



REGLEMENT FFE DES COMPETITIONS

Applicable au 1^{er} novembre 2011

Dispositions spécifiques Attelage

SOMMAIRE

PREAMBULE

I - ORGANISATION

- Art 1.1 Programme des concours
- Art 1.2 Terrains et équipement
 - A - Terrain de dressage
 - B - Parcours de marathon
 - C - Terrain de maniabilité
 - D - Paddock
 - E - Secrétariat et bureau des calculs
 - F - Tableau d'affichage
- Art 1.3 Service vétérinaire
 - A - Inspection des poneys / chevaux pour les épreuves Amateur
 - B - Dernier contrôle des poneys / chevaux avant la maniabilité des épreuves Amateur Elite Grand Prix

II - EPREUVES

- Art. 2.1 Nomenclature des épreuves
- Art. 2.2 Tableau des épreuves
- Art. 2.3 Epreuves Amateur Trait

III – OFFICIELS DE COMPETITION

- Art 3.1 Composition du jury
- Art 3.2 Qualifications minimales.
- Art 3.3 Fonctionnement des jurys
- Art 3.4 Délégué technique
- Art 3.5 Chef de piste
- Art 3.6 Commissaire au paddock

- Art 3.7 Commissaire aux calculs
- Art 3.8 Observateur
- Art 3.9 Commissaires aux obstacles de marathon
- Art 3.10 Positions des Juges sur le marathon
- Art 3.11 Conflits d'intérêt

IV - CONCURRENTS

- Art 4.1 Qualifications / Participations
- Art 4.2 Tenue
 - A - Epreuves Club Poney et Club
 - B - Epreuves Préparatoires et Amateur

V - PONEYS / CHEVAUX

- Art 5.1 - Qualifications et participations des poneys / chevaux
- Art 5.2 - Harnachement
- Art 5.3 – Surclassement
- Art 5.4 – Chevaux de trait
- Art 5.5 – Poneys

VI - NORMES TECHNIQUES

- Art 6.1 - Normes des voitures
 - A - Voiture pour le dressage, le dressage combiné, la maniabilité et le test d'adresse
 - B - Voitures de marathon et maniabilité combinée
- Art 6.3 - Tableaux des normes techniques des différents tests

VII - DEROULEMENT

- Art 7.1 - Engagements
- Art 7.2 - Déclaration des partants
- Art 7.3 - Ordre de départ
- A – Dressage et Dressage Combiné
- B - Marathon
- C – Maniabilité et Maniabilité Combinée
- Art 7.4 - Dressage
- A - Dressage Club Poney et Club
- B - Dressage Préparatoire et Amateur
- Art 7.5 - Marathon
- A - Inspection et reconnaissance du parcours
- B - Test de marathon
- Art 7.6 - Maniabilité
- A - Test de maniabilité Club Poney et Club
- B - Test de maniabilité Préparatoire et Amateur
- C - Chronométrage de la maniabilité
- D - Barrage de la maniabilité
- Art 7.7 – Dressage Combiné
- Art 7.8 - Maniabilité Combinée
- Art 7.9 - Test d'adresse

VIII - PENALITES

- Art 8.1 - Dressage
- A - Notes
- B - Erreur d'exécution
- C - Erreur de parcours
- D - Harnais détaché ou cassé
- E - Pénalités

- Art 8.2 - Marathon
- A - Allure incorrecte
- B - Faute d'allure intentionnelle
- C - Mise pied à terre
- D - Arrêts
- E - Pénalités de temps perdu
- F - Pénalités dans les obstacles
- G - Erreur de parcours hors des obstacles
- Art 8.3 - Maniabilité
- A - Harnais cassé
- B - Mise pied à terre
- C - Fouet
- D - Désobéissance
- E - Refus
- Art 8.4 - Dressage Combiné
- Art 8.5 - Maniabilité Combinée
- Art 8.6 - Adresse

IX - CLASSEMENT

- Art 9.1 - Classement de chaque test
- A - Dressage
- B - Marathon
- C - Maniabilité, Dressage Combinée, Maniabilité combinée et Adresse
- Art 9.2 - Classement Club 2A, Club Poney 2, Club 2
- Art 9.3 - Classement Club 1A, Club Poney 1, Club 1
- Art 9.4 - Classement Club Elite, Club Elite GP, Amateur

Documents de Terrain & Protocoles de reprises de Dressage

Ils complètent les Dispositions Spécifiques Attelage et sont en ligne sur www.ffe.com

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.

Art 1.2 - Terrains et équipement

A - Terrain de dressage

La carrière de dressage mesure 100m x 40m.

Une carrière de 80m x 40m, peut être utilisée pour les épreuves Amateur 1GP, Amateur 2, Préparatoires, Club et Club Poney. Une carrière de 60 m x 20 m peut être utilisée pour les épreuves Club 1A, Club Poney 1. 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 3 phases :

- ◆ le routier, également appelé phase A, allure libre,
- ◆ la phase de pas, dite phase D,
- ◆ le parcours avec obstacles, dit phase E.

En épreuves Club Elite GP, la phase D est facultative et il n'y a pas de phase A.

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 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,
- ◆ 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 pour les épreuves Amateur

Une première inspection des poneys / chevaux peut avoir lieu avant le dressage à l'initiative de l'organisateur et / ou sur demande de la DTN.

Dans ce cas, elle se fait poneys / chevaux tenus en main, en filet avec ou sans œillères.

Le jury a seul l'autorité et a toute latitude pour disqualifier un poney / cheval estimé inapte à participer à l'épreuve. Cette décision est sans appel.

Quand le marathon comporte 2 phases ou plus, une halte de 10 minutes est obligatoire à la fin de la phase D.

Une inspection des poneys / chevaux se déroule à la fin de la phase d'obstacles.

Le jury doit disqualifier ou éliminer un poney / cheval qui n'aurait visiblement pas récupéré dans les 10 minutes qui suivent son arrivée.

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 des poneys / chevaux est obligatoire et doit avoir lieu avant le départ de tout poney / cheval dans la maniabilité. Il doit être effectué par une commission d'inspection comprenant un membre du jury avec le Vétérinaire.

Les poneys / chevaux sont vus sous le harnais attelés à la voiture.

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.

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 BCDE (dont Traits)	Adresse + Maniabilité
	Club 1 A Club Poney 1 Club 1 : Team, Paire, Solo	A ABCD ABCDE (dont Traits)	Dressage + Maniabilité combinée ou <i>Sauf en championnat :</i> Dressage Combiné + Maniabilité Combinée
	Club Elite : Team , Paire, Solo	ABCDE (dont Traits)	Dressage combiné + Marathon
	Club Elite GP : Team , Paire, Solo	ABCDE (dont Traits)	Dressage + Marathon + Maniabilité
Club, Amateur, Pro	Préparatoire : Team, Paire, Solo	ABCDE (dont Traits)	Dressage + 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 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 A (sauf Solo) BCD	Dressage + Marathon + Maniabilité

- ◆ Une épreuve à trois tests est appelée Grand Prix
- ◆ Les épreuves Club 2 et Club Elite ne peuvent être supports d'un Championnat.
- ◆ Pour les Championnats départementaux et régionaux la maniabilité combinée doit être composée de 2 obstacles type marathon minimum et 3 pour les Championnats nationaux.
- ◆ Les épreuves Préparatoires sont ouvertes à toutes les LFC et tous équidés.
Tous les concurrents remplissant le contrat technique suivant : dressage= 65% mini, maniabilité= 5 points de pénalités, hors pénalité de temps, de plus que le meilleur score de la maniabilité, sont premiers ex-aequo et bénéficient de points au classement permanent ou de participations qualificatives. Les épreuves Préparatoires ne peuvent donner lieu à aucun championnat.
- ◆ 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 des compétitions internationales.

Art 2.3 – Epreuves Amateur Trait

Les équidés attelés sont des chevaux de Trait : la liste des races de chevaux de traits autorisées dans ces épreuves est publiée sur www.ffe.com.

Outre les dispositions prévues à l'article 5.1, Les chevaux de trait de 4 ans sont acceptés dans les tests de dressage et de maniabilité des épreuves Préparatoires et Amateur Trait.

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.

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 et Amateur 2	National	Club	Club	---	National	---
Amateur 1 GP	National	National	National	---	National	---
Amateur Elite GP	National Elite	National	National Elite	National	National Elite	Inscrit sur la liste FFE

Art 3.3 - Fonctionnement des jurys

Le jury est responsable du bon déroulement du concours.

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

Les Juges ne doivent pas juger plus de 40 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 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

Dans les championnats et les épreuves Amateur Elite GP, le Chef de piste est validé par la FFE.

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 doit s'assurer :

- ◆ de la vérification de chaque voiture avant ou après les tests de dressage et de maniabilité, et particulièrement de la largeur de la voiture avant le test de marathon ou/et la fin de la phase E,
- ◆ 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,
- ◆ de l'information du Président du jury pour toute infraction concernant les lanternes, 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

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. Le plus grand nombre possible d'Observateurs seront postés pour la phase de pas, phase D.

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

Ils sont équipés d'un chronomètre afin de pouvoir chronométrer les fautes d'allure dans la phase de pas.

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 exact au 1/100^e seconde 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 sa route à travers l'obstacle.

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 ou plusieurs Juges doivent se trouver à l'arrivée de la Phase E pour vérifier l'inspection des voitures et des harnais et, le cas échéant, pour vérifier le pesage des voitures.

Les concurrents dont la voiture est en deçà des normes obligatoires de poids ou de mesure sont éliminés.

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 E.

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

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 selon les consignes du Président du jury.

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 cavalier plus de trois jours durant les 12 mois précédant l'épreuve,
- ◆ celui qui est intervenu sur l'entraînement à quelque titre que ce soit lors des six 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	GALOP ATTELAGE MINI	AGE MENEUR	LFC	AGE MINI EQUIPIER	LFC EQUIPIER
Club 2A	2	12 ans maxi	Club	15	Club ou Amateur ou Pro
Club Poney 2	2	18 ans maxi		15	
Club 2	2	18 ans mini		12	
Club 1A	2	12 ans maxi		15	
Club Poney 1	4	18 ans maxi		15	
Club 1 : Paire, Solo	4	10 ans mini		15	
Club 1 Team	7	12 ans mini		15	
Club Elite et Elite GP : Paire, Solo	4	10 ans mini		15	
Club Elite et Elite GP : Team	7	12 ans mini		15	
Préparatoire : Team, Paire, Solo	7	14 ans mini		Club, Amateur ou Pro	
Amateur 2 : Team, Paire, Solo	7	14 ans mini	Amateur ou Pro	12	
Amateur 1 GP : Team, Paire, Solo Amateur 1 GP Poney : Team, Paire, Solo Amateur 1 GP Trait : Team, Paire, Solo	7	14 ans mini		12	
Amateur Elite GP : Team, Paire, Solo Amateur Elite GP Poney : Team, Paire, Solo Amateur Elite GP Trait : Team, Paire, Solo	7	14 ans mini		12	

Nombre de participations des meneurs en épreuves FFE autorisées 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.

Les concurrents de la catégorie d'âge Moustique et moins ne peuvent mener que dans les épreuves Club Poney 2A et Club Poney 1A.

Art 4.2 - Tenue

A - Epreuves Club Poney et Club

Meneur et équipiers : Tenue correcte et adaptée, le casque est obligatoire sur tous les tests. Le protège-dos, le porte-dossard et la fiche médicale sont obligatoires pour le marathon et pour la maniabilité combinée.

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

Le concurrent doit avoir un fouet adapté au type de son attelage dont la mèche doit être suffisamment longue pour pouvoir toucher tous les poneys / chevaux.

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, un couvre-chef et des gants.

Les équipiers doivent porter une veste, un couvre-chef et des gants.

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.

Toutes les personnes à bord de la voiture, doivent porter une protection de dos et un casque aux normes.

Fouets, gants et tablier sont facultatifs.

Le port d'un porte-dossard individuel et personnel est obligatoire pour le meneur et tous les coéquipiers.

Il est obligatoire de remplir et de porter une fiche médicale FFE individuelle pour chaque personne présente sur la voiture. La fiche médicale FFE est disponible sur www.ffe.com

Toute infraction entraîne l'élimination.

3. Tenue de la maniabilité et du Dressage Combiné

Veste, tablier, couvre-chef, gants et fouet à la main sont obligatoires.

Les équipiers doivent porter veste, couvre-chef et gants.

4. 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 PAR JOUR
Club Poney 2A	4	3 ou 1 si équadé de 4 ans
Club Poney 2	4	3 ou 1 si équadé de 4 ans
Club 2	4	3 ou 1 si équadé de 4 ans
Club Poney 1A	4	2 ou 1 si équadé de 4 ans
Club Poney 1	4	2 ou 1 si équadé de 4 ans
Club 1	4	2 ou 1 si équadé de 4 ans
Club Elite et Elite GP	5	1
Préparatoire	5	2
Amateur 2	5	2 (1 si marathon)
Amateur 1GP	5	1
Amateur Elite GP	6	1

Art 5.2 - Harnachement

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.

Seules les chaînettes entre les colliers ou les bricoles sont autorisées. Les guides auxiliaires ne sont pas

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

L'utilisation d'une bride sans mors hackamore ou son utilisation conjointement avec un mors est interdite. Il est interdit d'attacher la langue d'un cheval de quelque façon que ce soit ou d'utiliser un anti-passe langue indépendant. Seules les rondelles lisses sur les deux faces sont autorisées.

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

Tout système de leviers sur les guides ou le mors est interdit.

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

Art. 5.5 – Poneys

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

VI - NORMES TECHNIQUES

Art 6.1 - Normes des voitures

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

La voiture doit être équipée de lampes arrière ou de catadioptrés. 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
Attelages Team / Attelages Paire	4	2 ou 4 Freins
Attelages Solo	2 ou 4	Reculement si pas de frein

Si la voiture n'a pas de frein, le reculement est obligatoire.

Les concurrents peuvent faire mesurer officiellement leurs voitures avant le test de dressage.

CATEGORIE D'ATTELAGES	LARGEUR MINIMUM DE LA VOIE
	AMATEUR 2, AMATEUR 1 GP ET AMATEUR ELITE GP
Attelages Team chevaux	158 cm
Attelages Paire chevaux	148 cm
Attelages Solo cheval ou poney B, C, D	138 cm
Attelages Paire poneys B, C, D	
Attelages Team poneys A, B, C, D	120 cm
Attelage Solo ou Paire poneys A	

Particularités liées aux épreuves Amateur et Préparatoire :

La même voiture doit être utilisée pour le dressage et la maniabilité mais toute partie défectueuse peut en être remplacée entre les deux tests.

Les roues cages, système permettant d'élargir la voie sans allonger l'essieu, sont interdites dans les catégories Amateur Elite GP.

En Amateur Elite GP : les bandages pneumatiques sont interdits et la voiture de Dressage doit être équipée de lanternes.

Particularités liées aux épreuves Club :

Dans les épreuves indice 2, la largeur de voie des voitures est libre.

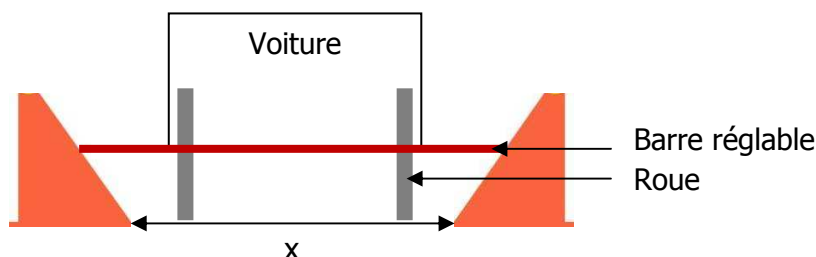
La voiture doit avoir un poids adapté en fonction du type du ou des équidés.

En dressage les voitures doivent avoir une voie minimum de 125 cm minimum.

En maniabilité et dressage combiné, les voitures doivent avoir une voie minimum de 125 cm. En complément, soit les voitures ont un dispositif pour allonger l'essieu ou des roues cages, pour obtenir une largeur minimum de voie au sol :

- ◆ Epreuves Solo : 138 cm
- ◆ Epreuves Paire : 148 cm
- ◆ Epreuves Team : 158 cm

Soit les voitures sont équipées d'une barre horizontale rigide et réglable fixée à moins de 35 cm du sol. Le réglage 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 largeurs de voie indiquée ci-dessus suivant le type d'attelage :



La largeur de la voie est mesurée au sol entre les jantes extérieures des roues arrières ou entre les extrémités de la barre réglable en maniabilité, avant ou à l'issue des différents tests.

B - Voitures pour le marathon et maniabilité combinée

1. Nombre de roues, largeur de la voie et poids

TYPE D'ATTELAGE	NOMBRE DE ROUES	LARGEUR MINIMUM DE LA VOIE	POIDS MINIMUM	
			CHEVAL	PONEY
Team	4 avec freins	125 cm	600 kg	300 kg
Paire	4 avec freins	125 cm	350 kg	225 kg
Solo	4 avec freins	125 cm	150 kg	90 kg

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

La largeur de la voie est mesurée au sol entre les jantes extérieures des roues arrières.

Tous les systèmes GPS, compteur de vitesse et de distance, sont interdits à bord de la voiture.

La voiture doit être équipée de catadioptrés.

Spécificités liées aux épreuves Amateur et Préparatoire :

Les voitures à deux roues sont autorisées uniquement en maniabilité combinée.

Les bandages pneumatiques sont interdits dans les épreuves Amateur Elite GP.

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

Spécificités liées aux épreuves Club :

Les voitures doivent pouvoir effectuer le parcours dans des conditions de sécurité satisfaisantes et doivent être équipées de chasse piquets.

Si la voiture n'a pas de frein, le reculement est obligatoire.

La voiture doit avoir un poids adapté en fonction du type du ou des équidés.

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

La largeur de la voie est mesurée au sol entre les jantes extérieures des roues arrières ou entre les extrémités de la barre réglable en maniabilité, avant ou à l'issue des différents tests.

2. Protection des poneys / chevaux

Aide-mémoire relatif aux harnais et à la voiture :

- a) Distance minimale entre le cheval et la voiture lorsque le cheval est dans les traits : avec chasse - piquets : 40 cm / sans chasse - piquet : 50 cm.
- b) Largeur des palonniers pour les chevaux: 60 cm.

- c) Longueur du timon : lorsque le poney / cheval est dans les traits, la tête du timon doit atteindre au minimum la mi-encolure.
- d) Largeur du joug de timon : 45 cm minimum
- e) Attelage à 4 chevaux, maître palonnier : 1 m minimum et les palonniers : 50 cm minimum.

3. Meneur et équipiers

Les passagers peuvent être autorisés. Ils sont considérés comme des équipiers pour les pénalités.

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

Aucune personne ne peut être attachée au véhicule de quelque manière que ce soit pendant les tests.

Par sécurité, un meneur peut s'attacher à l'aide d'une corde, d'une sangle ou d'une ceinture à condition que l'une des extrémités en 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 minimum lorsqu'elle passe entre les passages obligés, les lignes de départ et d'arrivée de phase ou les lignes d'entrée d'obstacles.

En toutes circonstances, il est interdit de changer d'équipier entre la ligne de départ et la ligne d'arrivée de la phase E, sous peine d'élimination.

Toute personne supplémentaire embarquée exceptionnellement, doit être titulaire d'une licence Club, et fait encourir les pénalités relatives aux équipiers.

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.

	Club 1, Club Poney 1, Club Poney 1A	Club Elite GP	Préparatoire	Amateur 2	Amateur 1 GP	Amateur Elite GP
DRESSAGE						
Reprises	Club, Club Poney Club Elite	Club Elite	Club Elite GP Amateur 1 GP Solo Amateur 1 GP Paire/Team Amateur Elite GP : 8, 8B, 8A, 9, 10 Amateur 1 Trait	Club Elite Amateur 1 GP Solo Amateur 1 GP Paire/Team Amateur 1 Trait	Amateur 1 GP Solo Amateur 1 GP Paire/Team Amateur 1 Trait	Amateur Elite GP Solo : 9 Amateur Elite GP Paire : 8B Amateur Elite GP Team : 8A Amateur Elite GP Poney Solo: 9 Amateur Elite GP Poney Paire/Team: 10
MARATHON - NORMES MAXI (SAUF MENTION PARTICULIERES) -						
Nb de phases	-	1 ou 2	-	2 ou 3 sur avis du DT	2 ou 3 sur avis DT	2 ou 3 sur avis DT
Phase A, distance et vitesse	-	-	-	5 000 m à 14 km/h Poneys et Traits : 13 km/h	5000 m à 15 km/h, Poneys : 14 km/h, Traits : 13km/h	9000 m à 15 km/h, Poneys : 14 km/h,
Phase D, distance et vitesse	-	1000 m à 6km/h	-	1000 m à 7 km/h, Poneys et Traits : 6km/h	1000 m à 7km/h, Poneys et Traits : 6km/h	1000 m à 7km/h, Poneys : 6km/h
Phase E, distance et vitesse	-	D = Nbre d'obstacles +1 x 1000 à 13 km/h	-	D = Nbre d'obstacles +1 x 1000 à 14 km/h, Poneys et Traits : 13km/h	D = Nbre d'obstacles +1 x 1000 à 14 km/h, Poneys et Traits : 13km/h,	D = Nbre d'obstacles +1 x 1000 à 14 km/h, Poneys : 13km/h
Nombre d'obstacles	-	5	-	5	6	8
Nombre de portes/obst	-	4	-	4	5	6
Distances dans les obst	-	250 m mesuré au + court	-	250 m mesuré au + court	250 m mesuré au + court	250 m mesuré au + court
Distances entre les obst	-	400 m mini	-	300 m mini	300 m mini	300 m mini
Temps accordé dans les obst	--	-	-	Traits : 220m/min	Traits : 220m/min	-
MANIABILITE - NORMES MAXI (SAUF MENTION PARTICULIERES) -						
Distance	-	600 m	700 m	-	700 m	800 m
Vitesse Team	-	200 m / minute	220 m / minute	-	230 m / minute	230 m / minute
Vitesse Paire/Solo	-	210 m / minute	240 m / minute	-	250 m / minute	250 m / minute
Nombre d'obstacles	-	16	18	-	18	20
Nombre de combinaisons	-	2 (Zig Zag, Serp, L)	3	-	3	4
Largeur des portes	-	+ 15 à 30 cm	+ 15 à 30 cm	-	+ 15 à 30 cm	+15 à 30 cm

	Club 1, Club Poney 1, Club 1A	Club Elite	Préparatoire	Amateur 2	Amateur 1 GP	Amateur Elite GP
DRESSAGE COMBINE - NORMES MAXI (SAUF MENTION PARTICULIERES) -						
Distance	600 m	600 m	-	600 m	-	-
Vitesse Team	-	200 m / minute	-	210 m / minute	-	-
Vitesse Paire/Solo	200 m / minute	210 m / minute	-	230 m / minute	-	-
Nombre d'obstacles	16	16	-	18	-	-
Nombre de combinaisons	2 Serpentes ABCD	2 Serpentes ABCD	-	3 dont 2 Serpentes ABCD	-	-
Largeur des portes	+ 15 à 30 cm	+ 15 à 30 cm	-	+ 15 à 30 cm	-	-
Cercle de 20 m (4 portes)	1 à chaque main	1 à chaque main	-	1 à chaque main	-	-
Arrêt de 8 secondes	1	1	-	1	-	-
MANIABILITE COMBINEE - NORMES MAXI (SAUF MENTION PARTICULIERES)						
Distance	1000	-	-	1200 m	-	-
Vitesse Team	190 m / minute	-	-	210 m / minute	-	-
Vitesse Paire/Solo	210 m / minute	-	-	230 m / minute	-	-
Nombre d'obstacles	16 à 19	-	-	16 à 19	-	-
Nombre de combinaisons	2 (Zig Zag, Serp, L)	-	-	3	-	-
Largeur obligatoire des portes de maniabilité	Team : 180cm Paire : 160cm Solo : 150cm	-	-	Cheval et Trait Team : 180cm Cheval et Trait Paire : 160cm Cheval et Trait Solo, Poney Solo-Paire-Team : 150cm	-	-
Obstacles type marathon	3	-	-	3 (2 au minimum)	-	-
Nombre portes/obst	4	-	-	5	-	-

CLUB 2A / CLUB PONEY 2 / CLUB 2

MANIABILITE – NORMES MAXI - (SAUF MENTION PARTICULIERES)	
Distance	Libre
Vitesse	180 à 200 m/mn
Nombre d'obstacles	10 à 16 maximum
Nombre de combinaisons	1 (Zig Zag, Serp, L)
Largeur des portes	+ 20 à + 30 cm
ADRESSE – NORMES MAXI - (SAUF MENTION PARTICULIERES)	
Nombre de contrats	8 à 13
Distance	Libre

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 équiériers.

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.

Art 7.2 - Déclaration des partants

- ◆ La déclaration des partants aura lieu à l'horaire annoncé par l'organisateur, mais pas avant que les concurrents aient pu faire la reconnaissance du parcours, après la première inspection des poneys / chevaux, et en aucun cas moins d'une heure avant le début de chaque test de l'épreuve où participent les concurrents.
- ◆ Les meneurs doivent déposer par écrit les noms de leurs poneys / chevaux, figurant sur la liste des engagements et acceptés à la première inspection des poneys / chevaux, et également des équiériers qui prendront le départ dans chaque test.

Art 7.3 - Ordre de départ

Lorsqu'un concurrent 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.

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.

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.

Si la maniabilité suit le dressage ou si l'organisateur l'annonce par affichage avant le début du premier test c'est l'ordre du départ en dressage qui sera 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.

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 Préparatoire et Amateur

Les reprises sont jugées par 2 à 5 Juges, 5 obligatoires en championnats nationaux.

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 chronométreurs 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.

La liste des PO et des obstacles dans l'ordre où ils doivent être franchis doit également être disponible.

Toutes ces informations doivent être affichées au tableau officiel.

La phase E 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 E restent ouverts jusqu'au premier départ sur la phase E.

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'endurance et le dressage des poneys / chevaux ainsi que l'habileté, le sens du train et les qualités d'homme de cheval du meneur.

Dans tous les concours où il existe, le test de marathon se compose de une à trois phases. La distance cumulée de toutes les phases ne doit pas excéder 17 km.

Une halte de 10 minutes est obligatoire à la fin de la phase D pendant laquelle l'équipage reste à l'intérieur de l'aire des 10 minutes.

Lors des haltes, les poneys / chevaux doivent avoir de l'eau à disposition.

1. Temps et vitesse

Chaque phase de ce test se déroule à une vitesse donnée qui en fonction des distances, donne un temps accordé. Le temps limite est égal au double du temps accordé pour les phases D et E. Le temps limite de la phase A est égal au temps accordé + 20%. Le temps minimum de la phase A est égal au temps accordé moins deux minutes.

Le temps minimum de la phase E est égal au temps accordé moins trois minutes.

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 de chaque 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.

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

Sur la phase E, 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 E doit être placée si possible entre 300 et 500 m du dernier obstacle.

Si la distance est supérieure à 500 m, un panneau doit informer les meneurs 500 m avant la ligne d'arrivée. Ils doivent trotter ou marcher au pas jusqu'à la ligne, sans sortir de la piste.

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

En cas de terrain dégradé, quand il est pratiquement impossible de maintenir l'allure imposée, une autre allure peut être autorisée, sur avis du Chef de piste. Ces endroits doivent être indiqués sur le plan du parcours et signalés sur le terrain par panneaux adéquats.

Tout manquement est pénalisé comme une faute d'allure.

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 40 cm.

Dans un gué naturel, le Chef de piste ou le Délégué technique peut autoriser une profondeur maximale de 60 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.

7. Portes

Chaque obstacle peut comporter jusqu'à six portes.

Les portes qui ne comportent pas de lettres peuvent être franchies dans n'importe quel ordre.

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

Le nombre d'éléments tombants n'est pas limité.

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.

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.

Sanction

Elimination et / ou Mise à pied

Assistance légitime au 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 20 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.

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 sont tenus de saluer 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.

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 seule paire de quilles 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 – combinaisons fermées, ou combinaisons ouvertes.

Tout nouveau schéma doit avoir été préalablement approuvé par la FFE.

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, 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.

5. Plan du parcours

Le plan doit être affiché sur le panneau d'affichage au moins 1 heure avant le début de la maniabilité.

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

6. Reconnaissance du parcours

Le parcours doit être ouvert aux concurrents au moins une heure avant le début du test, afin qu'ils puissent reconnaître le parcours. Seuls les concurrents et entraîneurs 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'extérieure 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 Préparatoire et Amateur

Construction et mesure du parcours

La surface de la carrière doit être équivalente ou supérieure à la surface d'une carrière mesurant 70 m x 120 m. Si ce n'est pas possible, le nombre d'obstacles doit être adapté.

Les lignes de départ et d'arrivée doivent être respectivement entre 20 m et 40 m du premier et du dernier obstacle.

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, 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 et le dépasser entraîne l'élimination.

Une fois que le test a commencé et après le passage de trois concurrents sans dérobade ni refus, le jury en accord avec le Chef de piste ou le Délégué technique, peut modifier le temps accordé si celui-ci semble inadapté. Dans ce cas, la modification doit être annoncée aux concurrents et les pénalités de temps infligées aux concurrents qui ont déjà effectué leur parcours doivent être corrigées en conséquence. La réduction éventuelle du temps ne peut entraîner de pénalités supplémentaires pour les concurrents déjà passés.

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.
- ◆ 5 notes d'ensemble sont attribuées par les juges afin d'évaluer les allures, l'impulsion et la soumission du ou des poneys/chevaux ainsi que le travail du meneur et la présentation de l'attelage.
- ◆ 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 fourrage, 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.
- ◆ Chaque obstacle type marathon compte pour un numéro.

Ex : ...porte de maniabilité 5, 6 (obstacle de marathon A B C D), porte de maniabilité 7...

Entre la porte 5 et 7 les pénalités des obstacles de marathon hors pénalités de temps et de phase s'appliquent.

Le coéquipier peut se lever après le franchissement de la porte 5 et doit se rasseoir avant le franchissement du 7.

- ◆ Dans les obstacles type marathon, le coéquipier peut se mettre debout uniquement dans les voitures à quatre roues et dans celles à deux roues munies d'un panier de groom, ainsi que communiquer avec son meneur.
- ◆ En épreuves Club et sur demande de l'engageur avant le début du concours validée par le Président du Jury, la largeur des portes de maniabilité peut être de 160cm pour les attelages Solo si certaines voies de voitures sont supérieures à 138cm.

Art 7.9 - Test d'adresse

Parcours en terrain clos et sur le plat proposant des contrats à remplir avec anneaux, fûts et foulards.

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.

Prévoir un espace suffisant pour permettre aux attelages d'évoluer, par exemple 4 000 m² pour 11 contrats: 3 fûts, 4 potences foulards, 4 potences anneaux.

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 + l'épreuve 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.

VIII - PENALITES

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

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 - 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.

D - 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.

E – Pénalités

Amateur : Entrer dans la carrière sans fouet, le perdre ou le déposer	10 points
Concurrent entrant dans la carrière sans veste, sans tablier, sans chapeau, sauf Club ou Tenue traditionnelle et/ou sans gants sauf autorisation expresse du Président du jury.	5 points
Equipier : idem concurrent sauf tablier	5 points
Amateur Elite GP: Entrer dans la carrière sans lanternes, feu arrière ou catadioptrés sur la voiture Autres épreuves Amateur: Entrer dans la carrière sans feu arrière ou catadioptrés sur la voiture	5 points
Absence de reculement si véhicule sans frein	10 points
Equipier se servant des guides , du fouet ou des freins. A chaque fois.	20 points
Erreur de parcours	
1 ^e erreur	5 points
2 ^e erreur	10 points
3 ^e erreur	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
1 ou 2 équipiers mettant pied à terre	
1 ^e incident	5 points
2 ^e incident	10 points

3 ^e incident	Élimination
Meneur mettant pied à terre	20 points
Poney / cheval boiteux	Disqualification du poney/cheval
Usage de bandages ou protections de membre autres que cloches *	10 points
Aide extérieure	Élimination
Nombre de personnes présentes dans la voiture, non règlementaire	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.

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

Les équipiers doivent rester assis à leur place depuis l'entrée dans la carrière jusqu'au salut final. Ils ne sont pas autorisés à tenir les guides ou le fouet, ni à parler, à moins qu'ils aient mis pied à terre.

Art 8.2 – Marathon

FAUTES	PENALITES
Temps total dépassant le temps accordé dans une phase	0,2 point / seconde
Temps total en dessous du temps minimum dans les phases A et E	0,2 point / seconde
Temps total dans chaque obstacle	0,2 point / seconde
Traits : Dépassement du temps accordé dans un obstacle	0,2 point / seconde
Rester arrêté sans raison, par tranches de 10 secondes	1 point
Allure incorrecte par tranches de 5 secondes	1 point
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
Personnes réglementaires non présentes sur la voiture au passage d'un PO ou de la ligne de départ et d'arrivée de chaque phase ou de la ligne d'entrée dans un obstacle. A chaque fois.	10 points
Déviation de parcours après le dernier obstacle ou les 500m . A chaque fois.	10 points
Trait ou chaînette manquant ou détaché à la fin de la phase E	10 points
Meneur mettant 2 pieds à terre. A chaque fois.	20 points
Equipier (s) mettant 2 pieds à terre. A chaque fois.	10 points
Meneur mettant 2 pieds sur un élément d'obstacle. A chaque fois.	10 points
Equipier mettant 2 pieds sur un élément d'obstacle. A chaque fois.	10 points
Erreur de parcours corrigée dans un obstacle	20 points
Equipier tenant les guides alors que la voiture n'est pas à l'arrêt. Equipier se servant du fouet ou des freins	20 points
Equipier menant un cheval en main dans un obstacle, mise pied à terre incluse.	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	20 points
Voiture se renversant dans un obstacle	60 points
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 en dessous du poids, ou de la mesure réglementaires au début de la phase E	Elimination
Voiture en dessous du poids à la fin de la phase E	Elimination
Omettre un PO ou ne pas passer un obstacle dans l'ordre correct	Élimination
Faute d'allure intentionnelle après le dernier obstacle de la phase E ou dans la phase D	Elimination
Terminer la phase E avec une roue manquante	Elimination
Terminer la phase E avec un timon ou un brancard manquant ou endommagé	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 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

A - Allure incorrecte

Chaque fois qu'un ou plusieurs poneys / chevaux rompent l'allure imposée dans la phase D et que la faute n'est pas corrigée dans les cinq secondes qui suivent, le concurrent est pénalisé par 1 point de pénalité. Si la faute continue, le concurrent est pénalisé par 1 point de pénalité pour chaque période de cinq secondes supplémentaires.

B - Faute d'allure intentionnelle

Les concurrents qui laissent intentionnellement un ou plusieurs de leurs poneys / chevaux trotter ou galoper dans la phase D sont éliminés.

C - Mise pied à terre

Dans les phases A et D et en dehors des obstacles de la phase E 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 10 points chaque fois que l'un ou l'autre ou les deux 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 épreuves poneys, si l'état du terrain le justifie, le Délégué technique et le Président du jury peuvent autoriser les équipiers à courir derrière la voiture.

D - 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, 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 500 m si l'obstacle est plus proche de l'arrivée et la ligne d'arrivée est pénalisé de 10 points à chaque fois.

E - 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 E.

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.

F - 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 avant que l'attelage quitte l'obstacle, 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.

Un équipier peut aider le meneur dans l'obstacle, en tenant les guides près du mors, le meneur conservant les guides ; le concurrent reçoit 20 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 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

Aucune pénalité n'est infligée à une voiture qui se renverserait à tout endroit du parcours sauf dans un obstacle.

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. Les pénalités d'obstacle continuent de s'appliquer jusqu'à ce que l'ensemble de l'attelage ait franchi les fanions rouge et blanc de sortie.

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.

Epreuves Amateur Elite GP: si le concurrent n'est pas prêt à prendre le départ de la phase à l'heure prévu, le chronométreur démarre le chronométrage et le stoppe dès que le concurrent se présente au départ. Le concurrent est infligé une pénalité de 0,2 pt par seconde écoulé sur cette période. Le juge de phase peut faire partir le concurrent dès que possible ou différer le départ pour des besoins de l'organisation sans pénalités supplémentaires.

Pour les autres épreuves, dans la phase A, si le concurrent n'est pas prêt à prendre le départ dans la minute qui suit l'heure officielle de son départ, ou dans les phases B et E si le concurrent n'est pas prêt à prendre le départ à l'heure qui lui a été indiquée, le jury examine les circonstances et décide si le concurrent est éliminé, retardé ou décalé. Si un concurrent prend le départ en retard, le chronométreur inscrit l'heure effective de son départ et en informe le jury de terrain.

G – 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 E, 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
Ne pas prendre le départ dans les 60 secondes qui suivent le signal de départ	5 points
Absence de feux ou catadioptrés Amateur	5 points
Absence de reculement si véhicule sans frein	10 points
montrer un obstacle à son poney /cheval avant le départ	10 points
Tenter de passer un obstacle avant le départ	Elimination
Equipier ne restant pas assis à sa place	Elimination
Equipier se servant des guides, du fouet ou du frein	20 points à chaque fois
Equipier parlant au meneur en mouvement	Elimination
Equipier indiquant le parcours	Elimination
Portes ou éléments d'obstacle renversés avant leur ordre de passage	3 points + 10 secondes
Chute d'un élément d'obstacle non franchi sans gêne pour l'évolution sur le parcours	3 points
Portes ou éléments d'obstacle renversés déjà franchis	3 points
Erreur de parcours : oubli d'une porte ou ordre de passage des portes non respecté	Elimination
Ligne de départ ou d'arrivée non franchie	Elimination
Tenue incomplète ou non conforme du meneur ou de l'équipier	5 points
Entrer dans la carrière sans fouet, le perdre ou le déposer	10 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 ^e désobéissance	5 points
2 ^e désobéissance	10 points
3 ^e 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)	20 points
Véhicule renversé	Elimination
Aide extérieure	Elimination
Dépassement du temps accordé Amateur	0,005 pts / 1/100 ^e seconde
Dépassement du temps accordé Club	0,5 pts / seconde
Dépassement du temps limite	Elimination
Ne pas s'arrêter après un deuxième avertissement	Elimination

- ◆ En Amateur Elite GP : si un concurrent omet de faire son entrée dans la carrière lorsque le parcours est prêt, le président du jury sonne la cloche ou le signal pour signifier le départ au concurrent. Si le concurrent n'est pas entré dans la carrière dans les 60 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 équiériers ne sont pas autorisés à se mettre debout derrière le meneur, à lui indiquer le parcours ou à lui parler sauf s'ils ont mis pied à terre.
- ◆ Le concurrent encourt des pénalités jusqu'à ce que l'ensemble de l'attelage ait franchi la ligne d'arrivée.
- ◆ 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 et si nécessaire, le Président du jury sonne la cloche, arrête le concurrent et le chronomètre pendant la reconstruction de l'obstacle.
- ◆ Un concurrent a franchi la porte d'un obstacle quand l'essieu arrière de la voiture passe 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.

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 20 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 sans encourir de pénalité supplémentaire.

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 font un écart au dernier moment sans toucher aucune partie de l'obstacle,
- ◆ les poneys / chevaux dérobent,
- ◆ le Président du jury estime que le concurrent a perdu le contrôle de son attelage.

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.

Un concurrent n'encourt pas de pénalité s'il s'arrête devant un obstacle ou une combinaison, sans en renverser aucun élément, puis repart immédiatement et franchit l'obstacle sans faute.

Si les poneys / chevaux et la voiture s'arrêtent complètement et que l'un des poneys / chevaux recule ne serait-ce que d'un seul pas, le concurrent est pénalisé pour désobéissance.

En cas de désobéissance dans une combinaison ouverte, Serpentine, Zigzag, la combinaison devra être franchie à nouveau depuis le début.

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.

En dehors de combinaisons ouvertes, faire une volte, dépasser la ligne ou recouper sa ligne n'est pas considéré 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	0,2 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

5 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	0,2 pts / seconde

Art 8.6 – Adresse

FAUTE	PENALITE
Chaque contrat non rempli	20 s soit 4 points
Chaque seconde de temps réalisé	0,2 point
Déplacer ou renverser un fût ou un chandelier, à chaque faute	2 points
Contrat abordé côté droit c'est-à-dire coté meneur, à 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 ^{er} 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.

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 0,2. Tous les temps mesurés en dessous du temps minimum dans les phases A et E sont additionnés et multipliés par 0,2. 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 E est classé avant les autres. S'il y a encore égalité, le concurrent avec le moins de points de pénalité dans la phase D 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 Adresse

Le classement s'établit en additionnant les points de pénalité obtenus sur le parcours.

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

Classement : maniabilité + adresse. En cas d'égalité de points à l'issue des deux tests, les concurrents seront départagés par l'épreuve d'adresse. Puis, si besoin est, pour la première place, un barrage au chronomètre départagera les ex-æquo.

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

Le classement s'obtient par l'addition des pénalités des deux tests. Le gagnant est celui qui totalise le moins de points. 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 GP, Amateur 2, Amateur 1 GP et Amateur Elite GP

Le classement se fait en additionnant les points des 2 ou 3 tests. Le gagnant est le concurrent qui totalise le moins de points. 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 combinée.