phase A à l'horaire prévu, il peut être pénalisé de 0,25pts par seconde de retard, selon les circonstances examinées par le jury. Le juge de phase peut faire partir le concurrent dès que possible ou différer le départ pour des raisons d'organisation sans pénalités supplémentaires.

### A - Mise pied à terre

Dans la phase A et en dehors des obstacles de la phase B ni équipier, ni meneur ne sont autorisés à mettre les deux pieds à terre, à moins que la voiture soit à l'arrêt.

Si le véhicule n'est pas à l'arrêt, l'attelage est pénalisé de 5 points chaque fois que 1 ou 2 équipiers mettent les deux pieds à terre et de 20 points lorsque c'est le meneur.

Dans toutes les phases, le meneur et tous les équipiers doivent être sur la voiture lorsque l'attelage franchit les lignes de départ et d'arrivée de phase, les PO, et la ligne d'entrée d'obstacle.

Dans les épreuves poneys et Solo, si l'état du terrain le justifie, le Délégué technique et le Président du jury peuvent autoriser les équipiers à courir derrière la voiture sur des tronçons identifiés.

En cas d'incident, par exemple : trait, chainette ou guide au dessus d'un poteau, les coéquipiers doivent descendre pour résoudre le problème.

### B - Arrêts

Un équipier peut tenir les guides sans faire encourir de pénalités dès lors que la voiture reste à l'arrêt. Les concurrents peuvent s'arrêter pour réparer les voitures ou les harnais ou pour toute autre raison indépendante de la volonté du meneur, à tout endroit du parcours autre que la zone d'abord d'un obstacle, sans autre sanction que le temps perdu.

Exceptions :

- ◆ S'ils s'arrêtent pour une autre raison dans la phase B, les concurrents sont pénalisés de 1 point par tranche de dix secondes entamée

- ◆ Un concurrent est autorisé à s'arrêter pour réparer la voiture ou le harnais dans les 30 mètres suivant la ligne de sortie du dernier obstacle sans pénalités. Un arrêt pour toute autre raison entre le dernier obstacle ou le panneau 300 m si il est plus proche de l'arrivée et la ligne d'arrivée est pénalisé de 10 points à chaque fois.

## C - Pénalités de temps perdu

Aucune correction de temps n'est accordée en cas d'accident n'impliquant que la voiture du concurrent, ses poneys / chevaux ou les personnes transportées, en cas de rupture ou d'ajustement nécessaire du harnais ou encore de perte d'un fer.

Si un attelage rattrape celui qui le précède sur le parcours, le concurrent rattrapé doit laisser passer l'autre concurrent à la première opportunité.

Les deux meneurs doivent en signaler les circonstances au jury à la fin de la phase B.

Il appartient à un membre du jury de décider si une correction de temps doit être accordée ou non.

En cas d'incident impliquant des tiers, lorsque la responsabilité du meneur n'est ni prouvée ni impliquée ou en cas de perte de temps pour des raisons indépendantes de la volonté du meneur, l'Observateur à pied, s'il y en a un à proximité, doit noter le temps pendant lequel le concurrent est resté arrêté.

Tous deux doivent signaler l'incident au jury ainsi que les circonstances et le temps pendant lequel le concurrent est resté arrêté.

## D - Pénalités dans les obstacles

Dans les obstacles, l'allure est libre.

Si un concurrent perd son fouet ou le casse à l'intérieur d'un obstacle, l'équipier peut lui faire passer le fouet de réserve sans encourir de pénalité.

### 1. Erreur de parcours dans un obstacle

Les portes obligatoires dans un obstacle ne deviennent libres qu'après avoir été franchies par le concurrent dans le bon sens et dans le bon ordre.

Les concurrents peuvent alors les passer dans n'importe quel sens et à n'importe quel moment.

**Par exemple :** *les concurrents doivent d'abord traverser A dans le bon sens avant d'aborder B. A est maintenant libre d'être repassée dans n'importe quel sens, et ainsi de suite.*

Les concurrents qui franchissent une porte obligatoire identifiée par une lettre, dans le mauvais ordre ou dans le mauvais sens avant qu'elle devienne libre, sans corriger leur erreur avant de passer entre les fanions de sortie, sont éliminés.

Pour corriger ce type d'erreur, le concurrent doit revenir sur ses pas et franchir la porte manquée avant d'aborder la porte suivante dans le bon ordre.

**Par exemple :** *un concurrent franchit les portes A et B et passe ensuite la porte D, manquant la porte C. Pour corriger son erreur, le concurrent doit retourner dans la porte C, puis revenir à la porte D etc. ; toutes les portes sont neutralisées jusqu'à ce qu'il atteigne cette porte.*

Les portes sont considérées franchies dès lors que la totalité de l'attelage poneys /chevaux et voiture, y compris l'essieu arrière, est passé entre les deux fanions rouge et blanc.

### 2. Mise pied à terre dans les obstacles

Une fois que le ou les équipier(s) ont mis pied à terre, ils ne sont pas obligés de remonter sur la voiture ni de suivre le concurrent dans les portes qui lui restent à passer pour franchir l'obstacle, il(s) peut (vent) remonter sur la voiture à l'extérieur de l'obstacle. Les équipiers doivent remonter avant que l'axe arrière de la voiture franchisse la fin de la zone des 30m.

Un équipier peut aider le meneur dans l'obstacle, en tenant les guides près du mors, le meneur conservant les guides ; le concurrent reçoit 25 points de pénalité, mise pied à terre comprise.

Le meneur ou un équipier peut à tout moment poser un pied au sol ou sur une partie d'un obstacle, sans être pénalisé.

Le meneur doit s'arrêter et faire descendre un équipier sans délai si un poney / cheval passe un membre par dessus le timon, la volée ou l'un des traits, lorsque le poney / cheval tombe et reste à terre ou lorsqu'il reçoit d'un membre du jury ou d'un Commissaire aux obstacles l'instruction de faire une réparation.

Le chronomètre continue à courir durant le temps de la réparation.

### **3. Renversement de la voiture**

En cas de renversement sur le marathon le concurrent est éliminé, il ne peut continuer le parcours.

### **4. Chronométrage**

Il est préférable d'utiliser un système de chronométrage électronique pour mesurer le temps de passage des concurrents dans les obstacles.

Quel que soit le système utilisé, le Commissaire doit chronométrer le passage du concurrent dans l'obstacle dont il a la responsabilité, à partir du moment où le nez du premier poney / cheval passe la ligne d'entrée jusqu'au moment où le nez du premier poney / cheval passe la ligne de sortie dans le bon sens. Dès que le chronomètre est arrêté, il ne peut plus y avoir de pénalités supplémentaires et l'attelage doit quitter l'obstacle.

Le temps limite dans un obstacle est de cinq minutes.

Lorsqu'un concurrent ne parvient pas à passer l'obstacle dans le temps limite, le Commissaire à l'obstacle donne 2 coups de sifflet pour indiquer au meneur que le temps limite est atteint. Le concurrent doit alors évacuer l'obstacle le plus vite possible et il n'est pas autorisé à poursuivre le test.

### **5. Destruction d'obstacle**

Si un concurrent détruit un ou des éléments d'un obstacle et que cette destruction ne lui permet pas de continuer son parcours, le concurrent doit faire descendre son ou ses équipiers afin de retirer le ou les éléments détruits gênants le passage de l'attelage. Le chronomètre n'est pas arrêté et la mise pied à terre de groom(s) est sanctionnée. En cas d'aide extérieure il est éliminé.

### **E - Erreur de parcours hors des obstacles**

Sur toutes les phases, un concurrent omettant de passer dans un P.O. ou l'ayant franchi à l'envers, peut faire demi tour pour franchir le P.O. tant qu'il n'a pas passé le PO suivant. Un concurrent qui ne franchit pas les P.O. dans l'ordre des numéros est éliminé.

Les conditions sont les mêmes pour la phase B, les PO incluant également les entrées et sorties d'obstacles.

**Art 8.3 - Maniabilité**

FAUTE	PENALITE
Prendre le départ et franchir une porte avant la cloche	10 points et nouveau départ
Amat Elite GP : se présenter à la maniabilité sans être passé au contrôle vétérinaire	Elimination
Absence de reculement si véhicule sans frein	Elimination
Absence de reculement en Solo	Elimination
passer un obstacle avant le départ	Elimination
Equipier ne restant pas assis à sa place sur la voiture, la première fois	5 points
Equipier ne restant pas assis à sa place sur la voiture, la deuxième fois	10 points
Equipier ne restant pas assis à sa place sur la voiture, la troisième fois	Elimination
Equipier se servant des guides, du fouet ou du frein	20 points à chaque fois
Equipier donnant des indications : paroles et/ou gestes	Pas de pénalité
Portes ou éléments d'obstacle renversés avant leur ordre de passage	3 points + 10 secondes
Portes ou éléments d'obstacle renversés déjà franchis	3 points
Erreur de parcours : oubli d'une porte, ordre de passage des portes non respecté	Elimination
Ligne de départ ou d'arrivée non franchie	Elimination
Bonnets attachés à la muserolle ou au noseband.	5 points
Tenue incomplète ou non conforme du meneur ou de l'équipier ou casque mal attaché	5 points/personne
Non port du casque de protection pour le meneur et le(s) équipier(s)	Elimination
Mener sans fouet, le faire tomber, le déposer ou l'échanger une fois la ligne de départ franchie et avant de franchir la ligne d'arrivée	5 points
Chute d'un ou de deux éléments dans le même obstacle simple	3 points
Faire tomber un élément d'une combinaison, par élément	3 points
Franchir un obstacle dans le mauvais sens ou dans le mauvais ordre	Elimination
1 <sup>e</sup> désobéissance	5 points
2 <sup>e</sup> désobéissance	10 points
3 <sup>e</sup> désobéissance	Elimination
Meneur mettant pied à terre, à chaque fois	20 points
Equipier mettant pied à terre, la première fois	5 points
Equipier mettant pied à terre, la deuxième fois	10 points
Equipier mettant pied à terre, la troisième fois	Elimination
Equipier menant un poney / cheval dans un obstacle (mise pied à terre comprise)	25 points
Concurrent ou équipier(s) attachés à la voiture	Elimination
Véhicule renversé	Elimination
Aide extérieure	Elimination
Dépassement du temps accordé Amateur	0,005 pts / 1/100 <sup>e</sup> seconde
Dépassement du temps accordé Club	0,5 pts / seconde
Dépassement du temps limite	Elimination
Ne pas s'arrêter après un deuxième avertissement ou reprendre le parcours avant la cloche après une reconstruction d'obstacle	Elimination

- ◆ Lorsque le concurrent est sur la carrière, que le président du jury a sonné pour signifier le départ au concurrent et qu'il ne prend pas le départ dans les 45s, le chronomètre démarre.
- ◆ En amateur Elite GP : Si le concurrent n'est pas entré dans la carrière quand le parcours est prêt, le président du jury sonne une première fois pour signifier le départ. Si le concurrent n'est pas entré dans les 45 secondes suivant le premier signal, un second signal est donné et ce concurrent est alors éliminé.
- ◆ Les lignes de départ et d'arrivée sont neutralisées entre le moment où le concurrent a passé la ligne de départ et celui où il a franchi la dernière porte.
- ◆ Les équipiers ne sont pas autorisés à se mettre debout derrière le meneur, sous peine de pénalités, excepté en maniabilité combinée.

- ◆ Le concurrent est chronométré encourt des pénalités à partir du moment où le nez du premier poney / cheval passe la ligne de départ jusqu'au moment où le nez du premier poney / cheval passera la ligne d'arrivée dans le bon sens et il ne peut y avoir de pénalités supplémentaires.
- ◆ Le jury peut infliger une sanction à tout concurrent qui passe un obstacle numéroté après avoir franchi la ligne d'arrivée.
- ◆ Si un concurrent renverse ou fait tomber un élément d'un obstacle qu'il n'a pas encore franchi, le Président du jury sonne la cloche, arrête le concurrent et le chronomètre pendant la reconstruction de l'obstacle. Le chronomètre redémarre quand le concurrent repasse là où la destruction a été commise.
- ◆ Un concurrent a franchi la porte d'un obstacle quand tout l'attelage est passé entre les fanions.
- ◆ Si l'attelage ne passe pas en entier entre les deux fanions rouge et blanc, le Président du jury sonne la cloche et arrête le chronomètre pendant la reconstruction de l'obstacle.
- ◆ Lorsque le jury sonne la cloche ou le signal, le concurrent doit s'arrêter immédiatement.
- ◆ S'il ne s'arrête pas, le jury sonne une deuxième fois. Si le concurrent ne s'arrête toujours pas, il est éliminé. L'équipier est autorisé à aviser le meneur que le signal a retenti.
- ◆ Si le jury n'est pas sûr qu'un obstacle a été correctement franchi, il laisse le concurrent terminer son parcours. Le jury peut prendre sa décision à la fin du parcours.
- ◆ Un concurrent peut traverser le tracé d'une combinaison ouverte sans encourir de pénalité sauf en cas de destruction.

### A - Harnais cassé

Si, entre les lignes de départ et d'arrivée, un timon, un brancard, l'éventuelle barre en Club, une roue cage, les guides, les traits ou les chaînettes cassent ou se détachent, ou si un poney / cheval passe une jambe par-dessus un trait, le timon ou un brancard, le Président du jury sonne la cloche et arrête le chronomètre.

Le meneur doit alors faire descendre un équipier pour effectuer la réparation. Quand la réparation est effectuée et que l'équipier est remonté sur la voiture, le président du jury sonne et redémarre le chronomètre. L'attelage est pénalisé pour mise pied à terre de l'équipier.

### B - Mise pied à terre

On considère que le meneur et les équipiers mettent pied à terre chaque fois qu'ils posent les deux pieds sur le sol.

Les équipiers doivent être sur la voiture lors du passage dans chaque obstacle. Exception : un équipier ou les équipiers peut / peuvent mettre pied à terre pour aider les poneys / chevaux dans un obstacle.

Un équipier peut aider le meneur en menant un poney / cheval dans un obstacle en main. Le concurrent est pénalisé de 25 points, mise pied à terre comprise. Le ou les équipiers doivent remonter en voiture avant l'obstacle suivant.

### C - Fouet

Si un concurrent perd son fouet ou le casse, le fouet n'a pas à être remplacé et le concurrent peut finir sans fouet, l'équipier peut toutefois remettre un fouet de remplacement au meneur avant la ligne d'arrivée. L'équipier peut également descendre de la voiture pour récupérer le fouet. Le concurrent est alors pénalisé pour mise pied à terre de l'équipier.

### D - Désobéissance

Il y a désobéissance lorsque :

- ◆ un concurrent essaie de franchir un obstacle et que ses poneys / chevaux dérobent au dernier moment sans toucher aucune partie de l'obstacle,
- ◆ le Président du jury estime que le concurrent a perdu le contrôle de son attelage.
- ◆ l'attelage complet marque un temps d'arrêt
- ◆ l'attelage complet ne passe pas entre les fanions d'obstacle
- ◆ l'attelage sort d'une combinaison multiple : n'utilise pas le chemin le plus direct, fait un cercle ou une volte pour aller d'une porte à la suivante au sein même d'une combinaison

◆ l'attelage recule

En cas de désobéissance dans une combinaison ouverte sans qu'il n'y ait de faute pour élément tombé le meneur doit continuer son parcours et il est pénalisé d'une désobéissance.

**Par exemple :** désobéissance devant la porte B d'un zig-zag sans destruction, le concurrent poursuit directement vers la porte B. S'il reprend à une autre porte il est éliminé.

Si un concurrent subit une désobéissance sur un obstacle et renverse une partie de cet obstacle il encourt seulement des pénalités pour la désobéissance et 10 secondes seront ajoutées pour la reconstruction. Le chronomètre redémarre dès que la tête du 1<sup>er</sup> équidé de l'attelage s'engage dans l'obstacle reconstruit ou dans le premier élément de la combinaison si la désobéissance avec balle tombée est commise au sein d'une combinaison.

En dehors de combinaisons ouvertes, faire une volte, dépasser la ligne ou recouper sa ligne n'est pas considéré comme une désobéissance.

## E - Refus

Un poney / cheval est considéré comme au refus lorsque, quels qu'en soient le moment et la raison, il refuse de se porter en avant, fait demi-tour, se pointe, etc.

Le refus est pénalisé comme une désobéissance.

### Art 8.4 - Dressage combiné

Outre les pénalités de la maniabilité art.8.3, s'ajoutent :

PENALITES SPECIFIQUES POUR LES FIGURES IMPOSEES DU DRESSAGE COMBINE	
Dépassement du temps accordé	0,25 pts / seconde
Arrêt : durée inférieure à 8 secondes	5 points
Serpentine : réalisation partielle à une main	5 points
Arrêt : non réalisation	10 points
Serpentine : non réalisation à une main	10 points

2 notes d'ensemble de 0 à 10 sont attribuées au concurrent sur la base du tableau de l'article 8.1.A .

### Art 8.5 - Maniabilité combinée

Outre les pénalités de la maniabilité art.8.3 et celles du marathon art.8.2, hormis les pénalités concernant le temps et les phases, qui s'appliquent aux obstacles type marathon, s'ajoutent :

PENALITES SPECIFIQUES POUR LA MANIABILITE COMBINEE	
Dépassement du temps accordé	0,25 pts / seconde

### Art 8.6 – Test d'Adresse

FAUTE	PENALITE
Chaque contrat non rempli	20 s soit 4 points
Chaque seconde de temps réalisé	0,25 point
Déplacer ou renverser un fût, un chandelier, une ou plusieurs barres, un cône d'un même contrat. A chaque faute	2 points
Contrat à réaliser par le coéquipier, abordé côté droit c'est-à-dire coté meneur. A chaque faute	2 points
Ligne de départ ou arrivée non franchie	Elimination
Renversement de la voiture	Elimination
Départ avant la cloche et abord du 1 <sup>er</sup> contrat	10 points et nouveau départ
Aide extérieure	10 points

## IX - CLASSEMENT

Le classement s'obtient par l'addition des pénalités des tests. Le gagnant est celui qui totalise le moins de points.

En cas d'abandon en cours de test et sans contre-indication du Président de Jury, le concurrent peut prendre part aux tests suivants. Il apparaît dans les résultats à la suite des concurrents éliminés.

Lorsqu'un concurrent ne prend pas le départ d'un test, il ne peut pas prendre le départ du ou des tests suivants.

### Art 9.1 - Classement de chaque test

#### A - Dressage

Les notes attribuées par les Juges sont additionnées et leur total est divisé par le nombre de Juges pour obtenir une note moyenne. A ce total, est appliqué le coefficient indiqué sur le protocole, puis soustrait de 160. On obtient un total négatif auquel sont ajoutées les éventuelles pénalités.

#### B - Marathon

##### 1. Conversion du temps en points de pénalités

Les temps de passage du concurrent dans les obstacles et tout dépassement du temps accordé dans chacune des sections, sont additionnés et multipliés par 0,25. Tous les temps mesurés en dessous du temps minimum dans les phases A et B sont additionnés et multipliés par 0,25. Il n'y a aucun arrondi. Les points de pénalités sont calculés avec deux décimales. Les pénalités pour non-respect du temps minimum, plus les pénalités pour dépassement du temps accordé et le temps total dans les obstacles, sont additionnées à toutes les autres pénalités éventuelles afin de calculer le score final de chaque concurrent.

2. En cas d'égalité de points, le concurrent avec le moins de points de pénalités dans la phase B est classé avant les autres.

3. Sans contre indication du Président de Jury, les concurrents qui ont abandonné ou qui sont éliminés peuvent partir sur le troisième test avec les pénalités du dernier classé multipliées par 1,25. Ils sont néanmoins exclus du classement.

#### C - Maniabilité, Dressage Combiné, Maniabilité combinée et test d'adresse

### Art 9.2 - Classement Club 2A, Club Poney 2 et Club 2

Test d'adresse + Maniabilité : en cas d'égalité de points à l'issue des deux tests, les concurrents sont départagés par l'épreuve de Test d'adresse . Puis, si besoin est, pour la première place, les ex-æquo sont départagés par le chronomètre de la maniabilité.

Maniabilité + Maniabilité : En cas d'égalité de points à l'issue des deux tests, les concurrents sont départagés par la deuxième maniabilité. Puis, si besoin est, pour la première place, les ex-æquo sont départagés par le chronomètre de cette deuxième maniabilité.

### Art 9.3 - Classement Club 1A, Club Poney1 et Club 1

En cas d'égalité, les ex-æquo sont départagés par le résultat de la maniabilité combinée, puis par le résultat du dressage.

### Art 9.4 - Classement Club Elite, Club Elite GP, Amateur 2, Amateur 1 GP, GP Enfant, GP Junior, GP Jeunes Meneurs et Amateur Elite GP

En cas d'égalité, les ex-æquo sont départagés par le résultat du marathon ou de la maniabilité combinée, puis par le résultat du dressage ou du dressage combiné.

## X – DERBY MARATHON

Le Derby Marathon consiste à enchaîner un parcours composé de portes de maniabilité et des obstacles type marathon. Parcours pédagogique et ludique, il combine les sensations du marathon et de la maniabilité. Il permet aux meneurs et leurs poneys/chevaux de pratiquer en compétition y compris lorsque les tests habituels ne peuvent être organisés faute d'espace suffisant, météo adaptée...

Le derby marathon valorise les qualités techniques des meneurs ainsi que le niveau de dressage de leurs poneys/chevaux grâce au tracé proposé par le chef de piste qui alterne les courbes +/- serrées impliquant des variations d'allures.

Les modalités réglementaires spécifiques du Derby Marathon sont appliquées en complément des précédents articles et notamment ceux dédiés au test de marathon.

Lorsque 2 manches et 1 ou 2 barrages sont organisés l'épreuve se court sur 2 jours.

### Barème & classement

- ◆ Barème A au chronomètre.  
Les pénalités sont en points. L'addition des pénalités pour fautes sur la piste et des pénalités de temps dépassé donne le résultat obtenu par le concurrent pour son parcours.
- ◆ Barème A Temps Optimum.  
Les pénalités sont en secondes. La fourchette de Temps Optimum est calculée sur la base du temps accordé moins 10 secondes comme mini et du temps accordé comme maxi. Au sein de cette fourchette de 10 secondes il n'y a pas de pénalité de temps.  
Ex : si le parcours fait 480m, à 240m/min, la fourchette de Temps Optimum est 110s-120s.  
L'addition des pénalités pour fautes sur la piste et l'écart du temps obtenu au-dessus ou en dessous de la fourchette de temps optimum.
- ◆ Barème C.  
Les pénalités sont en secondes et s'ajoutent au temps réalisé.

### Première manche :

Barème A au chronomètre ou Barème A Temps Optimum

Les concurrents à égalité de pénalités, à quelque place que ce soit, sont classés d'après le temps réalisé pour effectuer le parcours.

### Deuxième manche :

Barème A au chronomètre ou Barème A Temps Optimum

Les concurrents sont classés selon le cumul des pénalités des 2 manches.

Les concurrents à égalité de pénalités, à quelque place que ce soit, sont classés d'après le cumul des temps des 2 manches.

En cas de nouvelle égalité, les concurrents sont classés d'après le temps de la seconde manche.

### Barrage :

Barème au choix parmi les 3 barèmes réglementaires.

L'organisateur détermine en amont de la compétition et le communique, si les qualifiés pour le barrage poursuivent avec les pénalités des manches précédentes ou s'ils repartent de 0.

### Option 1 :

Les concurrents qualifiés partent sur le barrage avec les pénalités de la ou des manche(s) précédente(s) converties en secondes.

Le résultat final correspond à l'addition :

- ◆ des pénalités obtenues lors de la ou des manche(s) précédente(s), converties en secondes
- ◆ du temps réalisé lors du barrage
- ◆ des pénalités pour faute sur la piste lors du barrage, converties en secondes

### Option 2 :

Les concurrents qualifiés partent sur le barrage avec 0 pénalité.

Le résultat final correspond à l'addition :

- ◆ du temps réalisé lors du barrage
- ◆ des pénalités pour faute sur la piste lors du barrage, converties en secondes

En cas d'égalité pour la première place, le concurrent totalisant le moins de pénalités sur la piste lors du barrage l'emporte. En cas de nouvelle égalité le concurrent totalisant le moins de pénalités sur l'ensemble des manches l'emporte

Lorsqu'une seule manche est prévue, l'organisateur peut en le précisant sur le programme permettre aux concurrents non qualifiés pour le barrage de réaliser un parcours supplémentaire sur la base du tracé du barrage mais selon le barème de la première manche. Cela équivaut à une deuxième manche pour ces concurrents, mais elle n'est pas suivie d'un barrage.

Ces concurrents sont classés, à la suite de ceux qualifiés pour le barrage, selon le total de leurs pénalités dans les deux manches et du cumul des temps des 2 manches pour départager les éventuels ex aequo.

**Ordre de départ**

Première manche :

Ordre de la liste d'engagés sur ffe.com. Tous les concurrents participent.

Deuxième manche :

Même ordre que pour la première manche. Tous les concurrents repartent en dehors des disqualifiés et abandons.

Barrage :

Ordre inverse du classement de la ou des manche(s).

Participation d'un nombre limité de concurrents, avec un maximum de 50 % des partants de l'épreuve. Ce pourcentage est déterminé par l'organisateur et communiqué avant le début de la première manche. Les concurrents éliminés, disqualifiés ou qui ont abandonné ne peuvent pas repartir.

**Plan & reconnaissance**

Avant la reconnaissance, le Chef de piste établit un plan des différentes manches mentionnant les éventuelles portes de maniabilité et d'obstacles de marathon supprimées. Il le fournit au jury et le communique pour affichage officiel.

15 minutes minimum sont allouées aux concurrents, leurs coéquipiers et leurs coachs pour reconnaître le parcours.

Lorsque le tracé du parcours évolue d'une manche à l'autre, il est préférable qu'une deuxième reconnaissance soit organisée. Il n'y a pas de reconnaissance spécifique pour le barrage.

**Parcours et normes techniques :**

Le parcours est monté sur une piste en sable de préférence, close par une lice, au sein d'un manège ou en extérieur. Le sol doit être souple mais non profond et ne pas comporter de trous ou irrégularités.

	SUPERFICIE	LARGEUR MINIMUM	OBSTACLES DE MARATHON	PORTES DE MANIABILITE	
Carrière	1800m <sup>2</sup> - 2000m <sup>2</sup>	25m	2 maximum ABCDE  couloirs de 3,5m mini	10 max	Ecartement max des cônes : Team : 190cm Paire et Poney Team : 180cm Solo et Poney Paire : 160cm Poney Solo : 150cm
	>2000m <sup>2</sup> - 4000m <sup>2</sup>			12 max	
Détente	500m <sup>2</sup> minimum	18m	-	-	

Le parcours du barrage est de préférence un parcours raccourci. Le chef de piste peut retirer 1 à 3 portes de maniabilité, pour en conserver un minimum de 6 et peut retirer une lettre par obstacle de marathon.

**Matériel et équipements :**

Tenues, voitures, harnais : cf réglementation du marathon.  
Voitures 4 roues obligatoires.

Les modules constituant les obstacles de marathon doivent être adaptés :

- ◆ hauteur minimale : 1m10
- ◆ matériaux non dangereux, rien d'abrasif ou saillant
- ◆ suffisamment solide pour ne pas se briser et devenir dangereux

Les éléments constituant les modules doivent être solidaires entre eux de telle sorte que lorsqu'un attelage touche un module, le module ne bouge pas ou se décale mais ne se démonte pas.

### Chronométrage, vitesse

Nom des épreuves	Vitesse maxi
Derby Marathon Solo - Poney Solo	240 m/min
Derby Marathon Paire - Poney Paire	230 m/min
Derby Marathon Team - Poney Team	220 m/min

Temps accordé :

Il s'applique pour les manches. Le calcul du temps accordé se fait selon la formule suivante : distance divisée par vitesse, multiplié par 60 = temps accordé en secondes. Au delà de ce temps des pénalités sont appliquées.

Temps limite :

Le temps limite est égal au double du temps accordé au delà duquel les concurrents sont éliminés.

### Jugement et pénalités

Une porte de maniabilité est jugée franchie dès lors que minimum une roue de la voiture passe entre les fanions.

Quand un concurrent renverse ou déplace un obstacle de maniabilité ou de type marathon avant le passage de celui-ci, le Président du jury sonne la cloche et arrête le chrono au moment le plus approprié avant que l'obstacle en question soit approché. La pénalité est de 15 points (5 points pour la destruction + 10 pour la reconstruction). Après reconstruction, le Président sonne la cloche à nouveau, le concurrent reprend le parcours et le chrono reprend à l'endroit où il avait été arrêté.

Quand un concurrent renverse ou déplace un obstacle type marathon significativement empêchant la poursuite du parcours dans l'obstacle, le Président du jury sonne immédiatement la cloche et arrête le chrono. Après que l'obstacle est reconstruit il sonne de nouveau. Le concurrent doit redémarrer l'obstacle type marathon à partir de la porte A. Le chrono reprend au passage de la porte A.

En cas d'incident (comme une guide ou un trait ou un palonnier se détache ou se casse ou si la voiture est sérieusement endommagée ; ou si un cheval passe un pied par-dessus un trait ou le palonnier ou la volée), le Président doit sonner la cloche et arrêter le chrono pendant l'incident. Un équipier doit descendre pour régler la situation. Le concurrent reçoit 5 points de pénalités pour la descente d'équipier.

Le jury a la possibilité de disqualifier un concurrent à tout moment pour raison de sécurité, comportement inadapté ou en cas de fautes répétées lors de la détente ou l'épreuve.

PENALITES	PENALITES BAREME A AU CHRONO : PTS	PENALITES BAREME A TEAMPS OPTIMUM ET BAREME C : SEC
Dépassement du temps accordé. /seconde de temps dépassé	0,5 pts	—
Ecart du temps au-dessus ou en dessous de la fourchette de temps optimum.	—	1 sec / sec entamée
Chute d'un ou de deux éléments d'une porte de maniabilité	5 pts	5 sec
Chute d'un élément d'un obstacle type marathon : tombant ou module	5 pts	5 sec
Equipier(s) mettant pied à terre, la 1ère et la 2ème fois. /incident	5 pts	5 sec
Equipier se servant des guides, du fouet ou du frein (hormis frein de tourelle)	20 pts	20 sec
Erreur de parcours corrigée dans un obstacle type marathon	20 pts	20 sec
Erreur de parcours dans un obstacle type marathon (ordre ou sens) avec l'ensemble de l'attelage et	35 pts	35 sec

provoquer une reconstruction de l'obstacle		
Renverser un élément d'obstacle de marathon, une balle ou un fanion d'une mauvaise porte (ordre ou sens) avec une partie de l'attelage,:		
o Porte restant à franchir : arrêt du chronomètre, reconstruction	15 pts	15 sec
o Porte déjà franchie : pas d'arrêt du chronomètre	5 pts	5 sec
1ère ou 2ème désobéissance	Pas de pénalités	Pas de pénalités
Erreur de parcours non corrigée sur un obstacle type marathon	40 pts	40 sec
Erreur de parcours sur une porte de maniabilité non encore franchie (ordre ou sens)	40 pts	40 sec
3ème désobéissance	Elimination	Elimination
Meneur mettant pied à terre	Elimination	Elimination
Renversement de la voiture	Elimination	Elimination
Equipier(s) mettant pied à terre, la 3ème fois	Elimination	Elimination
Dépassement du temps limite	Elimination	Elimination

## XI – EPREUVES ANES

Les modalités réglementaires spécifiques aux épreuves Anes, Mules et Bardots sont appliquées en complément des précédents articles.

L'organisateur précise sur le programme le format des épreuves Club Ane qu'il déclare.

Format Dressage +Maniabilité Combinée :

- Il est préconisé d'organiser ce format en parallèle d'épreuves Attelage club 1
- Pour tout ce qui n'est pas spécifié comme norme propre aux épreuves « Club Anes » se référer aux dispositions réglementaires Club 1.

Format Marathon + Maniabilité Combinée :

- Il est préconisé d'organiser ce format en parallèle d'épreuves Attelage Club Elite GP
- Pour tout ce qui n'est pas spécifié comme norme propre aux épreuves « Club Anes » se référer aux dispositions réglementaires Club Elite GP.

Spécificités des épreuves Club Anes en Marathon :

- Obstacles : 3 maximum, pas de gué
- Vitesse : 9 km/h maximum

Spécificités des épreuves Club Anes en maniabilité et maniabilité combinée :

- Vitesse : 90 m/min maximum

A noter que les ânes, mules et bardots peuvent concourir dans les épreuves Club d'attelage destinées à tout type d'équidé. Les attelages composés de ces équidés se conforment alors à l'intégralité du Règlement Spécifique Attelage sans tenir compte des spécificités des épreuves Club Anes.