



REGLEMENT 2008

ATTELAGE



FÉDÉRATION FRANÇAISE D'EQUITATION

SOMMAIRE

PRÉAMBULE	57
-----------------	----

I - ORGANISATION

Art. 1.1 - Programme des concours	57
Art. 1.2 - Terrains et équipement	57
A - Le terrain de dressage	57
B - Le parcours de marathon	57
C - Terrain pour la maniabilité	57
D - Paddock	58
E - Secrétariat	58
F - Tableau d'affichage	58
G - Epreuve de marathon	58
Art. 1.3 - Service vétérinaire	58
A - Inspection des poneys / chevaux pour les épreuves Pro et Amateur	59
B - Dernier contrôle des poneys / chevaux avant la maniabilité des épreuves Pro ..	59

II - ÉPREUVES

Art. 2.1 - Nomenclature des épreuves	59
Art. 2.2 - Tableau des épreuves	60

III - TECHNICIENS FÉDÉRAUX

Art. 3.1 - Composition du Jury	61
Art. 3.2 - Qualifications minimales	61
Art. 3.3 - Fonctionnement des jurys	61
Art. 3.4 - Délégué technique	62
Art. 3.5 - Chef de piste	62
Art. 3.6 - Commissaire au paddock	62
Art. 3.7 - Observateur	63
Art. 3.8 - Commissaires aux obstacles de marathon	63
Art. 3.9 - Positions des juges sur le marathon	63
Art. 3.10 - Incompatibilités	64

IV - CONCURRENTS

Art. 4.1 - Qualifications / Participations	64
Art. 4.2 - Tenue	65
A - Club A, Club Poney, Club	65
B - Divisions Ponam, Amateur et Pro	65

V - PONEYS / CHEVAUX

Art. 5.1 - Qualifications et participations des poneys / chevaux	66
Art. 5.2 - Harnachement	66
Art. 5.3 - Surclassement	67
Art. 5.4 - Chevaux de trait	67

VI - NORMES TECHNIQUES

Art. 6.1 - Normes des voitures Ponam, Pro Poney, Amateur et Pro	67
A - Voiture pour le dressage et la maniabilité	67
B - Voitures de marathon	68
Art. 6.2 - Normes pour les voitures des épreuves de division Club	69
Art. 6.3 - Tableaux des normes techniques des épreuves	69
A - Normes Club Elite, Ponam, Amateur, Pro	69
B - Normes Club A, Club Poney et Club	70

VII - DÉROULEMENT

Art. 7.1 - Engagements	70
Art. 7.2 - Déclaration des partants	71
Art. 7.3 - Ordre de départ	71
A - Dressage	71
B - Marathon	71
C - Maniabilité	71
Art. 7.4 - Dressage	71
A - Dressage Club et Club Elite	72
B - Dressage Ponam, Pro Poney, Amateur et Pro	72
Art. 7.5 - Marathon	72
A - Inspection et reconnaissance du parcours	72
B - Le test de marathon	73
Art. 7.6 - Maniabilité	75
A - Epreuve de maniabilité Club A, Club Poney, Club	75
B - Test de maniabilité Ponam, Amateur, Pro	76
C - Chronométrage de la maniabilité	77
D - Barrage de la maniabilité	77
Art. 7.7 - Maniabilité Combinée	78
Art. 7.8 - Test d'adresse	78

VIII - PÉNALITÉS

Art. 8.1 - Dressage	79
A - Notes	79
B - Erreur d'exécution	79

C - Erreur de parcours	79
D - Harnais détaché ou cassé	80
E - Pénalités	80
Art. 8.2 - Marathon	81
A - Allure incorrecte	82
B - Faute d'allure intentionnelle.....	82
C - Mise pied à terre	82
D - Arrêts	82
E - Pénalités de temps perdu	82
F - Pénalités dans les obstacles	83
Art. 8.3 - Maniabilité	84
A - Harnais cassé	85
B - Mise pied à terre	85
C - Fouet.....	86
D - Désobéissance	86
E - Refus.....	86
Art 8.4 - Maniabilité combinée.....	86
Art 8.5 - Adresse	87

IX - CLASSEMENT

Art 9.1 - Classement de chaque test	87
A - Dressage	87
B - Marathon.....	87
C - Maniabilité, Maniabilité combinée et Adresse	87
Art 9.2 - Classement Club A, Club Poney.....	87
Art 9.3 - Classement Club, Club Poney Elite, Club A Elite	87
Art 9.4 - Classement Club Elite, Ponam, Amateur, Pro	88

PRÉAMBULE

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 : tests d'adresse et maniabilité combinées composent alors le concours d'attelage.

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 Pro Elite avec les organisateurs ayant proposé leur candidature. Elle se réserve le droit de fixer des épreuves Pro Elite pour des raisons exceptionnelles.

Art. 1.2 - Terrains et équipement

A - Le terrain de dressage

La carrière de dressage mesure 100 m x 40 m.

Une carrière mesurant 80 m x 40 m, peut être utilisée pour les Solo et toute épreuve poney. Une carrière de 60 m x 20 m peut être utilisée pour les épreuves Club, Club Poney Elite et Club A Elite. 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.

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 - Le 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, dite phase E.

En épreuves Club, seule la phase avec obstacles phase E est retenue pour le marathon.

C - Terrain pour la 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 sont placés avec fanions indiquant le sens de franchissement. Le paddock est réservé en priorité aux poneys / chevaux qui vont participer à l'épreuve.

E - Secrétariat

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.

G - Epreuve de marathon

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.

Art. 1.3 - Service vétérinaire

Pendant la durée du marathon des épreuves Pro Elite, Pro Préparatoire, Amateur Elite, Pro Poney, 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 Pro et 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 sans œillères.

Le jury a toute latitude pour éliminer un concurrent dont le poney / cheval est estimé inapte à participer à l'épreuve.

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 a toute latitude pour disqualifier un concurrent dont le poney / cheval n'aurait visiblement pas récupéré dans les 10 minutes qui suivent son arrivée.

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

Seul le jury a l'autorité pour éliminer le concurrent si son poney / cheval est considéré comme inapte à continuer l'épreuve.

B - Dernier contrôle des poneys / chevaux avant la maniabilité des épreuves Pro

Lorsque celle-ci a lieu en dernier, le contrôle des poneys / chevaux 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.

Ce contrôle est recommandé dans toutes les épreuves Pro.

Les poneys / chevaux sont vus sous le harnais attelé.

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 - ÉPREUVES

Art. 2.1 - Nomenclature des épreuves

Les épreuves d'attelage sont définies par :

- ▶ la division de meneurs : Club, Ponam, Amateur, Pro.
- ▶ le niveau d'épreuve
- ▶ le nombre de poneys / chevaux attelés :
 - Un : Solo.
 - Deux : Paire.
 - Quatre : Team.

Art. 2.2 - Tableau des épreuves

LFC	EPREUVES	EQUIDÉS	TESTS
Club	Club A	A	Adresse + Maniabilité
	Club Poney	ABCD	
	Club A Elite	A	Dressage + Maniabilité combinée
	Club Poney Elite	ABCD	
	Club Solo	ABCDE	
	Club Paire	ABCDE	
	Club Solo Elite	ABCDE	Dressage + Marathon + Maniabilité
	Club Paire Elite	ABCDE	
Club ou Amateur ou Pro	Ponam Solo	ABCD	Dressage + Marathon + Maniabilité
	Ponam Paire	ABCD	
	Ponam Team	ABCD	
Amateur	Amateur Solo Préparatoire	BCDE	
	Amateur Paire Préparatoire	ABCDE	
	Amateur Team Préparatoire	ABCDE	
	Amateur Poney Solo Elite	BCD	
	Amateur Poney Paire Elite	ABCD	
	Amateur Poney Team Elite	ABCD	
	Amateur Solo Elite	E	
	Amateur Paire Elite	E	
	Amateur Team Elite	E	
Pro	Pro Solo Préparatoire	BCDE	
	Pro Paire Préparatoire	ABCDE	
	Pro Team Préparatoire	ABCDE	
	Pro Poney Solo Elite	BCD	
	Pro Poney Paire Elite	ABCD	
	Pro Poney Team Elite	ABCD	
	Pro Solo Elite	E	
	Pro Paire Elite	E	
	Pro Team Elite	E	

- ▶ Dans les épreuves Club Elite, Ponam et Amateur, l'organisateur peut prévoir deux tests sur les trois proposés. Il précise les tests sur sa DUC.
Cette mesure ne s'applique pas pour les championnats où les trois tests sont obligatoires.
- ▶ Les épreuves Préparatoires se déroulent sur les mêmes normes techniques que les épreuves Elite de même division mais elles sont ouvertes à toutes les divisions de concurrents et tous poneys / chevaux. Elles ne sont pas qualificatives pour les meneurs des divisions supérieures. Elles sont génératrices de points pour les meneurs surclassés.
- ▶ Si l'organisateur le précise sur sa DUC, une épreuve peut être réservée à une catégorie de concurrents ou à une catégorie d'équidés. Par exemple :
 - épreuve Amateur Elite pour chevaux de Trait. Les normes techniques sont celles de l'Amateur Elite, les équidés attelés sont des chevaux de Trait, les vitesses peuvent être adaptées par le Chef de piste,
 - épreuve Amateur Préparatoire réservée aux poneys.

III - TECHNICIENS FÉDÉRAUX

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 techniciens fédéraux d'attelage.

Dans le cas de désistement d'un Technicien, son remplaçant devra avoir la qualification requise.

Art. 3.2 - Qualifications minimales

EPREUVES	PRÉSIDENT	ASSESEUR	CHEF DE PISTE	COMMISSAIRE AU PADDOCK	DÉLÉGUÉ TECHNIQUE
Club / Club Poney / Club A	Club	–	Club	–	–
Club Elite	Club	–	Club	–	–
Ponam	N 3	N 4	N 3	–	N 3
Amateur Préparatoire	N 3	N 4	N 3	–	–
Amateur Poney / Amateur Elite	N 2	N 3	N 2	–	N 1
Pro Préparatoire	N 1	N 2	N 1	Obligatoire	N 1
Pro Poney / Pro Elite	N 1	N 2	N 1	Obligatoire	N 1

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 habilité. 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 nécessaires.
- ▶ 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 Pro, 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 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 DT 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 au Président du jury dans les meilleurs délais.

Art. 3.7 - 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. 3.8 - Commissaires 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 3.9 - 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'ont 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 3.10 - Incompatibilités

Dans les épreuves Ponam, Amateur et Pro, 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.

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

ÉPREUVES	GALOP MINI	AGE MENEUR	LFC	AGE MINI EQUIPIER	LICENCE EQUIPIER
Club A	2	12 ans maxi	Club	15	Club ou Amateur ou Pro
Club A Elite	2	12 ans maxi		15	
Club Poney	2	18 ans maxi		15	
Club Poney Elite	4	18 ans maxi		15	
Club Solo	4	10 ans mini		12	
Club Paire	4	10 ans mini		12	
Club Elite Solo	4	10 ans mini		12	
Club Elite Paire	4	10 ans mini		12	
Ponam Solo	6	10 à 16 ans		Club ou Amateur ou Pro	
Ponam Paire	6	10 à 16 ans	15		
Ponam Team	6	12 à 18 ans	15		

ÉPREUVES	GALOP MINI	AGE MENEUR	LFC	AGE MINI EQUIPIER	LICENCE EQUIPIER
Amateur Poney Team/Amateur Poney Paire/ Amateur Poney Solo	7	16 ans mini	Amateur	12	Club ou Amateur ou Pro
Amateur Solo Préparatoire/Elite	7	14 ans mini		12	
Amateur Paire Préparatoire/Elite	7	14 ans mini		12	
Amateur Team Préparatoire/Elite	7	16 ans mini		12	
Pro Poney Team/Pro Poney Paire/ Pro Poney Solo	7	14 ans mini	Pro	12	
Pro Solo Préparatoire/Elite	7	14 ans mini		12	
Pro Paire Préparatoire/Elite	7	14 ans mini		12	
Pro Team Préparatoire/Elite	7	16 ans mini		12	

Les concurrents de la catégorie Moustique et moins ne peuvent mener que dans les épreuves Club A et Club A Elite.

Nombre de participations autorisées par concours : 2

Art 4.2 - Tenue

A - Club A, Club Poney, Club

Meneur et équipier : tenue correcte et adaptée.

Le casque est obligatoire sur tous les tests.

Le protège-dos et le porte-dossard sont obligatoires pour le marathon et pour la maniabilité combinée.

Le fouet est obligatoire pour le marathon.

B - Divisions Ponam, Amateur et Pro

En Ponam, le casque aux normes est obligatoire pour le meneur et l'équipier sur tous les tests.

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

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.

Gants et tablier sont facultatifs.

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

Il est obligatoire de remplir les fiches médicales individuelles pour toutes les personnes présentes sur la voiture.

Toute infraction entraîne l'élimination.

3. Tenue de la maniabilité

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

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

4. Dressage et Maniabilité

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

Epreuves	AGE		NB PARTICIPATIONS PAR CONCOURS
	Dressage/Maniabilité	Marathon	
Club A	4	5	3
Club A Elite	5	5	2
Club Poney Solo	5	5	3
Club Poney Elite Solo	5	5	2
Club	4	5	2
Club Elite	5	5	1
Ponam	5	5	1
Amateur Préparatoire	5	5	1
Amateur Poney/Amateur Elite	5	6	1
Pro Préparatoire	5	6	1
Pro Poney / Pro Elite	6	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, aux traits, ou au reculement.

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.

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

Tout système de leviers sur guides est interdit.

Art. 5.3 - Surclassement

Le surclassement des poneys est interdit.

Art. 5.4 - Chevaux de Trait

Les chevaux concernés par les épreuves réservées par l'organisateur aux chevaux de Trait doivent être des chevaux inscrits à l'un des stud-books ou registres de races françaises de chevaux de Trait.

VI - NORMES TECHNIQUES

Art. 6.1 - Normes des voitures Ponam, Amateur et Pro

A - Voiture pour le dressage et la maniabilité

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

Pour le dressage, elle doit être équipée de lanternes et de lampes arrière ou de catadioptrés.

Les lanternes ne sont pas obligatoires dans le test maniabilité.

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

En épreuves Pro, les bandages pneumatiques sont interdits.

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

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

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

Pour chaque type d'attelage, les largeurs minimales suivantes de la voie des voitures sont obligatoires lors des tests dressage et maniabilité.

CATÉGORIE D'ATTELAGES	LARGEUR MINIMUM DE LA VOIE
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	
Attelage Solo ou Paire poneys A	120 cm

Personnes à bord de la voiture :

Les passagers sont autorisés. Ils sont considérés comme des équipiers pour les pénalités. Le nombre et la place des équipiers sont indiqués ci-dessous :

CATÉGORIE D'ATTELAGES	NOMBRE D'ÉQUIPIERS	PLACE CORRECTE
Attelages Team	2	Derrière le meneur
Attelages Paire	1	Derrière le meneur
Attelages Solo	1	Derrière ou à côté du meneur

B - Voitures de marathon

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

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

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 arrière.

2. Protection des poneys / chevaux

Aide-mémoire relatif aux harnais et à la voiture :

- 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.
- Ecartement des palonniers : 60 cm. Dans la phase E, ils peuvent être rapprochés.
- Longueur du timon : lorsque le poney / cheval est dans les traits, la tête du timon doit atteindre au minimum la mi-encolure.
- Largeur du joug de timon : 45 cm minimum.
- Sur un attelage à 4, le maître palonnier doit mesurer au moins 1 m et les palonniers au moins 50 cm.
- Sur les attelages à 1, la distance entre le cheval et la voiture, lorsque le cheval est dans les traits, ne peut pas être inférieure à 50 cm.

3. Meneur et équipiers

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 entre dans les 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. 6.2 - Normes pour les voitures des épreuves de division Club

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

La largeur des voitures est libre pour les épreuves de maniabilité, adresse, maniabilité combinée et dressage.

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

Marathon : tous types de voiture sont autorisés avec une voie minimum de 125 cm et chasse-piquet obligatoire. Les voitures doivent pouvoir effectuer le parcours de marathon dans des conditions de sécurité satisfaisantes. Doivent être exclues les voitures vétustes et dangereuses.

Poids adapté en fonction de la race et de la taille du ou des équidés.

Art 6.3 - Tableaux des normes techniques des épreuves

Les protocoles des épreuves de dressage des concours d'attelage sont en annexe du présent règlement et disponibles sur www.ffe.com.

A - Normes Club Elite, Ponam, Amateur, Pro

DRESSAGE				
	Club Elite	Amateur Prépa Amateur Elite Ponam Amateur Poney	Pro Poney	Pro Prépa Pro Elite
Reprises	AT Club S1	3, 2 bis, ter	7A = Ponam Solo 6A = Ponam Paire/Team 12 = Ponam Team ou Libre	9 = Pro Solo 8 = Pro Paire 8A = Pro Team ou Libre
MARATHON NORMES MAXI				
	Amateur Prépa Club Elite	Amateur Elite Amateur Poney Ponam	Pro Prépa	Pro Poney Pro Elite
Nb de phases	1 ou 2	2 ou 3 sur avis DT	2 ou 3 sur avis DT	2 ou 3 sur avis DT
Phase A distance et vitesse	—	5 000 m à 15 km/h	5 000 m à 15 km/h	10 000 m à 15 km/h
Phase D distance et vitesse	1 200 m à 7 km/h	1 200 m à 7 km/h	1 200 m à 7 km/h	1 200 m à 7 km/h
Phase E distance et vitesse	D = Nombre d'obstacles + 1 x 1 000 à 14 km/h	D = Nombre d'obstacles + 1 x 1 000 à 14 km/h	D = Nombre d'obstacles + 1 x 1 000 à 14 km/h	D = Nombre d'obstacles + 1 x 1 000 à 14 km/h
Nb obstacles	5	6	8	8
Nb portes/obs	4	5	6	6

Distances dans les obstacles	250 m au + court	250 m au + court	250 m au + court	250 m au + court
Distances entre les obstacles	500 m mini	400 m mini	400 m mini	300 m mini
MANIABILITÉ - NORMES MAXI				
	Club Elite	Ponam Amateur Poney / Amateur Elite Amateur Préparatoire	Pro Prépa Pro Elite Pro Poney	
Distance	600 m	600 m	800 m	
Vitesse Team	–	230 m / minute	230 m / minute	
Vitesse Paire/Solo	230 m / minute	250 m / minute	250 m / minute	
Obstacles	16	18	20	
Combinaisons	2	3	4	
Largeur des portes	+ 15 à 30 cm	+ 15 à 30 cm	+ 20 à 40 cm	

B - Normes Club A, Club Poney et Club

	CLUB A CLUB PONEY	CLUB A ELITE CLUB PONEY ELITE CLUB
		DRESSAGE
Reprise	–	AT Club S2
	MANIABILITÉ	MANIABILITÉ-COMBINÉE
Distance	Libre	600 à 1 000 m
Vitesse maximum	190 à 200 m/mn	200 à 210 m/mn
Nombre d'obstacles	10 à 16 maximum	16 à 19 maximum
Largeur des portes	+ 30 cm	+ 20 à + 30 cm
Nombres de combinaisons obstacle type marathon	1 (Zig Zag, Serp, L)	2 (Zig Zag, Serp, L, U)
Nb de portes dans obstacle marathon	–	1 à 3. 4 maxi.
	ADRESSE	
Distance	Libre	–
Nombre de contrats	8 à 12	
Vitesse	190 à 210 m / mn	

VII - DÉROULEMENT

Art. 7.1 - Engagements

L'engagement doit préciser le nom du ou des poneys / chevaux ainsi que le nom du ou des équipiers.

Nombre de poneys / chevaux par concurrents :

TYPE	PONEYS / CHEVAUX ENGAGÉS	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'attelage en 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 équipiers qui prendront le départ dans chaque test.

Art. 7.3 - Ordre de départ

A - Dressage

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

C'est le concurrent qui a totalisé le plus grand nombre de pénalités après le dressage et le marathon 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 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.

La moyenne des notes donnée par tous les juges s'obtient en additionnant le total des notes figurant sur la feuille de chaque juge et en le divisant par le nombre de juges.

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.

A - Dressage Club et Club Elite

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

B - Dressage Ponam, Amateur et Pro

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

Les reprises Solo peuvent être exécutées sur une carrière de 80 x 40 m.

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.

1. Attribution des notes

Les juges notent de façon individuelle et ne se consultent plus dès que le concurrent a commencé sa reprise.

2. Différents attelages

Les attelages à 2 et les attelages à 4 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.

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.

Halte obligatoire pour les épreuves Amateur et Pro.

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 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.

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.

L'entrée et la sortie de chaque obstacle doivent être à au moins 20 m de la première porte. Le concurrent est chronométré quand le nez du premier poney / cheval passe entre les fanions d'entrée.

Si la distance entre le dernier obstacle et la ligne d'arrivée est supérieure à 500 m, un panneau doit informer les meneurs 500 m avant la ligne d'arrivée.

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.

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 et du chemin de référence 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. Éléments tombants ou renversables

Le nombre maximum d'éléments tombants est limité à deux fois le nombre des obstacles du parcours en Pro Elite et Pro Poney.

Par ex. 8 obstacles = 16 éléments.

Il est illimité dans les autres épreuves.

9. Départs de phase

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

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.

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

A - Epreuve de maniabilité Club A, Club Poney, Club

Parcours en terrain clos et sur le plat de 40 m x 80 m minimum. Epreuve aux points et à allure libre présentant une succession de portes matérialisées par des plots à passer successivement dans l'ordre des numéros. Les voitures ayant une largeur de voie inférieure à 1,38 m devront être équipées d'une barre horizontale rigide de 1,40 m fixée en arrière de l'essieu arrière du véhicule et à 35 cm maximum du sol. La largeur peut être contrôlée avant ou à l'issue du test de maniabilité, entre deux quilles.

Epreuve aux points et à allure libre. Le temps limite est égal au double du temps accordé.

Le parcours est composé de 10 à 16 obstacles numérotés, matérialisés par des cônes face verticale à l'intérieur des portes, surmontés de balles. Les départ, arrivée, et chaque obstacle, seront agrémentés d'un fanion blanc à gauche et rouge à droite indiquant le sens de passage. Le parcours intégrera une combinaison parmi Zig Zag, Serpentine ou L.

Distance minimale entre les portes : 15 à 20 m, 20 m pour les demi-cercles. Cercles sur 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 groom, le fouet peut être remplacé par un stick. Toute intervention sur les guides est pénalisée de 5 points.

B - Test de maniabilité Ponam, Amateur, Pro

Ordre de départ : ordre inverse du classement provisoire après le dressage et le marathon, ordre du programme si la maniabilité suit le dressage ou si l'organisateur l'annonce par affichage avant le début du premier test.

1. Construction et mesurage 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.

La carrière doit au moins mesurer 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.

2. Obstacles

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.

Un parcours ne peut pas comporter plus de 4 combinaisons incluant Gué, Pont, Serpentine, Zig-Zag, Double Boîte ou Double U.

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, Zig-Zag, Double Boîte ou Double U : A, B, C et D par passage, plus les pénalités de reconstruction.

Il ne peut pas y avoir de combinaison dans un barrage.

4. Fanions

Chaque obstacle doit être délimité par une paire de fanions, un rouge à droite et un blanc à gauche. Ils sont placés à 20 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 L, U et Boîtes 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.

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

Une fois que le test a commencé, le jury, en accord avec le Chef de piste et le Délégué technique s'il y en a, a la possibilité de modifier le temps accordé.

Il ne peut le faire qu'après le passage du troisième concurrent sans dérobade ni refus.

Si le temps accordé est augmenté, les pénalités de temps des concurrents qui ont déjà effectué leur tour doivent être corrigées en conséquence. Toute modification du temps doit être annoncée aux meneurs.

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, un système de chronométrage électronique doit être utilisé.

Les temps doivent être enregistrés au centième de seconde en Pro Poney, Amateur et Pro.

Le temps limite est égal au double du temps accordé.

Dépasser le temps limite entraîne l'élimination.

En cas de barrage, la vitesse peut être augmentée au maximum de 10 m par minute.

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.

D - Barrage de la maniabilité

1. Classement

Un exemple de feuille de résultats pour le test de maniabilité est disponible sur www.ffe.com.

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 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 - Maniabilité Combinée

Parcours de Maniabilité, en terrain clos et sur le plat 40 m x 80 m minimum, agrémenté de un à trois obstacles de marathon de quatre portes maxi. Ces obstacles seront réalisés à l'aide de ballots de foin, cylindres, poteaux, barres, ou autres éléments non dangereux, et respectant les normes définies en marathon Club Elite.

Championnats départementaux et régionaux : 2 obstacles marathon minimum.

Championnats nationaux : 3 obstacles marathon minimum.

Epreuve aux points et à allure libre. Vitesse 200 à 210 m/mn. Le temps limite est égal au double du temps accordé.

Le parcours est composé de 16 à 19 obstacles numérotés, obstacles de marathon compris, matérialisés par des cônes surmontés de balles. Le départ et l'arrivée, comme pour chaque obstacle, seront agrémentés d'un fanion blanc à gauche et rouge à droite. 2 combinaisons parmi Zig Zag, Serpentine, L, U.

Chaque obstacle de marathon compte pour un n°, obstacle comportant quatre portes maximum lettrées A, B, C, D, fanion blanc à gauche et rouge à droite avec PO d'entrée et de sortie.

Dans les obstacles de marathon, le coéquipier peut se mettre debout uniquement dans les voitures à quatre roues et communiquer avec son meneur.

Tenues des équipiers de type marathon. Voitures type marathon 1^{re} série, sans barre. L'écartement de la piste s'effectue de 5 cm en 5 cm, à la mesure supérieure.

Exemple : largeur de 132 cm sera classée en 135 cm.

Les largeurs de voiture devront être annoncées avant l'épreuve pour définir l'ordre de passage. Les voitures seront mesurées à l'issue du parcours de maniabilité.

Art. 7.8 - Test d'adresse

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

Deux pistes possibles selon les terrains disponibles :

Piste normale 4 000 m² environ avec choix de l'itinéraire.

Piste réduite 40 m x 80 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 parcours normal pour obliger 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. 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.

Pas de barre d'écartement sur les voitures.

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

VIII - PÉNALITÉS

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

Entrée dans la carrière sans fouet, le perdre ou le déposer	5 points
Concurrent entrant dans la carrière sans veste, sans tablier, sans chapeau, sauf Club et Ponam, ou sans gants sauf autorisation expresse du Président du Jury	5 points
Equipier sans gants, sans couvre-chef	5 points
Entrée dans la carrière sans lanternes, feu arrière ou réflecteur sur la voiture, sauf Club et ponam	5 points
Erreur de parcours 1 ^{re} erreur 2 ^e erreur 3 ^e erreur	5 points 10 points 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 ^{er} incident 2 ^e incident 3 ^e incident	5 points 10 points Élimination
Meneur mettant pied à terre	20 points
Poney / cheval boiteux	Disqualification
Usage de bandes ou de guêtres	10 points
Aide extérieure	Élimination

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	PÉNALITÉS
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	0,1 point / seconde
Temps total dans chaque obstacle	0,2 point / seconde
Rester arrêté sans raison, par tranches de 10 secondes	1 point
Allure incorrecte par tranche de 5 secondes	1 point
Déplacer un élément renversable	2 points
Poser le fouet dans un obstacle	5 points
Absence de fouet sur la voiture dans une phase ou en sortie d'obstacle	5 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 ou d'arrivée de chaque section. A chaque fois.	10 points
Déviations de parcours après le dernier obstacle ou les 500 m	10 points
Trait ou chaînette manquant ou détaché	10 points
Equipier mettant 2 pieds à terre. A chaque fois	10 points
Meneur mettant 2 pieds à terre dans un obstacle. A chaque fois	20 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
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
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 section E	Elimination
Omettre un PO ou ne pas passer un obstacle dans l'ordre correct	Elimination
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 dans un obstacle	Elimination

FAUTES	PÉNALITÉS
Omettre de passer entre les fanions 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
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

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.

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 pied à terre, à moins que la voiture soit à l'arrêt.

A l'intérieur des obstacles dans la phase E, l'attelage est pénalisé de 10 points chaque fois que l'un ou l'autre équipier ou les deux mettent pied à terre et de 20 points lorsque c'est le meneur, quelle qu'en soit la raison.

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

Dans les compétitions pour 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

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.

S'ils s'arrêtent pour une autre raison, les concurrents sont pénalisés de 1 point par tranche de dix secondes entamée.

La seule exception possible est l'arrêt pour réparation, immédiatement après la sortie du dernier obstacle, sans pénalité de temps.

E - Pénalités de temps perdu

Aucune correction de temps ne sera 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.

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.

Toute erreur corrigée est pénalisée de 20 points.

Passer la porte de sortie sans avoir correctement franchi l'obstacle entraîne l'élimination.

On considère qu'un concurrent a franchi une porte, un PO ou les lignes d'obstacles, lorsque l'essieu arrière de la voiture passe entre les fanions.

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.

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.

Un concurrent qui ne s'arrête pas ou ne corrige pas la situation avant de quitter l'obstacle est éliminé.

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.

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 deux coups de sifflet pour indiquer au meneur que le temps limite est atteint.

Le concurrent doit alors évacuer l'obstacle le plus vite possible.

Art. 8.3 - Maniabilité

FAUTES	PÉNALITÉS
Prendre le départ avant la cloche	10 points
Ne pas prendre le départ dans les 60 secondes qui suivent le signal de départ	5 points
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
Absence du fouet	5 points
Chute d'un élément dans le même obstacle	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 ^{re} 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

FAUTES	PÉNALITÉS
Équipier mettant pied à terre, la deuxième fois	10 points
Équipier mettant pied à terre, la troisième fois	Elimination
Véhicule renversé	Elimination
Aide extérieure	Elimination
Dépassement du temps accordé Amateur & Pro	0,005 pts / 1/100 ^e seconde
Dépassement du temps accordé Club Ponam	0,5 pts / seconde
Dépassement du temps limite	Elimination
Ne pas s'arrêter après un deuxième avertissement	Elimination

- ▶ Les concurrents qui tentent de passer un obstacle avant de prendre le départ ou de montrer un obstacle à leurs poneys / chevaux sont éliminés.
- ▶ 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, à lui indiquer le parcours ou à lui parler sauf s'ils ont mis pied à terre.
- ▶ 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.

A - Harnais cassé

Si, entre les lignes de départ et d'arrivée, un timon, un brancard, 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 équiériers doivent être sur la voiture lors du passage dans chaque obstacle.

Exception : un équiérier ou les équiériers peut / peuvent mettre pied à terre pour aider les poneys / chevaux dans un obstacle.

Le concurrent sera pénalisé pour mise pied à terre et toute autre pénalité applicable.

Les équiériers doivent remonter sur la voiture avant l'obstacle suivant.

C - Fouet

Les concurrents doivent franchir la ligne de départ, chaque obstacle et la ligne d'arrivée en tenant le fouet dans leur main. L'absence de fouet à la main sur une ligne, un ou plusieurs obstacles est pénalisée de 5 points.

Si un concurrent perd son fouet ou le casse à l'intérieur d'un obstacle, l'équiérier peut lui faire passer le fouet de réserve avant que l'attelage ait franchi l'obstacle suivant ou la ligne d'arrivée, auquel cas aucune pénalité n'est appliquée.

L'équiérier peut également descendre de la voiture pour récupérer le fouet.

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

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,
- ▶ quand 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.

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 - Maniabilité combinée

Outre les pénalités listées à l'article Maniabilité :

PÉNALITÉS SUR LES OBSTACLES DE MARATHON DU COMBINÉ	
Erreur rectifiée	20 points
Erreur non rectifiée	Elimination
Faire tomber un élément tombant	2 points
Chaque seconde temps réalisé	0,1 point

Art. 8.5 - Adresse

Chaque contrat non rempli	20 secondes soit 2 points
Chaque seconde de temps réalisé	0,1 point
Ligne de départ ou arrivée non franchie	Elimination
Renversement de la voiture	Elimination
Départ avant la cloche	Elimination

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.

Les pénalités sont ajoutées. A ce total, est appliqué le coefficient indiqué sur le protocole, puis soustrait de 160. On obtient un total négatif.

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 0,1. 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. Le gagnant du test est le concurrent qui totalise le moins de points de pénalités.

3. 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.

4. 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.

C - Maniabilité, Maniabilité combinée et Adresse

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

Art. 9.2 - Classement Club A, Club Poney

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 aequo.

Art. 9.3 - Classement Club, Club Poney Elite, Club A Elite

Classement : Dressage + Maniabilité combinée. 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'éga-

lité, les ex-æquo sont départagés par le résultat de la maniabilité combinée, puis par le résultat du dressage.

Art. 9.4 - Classement Club Elite, Ponam, Amateur, Pro

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 aequo sont départagés par le résultat du marathon, puis par le résultat du dressage.