



FEDERATION FRANÇAISE
D'EQUITATION

REGLEMENT DES COMPETITIONS

Applicable au 26 janvier 2018

DISPOSITIONS RÉGLEMENTAIRES SPECIFIQUES ÉPREUVES D'ATTELAGE : DERBY MARATHON



Orientation

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

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

Organisation & épreuves

Les épreuves préparatoires des dispositions spécifiques attelages permettent de proposer aux meneurs le Derby Marathon. Après une première "phase test" une déclinaison plus importante de ces épreuves sera incluse dans les dispositions spécifiques attelage applicable au 1er septembre 2018.

Les modalités réglementaires du Derby Marathon s'appliquent en complément des Dispositions Réglementaires Générales et Spécifiques Attelage et notamment celles du test de marathon.

Nom des épreuves	Tests	Equidés		Meneur			Coéquipier(s)	
		Taille	Age Mini	LFC	Galop mini Attelage ou meneur	Age Mini	LFC	Age Mini
Derby Marathon Solo Derby Marathon Paire Derby Marathon Team Derby Marathon Poney Solo Derby Marathon Poney Paire Derby Marathon Poney Team	1 ou 2 manches	E			4			
	ou	E			4			
	1 ou 2 manches	E	5 ans	Club	7	14 ans	Club	
	+barrage	BCD		Amateur	4		Amateur	14 ans
	(facultatif)	ABCD		Pro	4		Pro	
		ABCD			7			

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

Barème & classement

Première manche :

Barème A au chronomètre. Les pénalités sont en points.

L'addition des pénalités pour fautes sur la piste et des pénalités de temps dépassé donne le résultat obtenu par le concurrent pour son parcours.

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

Deuxième manche :

Même barème que pour la première manche.

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

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

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

Barrage :

Barème C. Les pénalités sont en secondes.

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

Option 1 :

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

Le résultat final correspond à l'addition :

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

Option 2 :

Les concurrents qualifiés partent sur le barrage avec 0 pénalité.

Le résultat final correspond à l'addition :

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

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

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

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

Ordre de départ

Première manche :

Ordre de la liste d'engagés sur ffe.com

Tous les concurrents participent.

Deuxième manche :

Même ordre que pour la première manche.

Tous les concurrents repartent en dehors des disqualifiés et abandons.

Barrage :

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

Participation d'un nombre limité de concurrents, avec un maximum de 50 % des partants de l'épreuve. Ce pourcentage est déterminé par l'organisateur et inscrit sur le programme en ligne sur ffe.com.

Les concurrents éliminés, disqualifiés ou qui ont abandonné ne peuvent pas repartir.

Plan & reconnaissance

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

15 minutes minimum sont allouées aux concurrents, leurs coéquipiers et leurs coachs pour reconnaître le parcours. Lorsque le tracé du parcours évolue d'une manche à l'autre, il est préférable qu'une deuxième reconnaissance soit organisée. Il n'y a pas de reconnaissance spécifique pour le barrage.

Parcours et normes techniques :

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

	SUPERFICIE	LARGEUR MINIMUM	OBSTACLES DE MARATHON	PORTES DE MANIABILITÉ	
Carrière	1800m ² - 2000m ²	25m	2 maximum ABCDE couloirs de 3,5m mini	12 max	Ecartement des cônes : Team : 190cm Paire et Poney Team : 180cm Solo et Poney Paire : 160cm Poney Solo : 150cm
	>2000m ² - 4000m ²			15 max	
Détente	500m ² minimum	18m	-	-	

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

Matériel et équipements :

Tenues, voitures, harnais : cf réglementation du marathon.

Voitures 4 roues obligatoires.

Les modules constituant les obstacles de marathon doivent être adaptés :

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

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

Chronométrage, vitesse

Nom des épreuves	Vitesse maxi
Derby Marathon Solo - Poney Solo	230 m/min
Derby Marathon Paire - Poney Paire	220 m/min
Derby Marathon Team - Poney Team	210 m/min

Temps accordé :

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

Temps limite :

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

Jugement et pénalités

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

PÉNALITÉS	PÉNALITÉS POUR LES MANCHES : PTS	PÉNALITÉS POUR LE BARRAGE : SEC
Dépassement du temps accordé. /seconde de temps dépassé	0,5 pts	–
Chute d'un ou de deux éléments d'une porte de maniabilité	5 pts	5 sec
Chute d'un élément d'un obstacle type marathon : tombant ou module	5 pts	5 sec
Provoquer une reconstruction d'un obstacle de marathon (arrêt du chrono). Le chrono repart quand le meneur approche la porte suivante	10 pts	10 sec
Equipier(s) mettant pied à terre, la 1ère et la 2ème fois. /incident	5 pts	5 sec
Equipier se servant des guides, du fouet ou du frein (hormis frein de tourelle)	20 pts	20 sec
Erreur de parcours corrigée dans un obstacle type marathon	20 pts	20 sec
Erreur de parcours sur une porte de maniabilité (ordre ou sens) avec tout ou partie de l'attelage passant dans la porte, sans faire tomber de balles ou fanion (pas d'arrêt du chrono)	20 pts	20 sec
Provoquer une reconstruction d'une porte de maniabilité suite à une erreur de parcours en faisant tomber une balle ou fanion	35 pts	35 sec
Renverser une balle ou un fanion d'une mauvaise porte (ordre ou sens) avec une partie de l'attelage, sans passer dans la porte : o Porte restant à franchir : arrêt du chronomètre, reconstruction o Porte déjà franchie : pas d'arrêt du chronomètre	15 pts 5 pts	15 sec 5 sec
Erreur de parcours non corrigée sur un obstacle type marathon	40 pts	40 sec
1ère ou 2ème désobéissance	Pas de pénalités	Pas de pénalités
3ème désobéissance	Elimination	Elimination

Meneur mettant pied à terre	Elimination	Elimination
Renversement de la voiture	Elimination	Elimination
Equipier(s) mettant pied à terre, la 3ème fois	Elimination	Elimination
Dépassement du temps limite	Elimination	Elimination

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