Décembre 2025

FEDERATION FRANÇAISE
D'EQUITATION

REGLEMENT DES COMPETITIONS

Applicable au 01 septembre 2025

Avec rectificatif applicable au 5 janvier 2026

Dispositions spécifiques
Voltige en cercle

SOMMAIRE

I - ORGANISATION 3
Art 1.1 - Nature des concours 3
Art 1.2 - Organisateurs 3
Art 1.3 - Terrains et matériel 3
A - Piste 3
B - Chronométrage, tableau d'affichage, tonneau 3
C - Musique 4
Art 1.4 - Le service vétérinaire 4

II - EPREUVES 4
Art 2.1 - Classification des épreuves 4
Art 2.2 - Composition des manches 4

III - OFFICIELS DE COMPÉTITION 5
Art 3.1 - Président du jury 5
Art 3.2 - Juge accompagnateur 5
Art 3.3 - Fonctionnement des jurys 5
Art 3.4 - Qualifications et composition des jurys 6
Art 3.5 – Éliminations 6
Art 3.6 – Disqualification 7

IV - CONCURRENTS 7
Art 4.1 - Généralités 7
Art 4.2 - Voltigeurs en équipe 7
Art 4.3 - Voltigeur individuel 8
Art 4.4 - Voltigeurs Pas de deux 8
Art 4.5 - Nombre de participations 8
Art 4.7 - Aide à la Montée 8
Art 4.8 - Chef d'équipe 9
Art 4.9 - Tenues 9

V - PONEYS / CHEVAUX 9
Art 5.1 - Droits de participation 9
Art 5.2 - Harnachement et ferrure 10
A - Le harnachement 10
B - La ferrure 11

VI - NORMES TECHNIQUES 12
Art 6.1 - Appréciation des figures imposées 12
A - Épreuves Club et Amateur 4, 3 12
B - Épreuves Amateur 2, 1, élite 12
Art 6.2 - Appréciation du programme technique - Amateur élite / Amateur Elite Jeune 12
A - Exercices techniques 12
B - Artistique 12
C - Exécution 12
D - Poney / cheval et prestation de longe 12
Art 6.3 - Appréciation du programme libre 12
A - Difficulté 12
B - Artistique 13
C - Exécution 13
D - Poney / cheval et prestation de longe 13
Art 6.4 - Généralités des épreuves par équipes 13
Art 6.5 - Programme imposé par équipe 13
A - Équipes Club 3 13
B - Équipes Club 2 13
C - Équipes Club 1 14
D - Équipes Club Elite 14
E - Équipes Amateur 4 14
F - Équipes Amateur 3 14
G - Équipes Amateur 2 15
I - Équipes Amateur Elite 15
Art 6.6 - Programme libre par équipe 15
A - Équipes Club 3 16
B - Équipes Club 2 16
C - Équipes Club 1 16
D - Équipes Club Elite 16
E - Équipes Amateur 4 16
F - Équipes Amateur 3 16
G - Équipes Amateur 2 16
H - Équipes Amateur 1 Jeunes, Amateur 1 et Amateur Elite 16
J - Artistique 17
K - Exécution 17
L - Poney / cheval et prestation du longeur 17
Art 6.7 - Généralités des épreuves individuelles 17
A - Imposé individuel Club 1 17
B - Imposé individuel Club Elite 18
C - Imposé individuel Amateur 2 et Amateur 2 Minime 18
D – Imposé individuel Amateur 1 18
E – Imposé individuel Amateur Elite Jeune 18
F – Imposé individuel Amateur Elite 18
Art 6.9 – Programme technique 19
Art 6.10 – Programme libre individuel 19
A – Difficulté 19
B - Artistique 19
C - Exécution 19
D - Poney / cheval et prestation de longe 19
Art 6.11 - Généralités des épreuves Pas de Deux 19
Art 6.12 - Programme imposé Pas de Deux Club 20
A – Pas de deux Club 2 20
B – Pas de deux Club Elite 20
Art 6.13 - Libre Pas de Deux 20
A - Difficulté 20
B - Exécution 21
C - Artistique 21
Art 6.14 - Note du poney / cheval et de la prestation de longe 21
A - Évaluation de la qualité de l'allure 21
B - Évaluation de la prestation de longe 21

VII - DEROULEMENT 21
Art 7.1 - Durée 21
Art 7.2 - Engagement 21
Art 7.3 - Inspection vétérinaire 21
Art 7.4 – Déclaration de partants 22
Art 7.5 - Réunion des Chefs d'équipes 22
Art 7.6 - Entrée /cloche / musique 22
Art 7.7 - Ordre des épreuves 22
Art 7.8 - Salut 23
Art 7.9 - Temps accordé 23

VIII - CLASSEMENT/REMISE DES PRIX 24
Art 8.1 - Classement 24
Art 8.2 - Remise des prix 24

PREAMBULE

La Voltige en cercle met en scène un ou plusieurs voltigeurs qui évoluent sur un poney / cheval au pas ou au galop tenu en longe. Le poney / cheval est équipé d'un surfaix et d'un large tapis permettant aux voltigeurs d'effectuer une série de figures où l'équilibre et les aptitudes physiques sont pleinement mobilisés.
Les épreuves de Voltige des concours Club sont des épreuves établies à partir de compétences élémentaires de mise en selle permettant de mettre en évidence le liant, la fixité et l'aisance de chacun sur un poney ou un cheval d'instruction habitué au travail à la longe. Ces épreuves permettent aux voltigeurs et aux longeurs de se former en suivant une progression dans un esprit ludique et créatif.
Les épreuves de Voltige des concours Amateurs sont déterminées par le niveau des épreuves. Orientées sur l'aspect compétitif de la discipline, elles permettent de mettre en évidence l'expertise des voltigeurs / longeurs / poneys / chevaux, de façon évolutive jusqu'au plus haut niveau de compétition.
Ces dispositions spécifiques sont complétées par le référentiel d'évaluation qui décrit les figures imposées, techniques et libres, ainsi que les principes de jugement.
Les championnats de France donnent lieu à des règlements spécifiques.

I - ORGANISATION

Art 1.1 - Nature des concours

Les concours de Voltige peuvent comporter des épreuves par équipes et/ou individuelles et/ou Pas de Deux.

Art 1.2 - Organisateurs

L'organisateur doit mettre à la disposition du jury le personnel nécessaire au secrétariat, à la comptabilité, à la sonorisation et à la diffusion des résultats. Ce personnel est désigné en priorité parmi les juges accompagnateurs.

Art 1.3 - Terrains et matériel

A - Piste

La piste doit être circulaire

	Club	Amateur
TAILLE MINIMUM DE LA PISTE	18 m	20 m
DIAMETRE MINIMUM DU CERCLE D'EXERCICE	13 m	15 m

Il est recommandé :
- De tracer de façon visible, à la chaux par exemple, le centre du cercle,
- De surélever de 50 cm au plus les tables de juges, avec 1 table et 2 chaises par juge et que ceux-ci soient distants d'au moins 2 m de la piste,
- De prévoir le ratissage du terrain afin d'éviter la formation d'un sillon préjudiciable aux poneys / chevaux et aux voltigeurs.
- De prévoir ~~un~~ deux lieux/espaces dédiés, un pour les femmes, un pour les hommes, afin que les voltigeurs/euses puissent se changer, s'équiper pour la compétition.

Le sol doit être souple, plat et non glissant.
Les spectateurs doivent être à un minimum de 3 m à l'extérieur de la piste.
Lorsque les épreuves se déroulent à l'intérieur, la hauteur sous plafond doit être au moins de 5 m, la piste d'échauffement doit idéalement être couverte.
Pour l'entraînement, les concurrents doivent pouvoir utiliser au moins une piste d'échauffement analogue à celle de compétition.

B - Chronométrage, tableau d'affichage, tonneau

L'organisateur doit prévoir 2 chronomètres et 2 tableaux d'affichage, et au moins 1 tonneau près de la piste de d'échauffement.

C - Musique

L'organisateur doit prévoir la sonorisation globale de la piste de concours et de l'aire d'échauffement.

Art 1.4 - Le service vétérinaire

Pour les épreuves Amateur la présence d'un vétérinaire au début du concours pour une inspection est obligatoire, sauf cas particulier prévu à l'article 7.3.

II - EPREUVES

Art 2.1 - Classification des épreuves

DIVISION	ÉPREUVES PAR EQUIPE	EPREUVES INDIVIDUELLES	PAS DE DEUX
CLUB	Club 3 équipe Club 2 équipe Club 1 équipe Club Elite équipe	Club 1 individuel Club Elite individuel	Pas de Deux Club 2 Pas de Deux Club 1
AMATEUR	Amateur 4 Amateur 3 Amateur 2 équipe Amateur 1 jeune équipe Amateur 1 équipe Amateur Elite équipe	Amateur 2 minime Amateur 2 individuel Amateur 1 individuel Amateur Elite Jeune individuel Amateur Elite individuel	Pas de deux Amateur 1 Pas de Deux Amateur Elite
PREPARATOIRE	Club Equipe Amateur Equipe	Club Individuel Amateur Individuel	-

Dans les épreuves par équipes, les épreuves Pas de deux, les voltigeurs des deux sexes peuvent participer sans distinction.
Dans les épreuves individuelles Amateur, la distinction de classement entre homme et femme est obligatoire.

Art 2.2 - Composition des manches

Les compétitions peuvent être composées d'une ou deux manches.

Toutes les épreuves en une manche se composent d'un programme imposé et d'un programme libre.
Toutes les épreuves en deux manches se composent d'un programme imposé et de deux programmes libres.
Pour les catégories suivantes, en une ou deux manches les programmes sont les suivants :

- Individuel Amateur Elite Jeune et Amateur Elite : Imposé + Technique + Libre,
- Pas de deux Amateur 1 et Amateur Elite : Libre + Libre.

Equipes et Pas de 2 Amateurs : pour les épreuves réalisées au galop, le poney/cheval doit bénéficier d'une heure minimum entre les tests imposés et libres.

Art 2.3 – Epreuves Préparatoires

Les épreuves de la catégorie « Préparatoires » : sont destinées à permettre aux voltigeurs/longeurs de débuter et former leurs poneys/chevaux à la compétition avec des contenus adaptés, des enchaînements d'éléments imposés et/ou libres. Elles ont pour vocation de proposer une progression raisonnée pour accompagner la préparation des poneys/chevaux.
Les épreuves Préparatoires sont réservées uniquement aux poneys/chevaux dans leur première année de compétition de voltige. La période prise en compte est du 1er janvier au 31 décembre (année civile). Elles ne sont pas génératrices de points. Elles ne donnent pas lieu à une remise des prix.

III - OFFICIELS DE COMPÉTITION

Art 3.1 - Président du jury

Le Président du jury :

- Juge techniquement les épreuves et établit le classement des concurrents conformément aux prescriptions du présent règlement dont il est chargé d'assurer l'application intégrale,
- Fait respecter les conditions des épreuves au regard des Dispositions générales,
- Fait fonction de Délégué technique,
- Doit être présent lors de l'inspection vétérinaire ; la présence des autres juges est souhaitée dès le début de l'inspection,
- Peut demander à faire effectuer un tour au trot à chaque poney / cheval entrant en piste. Si celui-ci s'avère inapte à concourir, il pourra être disqualifié,
- Signe et donne son accord avant l'affichage des résultats. Il peut, s'il le juge nécessaire, demander une délibération à ses assesseurs, mais, à partir du moment où les notes sont affichées, celles-ci ne peuvent en aucun cas être modifiées sauf erreur de comptabilité,
- Est associé à la remise des prix, est consulté sur le protocole et les prix remis avant le début de celle-ci,
- A la possibilité de disqualifier un poney / cheval en demandant au vétérinaire du concours, dans le cas où celui-ci est présent sur l'ensemble de la compétition. Il peut donc :
  - contrôler la fréquence cardiaque d'un poney / cheval entre 20 et 30 minutes après sa sortie de piste. Au-dessus de 70 bpm, le poney / cheval sera déclaré inapte,
  - ré-inspecter un poney / cheval à tout moment au cours de la compétition,
- A la possibilité de disqualifier un cheval dont l'état général n'est pas satisfaisant.

Le placement des juges de A à H et les rotations sont décidés par le président de jury. Un juge ne peut avoir la même place sur deux programmes différents de la même épreuve du concours. Le juge qui se trouve à la table A est celui qui actionne la cloche.

Art 3.2 - Juge accompagnateur

Pour toutes les compétitions de Voltige, les clubs participant aux épreuves par équipes et/ou en Pas de Deux devront se faire accompagner d'un Juge. Pour les épreuves Amateur Elite et Amateur 1 ce juge devra être de niveau National au minimum. Pour les épreuves Amateur 2, Amateur 3 et Amateur 4, ce juge devra être de niveau Candidat national au minimum.
Le Juge accompagnateur sera impliqué dans le déroulement général du concours. Il devra être disponible sur la durée totale du concours.
Le Juge accompagnateur n'est pas membre de l'équipe pour laquelle il a été engagé mais il est à la charge de cette équipe. Il ne peut pas être chef d'équipe.
Tous les Juges accompagnateurs doivent être titulaires de la licence de pratiquant en cours de de validité.

Art 3.3 - Fonctionnement des jurys

Les Juges sont répartis autour du cercle de telle sorte qu'ils ne puissent pas communiquer entre eux pendant le passage effectif des concurrents et qu'ils aient une vision différente des figures, à l'exception des épreuves Préparatoires. Le juge qui se trouve à la table A est celui qui actionne la cloche. Pour les épreuves Amateur 2, 1 et Amateur élite, il est désigné sur le programme du concours et doit être positionné différemment suivant les épreuves comme précisé dans le référentiel d'évaluation.

Art 3.4 - Qualifications et composition des jurys

EPREUVES	PRESIDENT DU JURY	QUALIFICATION MIN JUGES ASSESSEUR	NB TOTAL DE JUGES
Préparatoires Club Equipe, Individuel Préparatoires Amateur Equipe, Individuel	1 Juge Candidat National	Juges Club	1 à 8
Club 3, 2	1 Juge Club	Juges Club	3 à 8
Amateur 4, 3 Club 1, Club Elite	1 Juge Candidat National	Juges Club	3 à 8
Amateur 2	1 Juge National	Juges Candidats Nationaux	4 à 8
Amateur 1	1 Juge Candidat National Elite	Juges Nationaux	4 à 8
Amateur Elite	1 Juge National Elite	Juges Nationaux	4 à 8

Répartition des attributions des juges

Nombre de juges au jury		3	4	5
Imposés	Juge A : Cheval	Juges B/C/D : exercices		
Libre	Cheval Difficulté/Exécution Artistique	Juge A Juges B Juge C	Juge A Juges B/D Juge C	Juge A Juges B/D Juge C/E

Les Juges officiels choisis par l'organisateur le sont prioritairement dans la liste des Juges accompagnateurs.

Art 3.5 – Éliminations

Sauf indication contraire spécifiée dans le règlement, l'élimination signifie que le sportif et le cheval en question ne peuvent pas continuer de concourir sur la compétition concernée.

Avant une compétition, le président de jury peut éliminer un concurrent dans les cas suivants :

- Ne pas présenter de déclaration de partants lors de la réunion de chef d'équipes lorsqu'il y a eu un changement,
- Absence du chef d'équipe ou de son représentant à la réunion des chefs d'équipe.

Au cours d'une compétition, le Juge A doit éliminer un concurrent dans les cas suivants :

- Débuter, toucher les poignées, le tapis ou le cheval, avant que le signal ne soit donné (cloche),
- Concourir avec des équipements autres que décrits à l'article 5,
- Reprendre un programme à la suite d'une interruption signalée par le Juge A sans attendre la cloche,
- Entrer ou sortir de la piste de compétition sans l'autorisation du Juge A,
- Incident en piste ne permettant pas au voltigeur de finir la compétition, à l'exception des épreuves par équipe,
- Modifier la composition de l'équipe en cours de compétition après la déclaration des partants.

L'élimination est laissée à l'appréciation du Juge A dans les cas suivants :

- Ne pas entrer sur le cercle de compétition dans les 30 secondes après la cloche,
- Ne pas saluer à l'entrée et la sortie de piste,
- Prendre plus de 30 secondes après la cloche suivant le tour au trot pour débuter le premier exercice,

- Pour toute aide physique extérieure non autorisée,
- Ne pas stopper le programme lorsque la cloche est sonnée,
- Cheval en désordre lors de la performance : élimination du voltigeur sur le cheval/poney,
- Cheval en désordre avant la performance : élimination de l'ensemble des voltigeurs présents sur la piste de compétition et concourant sur le cheval/poney,
- Prendre plus de 30 secondes après la cloche pour continuer le programme après une chute ou tous les voltigeurs ont perdu le contact avec le cheval/poney,
- Prendre plus de 30 secondes après la cloche pour reprendre le programme après un arrêt pour circonstance imprévue,
- Les voltigeurs et/ou éventuellement le monteur entrent en piste derrière le cheval/poney,
- Pour toute raison qui amènerait le Juge A à estimer que le cheval/poney ou le voltigeur est inapte à continuer la compétition,
- Personne autre que les voltigeurs en contact direct avec le cheval/poney,
- Nombre de voltigeurs en contact direct avec le cheval/poney excédant celui prévu dans l'épreuve.

Pour tout cas litigieux, le Juge A peut consulter le président de jury, ainsi que les autres membres du jury.

Art 3.6 – Disqualification

La disqualification signifie qu'un athlète et son cheval / ses chevaux sont exclus de la compétition considérée ou de l'ensemble de l'évènement.

Le Jury peut disqualifier un athlète et /ou un cheval dans les cas suivants :

- Entraîner un cheval sur la piste de compétition sans la permission du jury,
- Pour tout cas d'abus ou de maltraitance reporté par un membre du jury ou d'un steward (Art 1.5 règlement général).

IV - CONCURRENTS

Art 4.1 - Généralités

Dans une épreuve, on ne peut pas être à la fois longeur et voltigeur.

Art 4.2 - Voltigeurs en équipe

Composition d'une équipe

	Préparatoires Club / Amateur	Equipes Club	Equipes Amateurs 4 et 3	Equipes Amateurs 2, 1 jeunes, 1 et Elite
Nombre voltigeurs	2 à 6	4 à 6	4 à 6	6

- **Préparatoires Club et Préparatoires Amateur**

La catégorie équipe autorise 2 à 6 voltigeurs qui évoluent individuellement ou en équipe.

- **Équipes Club et Amateurs 4 et 3**

7 voltigeurs peuvent être engagés mais la composition finale de l'équipe est annoncée lors de la réunion des chefs d'équipes. L'équipe entrant en piste comprendra de 4 à 6 voltigeurs.

- **Équipes Amateurs 2, 1 Jeune, 1 et Elite**

Les 6 voltigeurs doivent réaliser chacun des programmes. Si moins de 6 voltigeurs exécutent le programme imposé, chaque figure non réalisée recevra la note de 0. Dans le programme libre, une déduction sera appliquée pour chaque voltigeur ne concourant pas (cf référentiel d'évaluation.).

Épreuves par Équipes

NIVEAU D'EPREUVE	ÂGE (*)	GALOP	LICENCE
Préparatoires Club	Sans limite d'âge	G4 Voltige minimum ou Galop 4 Cavalier	Club/ Amateur
Club 3		Pas de galop exigé	Club
Club 2		G2 Voltige minimum ou Galop 2 Cavalier ou Galop d'Or	
Club 1, Club Elite		G4 Voltige minimum ou Galop 4 Cavalier	
Amateur 4		G2 Voltige minimum ou Galop 2 Cavalier	Club / Amateur
Préparatoires Amateur		G4 Voltige minimum ou Galop 4 Cavalier	
Amateur 3			
Amateur 1 Jeunes	Jusqu'à 18 ans	G6 Voltige minimum ou Galop 6 Cavalier	
Amateur 2, 1, Elite	Sans limite d'âge	G6 Voltige minimum ou Galop 6 Cavalier	

(*) L'âge des voltigeurs est l'âge obtenu au cours de l'année civile.

Art 4.3 - Voltigeur individuel

NIVEAU D'EPREUVE	CATEGORIE	ÂGE (*)	GALOP	LICENCE
Préparatoires Club	-	12 ans et plus	G4 Voltige minimum ou Galop 4 Cavalier	Club/Amat
Club 1, Club Elite	-	A partir de 10 ans		Club
Amateur 2 Minime	Minime	De 10 ans à 14 ans	G6 Voltige minimum ou Galop 6 Cavalier	Amateur
Préparatoires Amateur	-	12 ans et plus		Club/Amat
Amateur 2	-	14 ans et plus		Amateur
Amateur Elite Jeune	Jeune Cavalier	De 16 ans à 21 ans	G7 Voltige minimum ou Galop 7 Cavalier	
Amateur 1, Elite	Senior	14 ans et plus		

(*) L'âge des voltigeurs est l'âge obtenu au cours de l'année civile.

Art 4.4 - Voltigeurs Pas de deux

NIVEAU D'EPREUVE	ÂGE	GALOP	LICENCE
Club 2	Sans limite d'âge	G2 Voltige minimum ou Galop 2 Cavalier ou Galop d'Or	Club
Club 1	Sans limite d'âge	G4 Voltige minimum ou Galop 4 Cavalier	Club
Amateur	Sans limite d'âge	G6 Voltige minimum ou Galop 6 Cavalier	Amateur

Art 4.5 - Nombre de participations

Chaque voltigeur peut effectuer 3 participations par concours, dans la limite de 2 participations en équipe et 2 participations en individuel.

Art 4.6 - Longeur et longeur remplaçant

Le longeur et le longeur remplaçant sont membres de l'équipe. Ils doivent être titulaires au minimum de la licence de compétition de l'épreuve dans laquelle ils concourent. Tous les programmes de toutes les manches doivent être réalisés avec le même longeur.
Une fois l'épreuve commencée, un longeur ne peut pas être remplacé.

Art 4.7 - Aide à la Montée

L'aide à la montée est autorisée pour les épreuves club, Amateur 4, Amateur 3, Amateur 2 équipe et minime individuel et pour les Amateur 1 jeune équipe. Le monteur est membre de l'équipe. Il doit être titulaire de la licence de pratiquant en cours de validité. On autorise un seul monteur, non voltigeur, par équipe et par compétition. Les voltigeurs d'une même équipe peuvent s'aider entre eux.

Art 4.8 - Chef d'équipe

Le Chef d'équipe doit être majeur et titulaire d'une licence pratiquant en cours de validité.
Il est membre de l'équipe.
Il représente l'ensemble des partants sous les couleurs de l'équipe. Il est seul habilité à participer aux diverses réunions des chefs d'équipes.

Il est responsable :

- Du dépôt du formulaire de déclaration de partants auprès du président de jury,
- Des déclarations de forfaits,
- Du comportement général des voltigeurs et longeurs qu'il représente et en particulier de la bonne condition physique des membres mineurs de l'équipe,
- Des poneys / chevaux engagés.

Il peut changer des concurrents et des poneys / chevaux au sein de son équipe avant le début de la compétition, sous réserve d'informer le Président du Jury et d'obtenir son accord.
Les fonctions du Chef d'équipe peuvent être assumées par tout membre de l'équipe.

Art 4.9 - Tenues

- La tenue des voltigeurs doit être pratique et convenir au sport et doit en outre permettre aux juges d'apprécier la qualité des mouvements : tenues près du corps et sportives. Les chaussures munies d'un talon, si petit soit-il, sont interdites.
- La tenue ne doit pas donner l'impression de nudité. Elle doit être ajustée et l'ensemble des éléments la constituant doivent rester attachés au corps du voltigeur durant l'ensemble de la performance. Les accessoires décoratifs (comprenant les ceintures, masques, bijoux, chapeaux, capes, gadgets, …) sont interdits pour toutes les épreuves réalisées au galop et sont acceptés pour le salut des épreuves réalisées au pas.
- Les pantalons doivent être fixés aux pieds. Les jupes ne peuvent être portées que par-dessus un collant.
- Chaque équipier doit porter un numéro facilement visible de 10 à 12 cm de haut, numéroté à partir de 1, sur le bras ou la jambe extérieure ou sur le dos à l'exception des Pas de Deux. Les tenues des équipes doivent donner une impression d'uniformité.
- La tenue du longeur doit s'harmoniser avec celle des voltigeurs ou du poney / cheval.

Tout manquement entrainera une déduction sur la note de composition/artistique.

V - PONEYS / CHEVAUX

Art 5.1 - Droits de participation

Epreuves	Amateur 3, 2, 1, Jeune Elite, Elite, Préparatoires Amateur	Club 1 et Elite	Amateur 4 Club 2	Club 3, Préparatoires Club
Participations	**6 au maximum** Une équipe vaut pour 4 participations, Un Pas de deux vaut pour 2 participations Un Individuel vaut pour 1 participation Une Préparatoire vaut pour 1 participation			
Taille	Equidés CDEF	Equidés CDEF	Equidés BCDEF	Equidés BCDEF
Age	6 ans minimum 7 ans minimum pour une sélection internationale	5 ans minimum	5 ans minimum	5 ans minimum

Nombre maximum de participations par équidé						
soit	Equipe	Pas de deux				
soit	Equipe	Individuel	Individuel			
soit	Pas de deux	Pas de deux	Pas de deux			
soit	Pas de deux	Pas de deux	Individuel	Individuel		
soit	Individuel	Individuel	Individuel	Individuel	Pas de deux	
soit	Individuel	Individuel	Individuel	Individuel	Individuel	Individuel

Sont également autorisées les compositions suivantes :
2 équipes : Club 3/2/ Amateur 4
ou
1 équipe : Club 3/2/ Amateur 4 plus 2 Pas de deux Club 2

Pour toutes les divisions, les poneys / chevaux doivent être inscrits sur le site de la FFE.
Tous les programmes de toutes les manches doivent être réalisés avec le même poney/cheval.
Une fois l'épreuve commencée, un poney/cheval ne peut pas être remplacé.

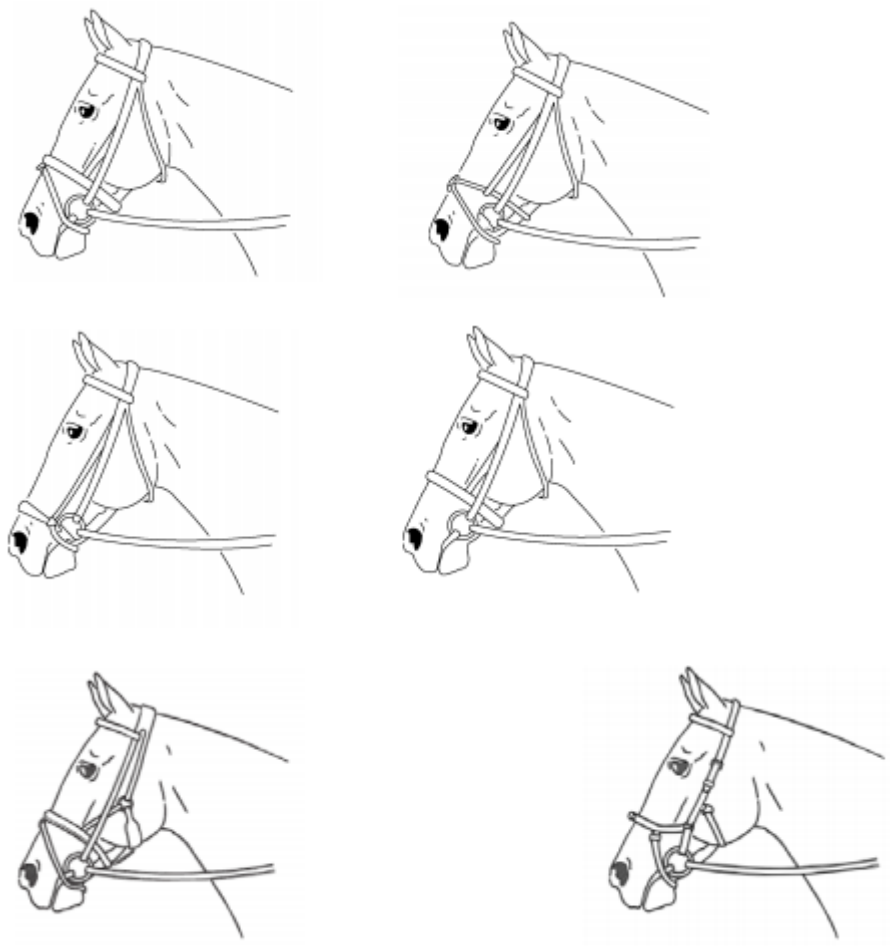
Art 5.2 - Harnachement et ferrure

A - Le harnachement

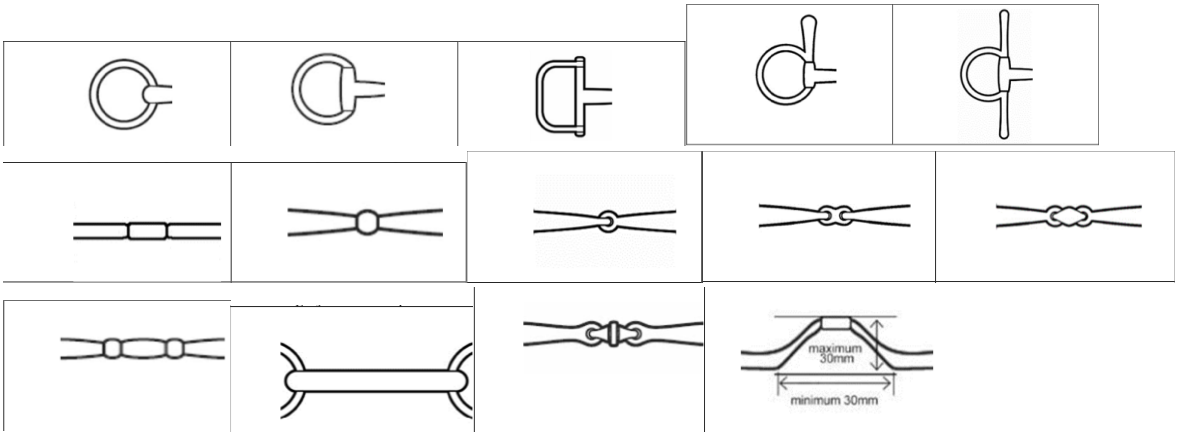
L'utilisation de tout autre équipement ainsi que tout autre moyen de fixation que ceux décrits ci-dessous peut entraîner l'élimination.

- Filet simple, métal, cuir, synthétique ou caoutchouc

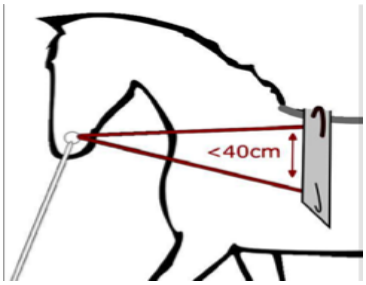
- Muserolles autorisées



- Embouchures autorisées, avec ou sans rondelles :



- Caveçon autorisé, avec ou sans mors
- Enrênements :
  Ils sont obligatoires, ils doivent être attachés au mors/caveçon ou coulisser dans les anneaux du mors/caveçon. Sont autorisées deux rênes fixes latérales avec ou sans élastiques ou deux rênes allemandes. Pour les épreuves Amateur 3, 4, Club, l'association des rênes fixes et allemandes est autorisée. Pour les épreuves Amateur 2, 1 et Elite, l'écartement ne doit pas excéder 40 cm.



- Surfaix de Voltige avec sa mousse de protection et deux poignées ; ce surfaix doit être bien matelassé, ne pas reposer sur le garrot et peut être muni de deux courroies de pied et éventuellement d'une poignée souple entre les deux poignées rigides.
- Protections : éventuellement des bandes de travail ou autres protections des jambes.
- Chasse-mouches, bouchons d'oreilles autorisés.
- Protections de peau autorisées sur toute partie du filet/caveçon (cuir, peau de mouton ou matériel similaire). Ces protections ne doivent cependant pas excéder 3cm de diamètre, mesuré depuis la peau du cheval.
- Longe attachée uniquement à l'anneau intérieur du filet ou sur un caveçon. En épreuve Club et Amateur 2, 3, 4 il est autorisé d'attacher la longe à l'anneau intérieur du filet et à la muserolle.
- Un tapis non rigide, 110 cm de long sur 90 cm de large et 4 cm d'épaisseur au maximum, housse comprise. Il sera placé de façon à ne pas dépasser de plus de 80 cm derrière le surfaix et 25 cm devant. Les padds amortissants sont autorisés.
- Chambrière.
- Surfaix.
- Le masque magnétique est autorisé uniquement au box.

B - La ferrure

Toute ferrure dangereuse est prohibée : crampons, etc.

VI - NORMES TECHNIQUES

Art 6.1 - Appréciation du programme imposé

Chaque figure imposée est notée de 0 à 10. Le couple poney / cheval et longeur est noté sur 10.
Les notes peuvent comporter des dixièmes.
Les modalités d'évaluation de ce programme sont décrites dans le code de pointage.
Le temps accordé pour chaque programme est décrit dans l'**Art 7.9**.

A - Épreuves Club et Amateur 4, 3

Pour les épreuves Club 3, 2 et Amateur 4, certaines figures sont à réaliser au pas.
Pour les épreuves Club 1, Club Elite et Amateur 3 les figures sont à réaliser au galop.
Seuls les résultats des 4 meilleurs voltigeurs d'une équipe sont comptabilisés.
La main est tirée au sort par le président du jury lors de la réunion de chefs d'équipe.

B - Épreuves Amateur 2, 1, 1 Jeune, Elite Jeune, Elite

Tout exercice imposé, quelle que soit l'épreuve, doit être réalisé à l'allure du galop.
Chaque figure imposée exécutée par un voltigeur est notée séparément de 0 à 10.
La main est libre.

Art 6.2 - Appréciation du programme technique - Amateur Elite / Amateur Elite Jeune

La note maximale d'une figure technique est 10.
Les modalités d'évaluation de ce programme sont décrites dans le référentiel d'évaluation.

A - Exercices techniques

Le voltigeur peut exécuter les exercices techniques dans l'ordre de son choix.
Les exercices techniques sont décrits dans le référentiel d'évaluation.

B - Artistique

La note maximale est de 10. Les modalités d'évaluation de ce programme sont décrites dans le référentiel d'évaluation.

C - Exécution

Cette note prend en compte les exercices supplémentaires dynamiques ou statiques, sans considérer les exercices techniques.

D - Poney / cheval et prestation de longe

La note maximale est 10.

Art 6.3 - Appréciation du programme libre

Un programme libre est constitué par des figures statiques et / ou des figures dynamiques, exécutées en musique, à 1, 2 ou 3 voltigeurs.
Les programmes libres des épreuves Club 3, Club 2 et Amateur 4 sont à réaliser au pas. Pour les épreuves Club 1, Club Elite et Amateur le programme libre doit être exécuté à l'allure du galop.
Le choix de la main est libre
Les modalités d'évaluation de ce programme sont décrites dans le référentiel d'évaluation.

A - Difficulté

Les exercices sont classés en quatre degrés de difficulté (R, D, M, E).
Les critères servant à déterminer les degrés de difficulté sont définis dans le référentiel d'évaluation :

- La hauteur au-dessus du poney / cheval,
- Et / ou l'orientation par rapport au poney / cheval,
- Et / ou la complexité des mouvements dynamiques,
- Et / ou le nombre de prises et leur solidité,

- Et / ou l'utilisation de l'espace sur le poney / cheval et les variations d'orientation par rapport au plan sagittal du poney / cheval.

B - Exécution

A chaque figure libre réalisée, le juge peut attribuer une déduction ou une pénalité telles que définies dans le référentiel d'évaluation.

C - Artistique

Les modalités d'évaluation de ce programme sont décrites dans le référentiel d'évaluation.

D - Poney / cheval et prestation de longe

La note maximale est 10. Les modalités d'évaluation de ce programme sont décrites dans le référentiel d'évaluation.

Art 6.4 – Programme des épreuves Préparatoires

Seul le cheval/poney est évalué.
L'épreuve se déroule en deux phases, un temps de mise aux allures du cheval/poney et un temps d'exécution des éléments par le(s) voltigeur(s).
Les trois allures doivent être présentées durant le programme. Une évaluation du cheval/poney sera réalisée et accompagnée de commentaires, afin d'améliorer la performance du couple longeur/cheval/poney.

Art 6.5 - Généralités des épreuves par équipes

Les exercices imposés sont décrits dans le référentiel d'évaluation.
Chaque figure imposée doit être exécutée successivement par les voltigeurs dans l'ordre à partir du n° 1 de l'équipe, sinon il sera donné la note 0 à toutes les figures du voltigeur n'étant pas passé à sa place.
Lors du déroulement du programme imposé, il ne doit pas y avoir plus d'un voltigeur en contact avec le poney / cheval, sinon il est donné 0 à la figure du second voltigeur.

Art 6.6 - Programme imposé par équipe

À la fin du temps imparti pour le programme imposé, annoncé par la cloche, le voltigeur termine sa figure imposée en cours. Celle-ci sera notée, les autres figures imposées du programme peuvent être effectuées mais seront notées 0.

A - Équipes Club 3

Chaque voltigeur effectue dans l'ordre suivant :

1. À cheval avec aide au pas, renversement vers la position poirier, retour en appui sur les poignées, puis assis face avant
2. Assis face avant au galop, bras tendus au-dessus des poignées tenues pendant 4 foulées minimum,
3. Mise à genoux au galop, retour en appui sur les poignées, puis assis face avant
4. Assis latéral face externe au pas 4 posés d'antérieurs, bras extérieur libre
5. Planche face arrière au pas tenue 2 posés d'antérieur (de l'assis face arrière jambe tendues, montée du bassin en planche),
6. Debout : au pas, tenu au moins 4 posés d'antérieur, bras libres,
7. Elan poirier sur l'encolure au pas à partir de l'à genoux ou de l'assis face avant
8. Sortie au pas vers l'intérieur, réception suivie d'un rebond vertical au sol dans le sens du mouvement du cheval.

B - Équipes Club 2

Chaque voltigeur effectue dans l'ordre suivant :

1. À cheval avec aide au pas,
2. Assis lâché face avant au galop : tenu pendant 4 foulées minimum, bras libres

3. À genoux loin du surfaix au galop, tenu 4 foulées,
4. Passage de jambe tendues au-dessus de l'encolure au galop, positions assis intérieur et extérieur tenues 2 foulées de galop minimum,
5. Debout : au pas, mise en place progressive des bras et non tenue pendant 4 posés d'antérieur,
6. Prise d'élan vers l'Appui Tendu Renversé à partir de l'à genoux bras fléchis, retour en appui sur les poignées, puis assis face avant au pas
7. Prise d'élan arrière arrivée en planche (corps tendu, bras tendus au-dessus des appuis, les 2 pieds sur la croupe) tenue 2 foulées, retour en appui bras tendus au-dessus du surfaix puis assis,
8. Sortie au pas vers l'intérieur, éjection par répulsion bras, réception suivie d'un rebond vertical au sol dans le sens du mouvement du cheval.

C - Équipes Club 1

Chaque voltigeur effectue au galop, dans l'ordre suivant :

1. À cheval avec aide
2. Mise en place, progressive et non tenue de la position de base sur 4 foulées,
3. Demi-étendard jambe extérieure levée et tendue, bras intérieur libre et lâché, tenu 4 foulées,
4. Debout bras libres tenu 4 foulées,
5. Prise d'élan vers l'appui renversé, bras pliés, à partir de l'assis, retour en appui sur les poignées
6. Demi-moulin jambes tendues vers l'intérieur en 2 phases de 4 foulées,
7. Prise d'élan arrière jambes fléchies puis tendues, retour en appui sur les poignées jambes tendues,
8. Sortie vers l'intérieur par passage de jambe, éjection par répulsion bras, réception suivie d'un rebond vertical au sol dans le sens du mouvement du cheval.

D - Équipes Club Elite

Chaque voltigeur effectue au galop dans l'ordre suivant :

1. À cheval, aide autorisée,
2. Position de base tenue 4 foulées,
3. Étendard tenu 4 foulées,
4. Debout avec mise place des bras en croix tenue 4 foulées,
5. Prise d'élan avant de l'assis vers l'ATR,
6. Demi-moulin vers l'intérieur en 2 phases de 4 foulées,
7. Prise d'élan arrière,
8. Sortie vers l'intérieur par passage de jambe, éjection par répulsion bras, réception suivie d'un rebond vertical au sol dans le sens du mouvement du cheval.

E - Équipes Amateur 4

Chaque voltigeur effectue dans l'ordre suivant :

1. À cheval avec aide au pas,
2. Assis lâché face avant au galop : tenu pendant 4 foulées minimum, bras libres
3. À genoux loin du surfaix au galop, tenu 4 foulées,
4. Passage de jambe tendues au-dessus de l'encolure au galop, positions assis intérieur et extérieur tenues 2 foulées de galop minimum,
5. Debout : au pas, mise en place progressive des bras et non tenue pendant 4 posés d'antérieur,
6. Prise d'élan vers l'Appui Tendu Renversé à partir de l'à genoux bras fléchis, retour en appui sur les poignées, puis assis face avant au pas
7. Prise d'élan arrière arrivée en planche (corps tendu, bras tendus au-dessus des appuis, les 2 pieds sur la croupe) tenue 2 foulées, retour en appui bras tendus au-dessus du surfaix puis assis,
8. Sortie au pas vers l'intérieur, éjection par répulsion bras, réception suivie d'un rebond vertical au sol dans le sens du mouvement du cheval.

F - Équipes Amateur 3

Chaque voltigeur effectue au galop, dans l'ordre suivant :

1. À cheval avec aide
2. Mise en place, progressive et non tenue de la position de base sur 4 foulées,
3. Demi-étendard jambe extérieure levée et tendue, bras intérieur libre et lâché, tenu 4 foulées,

4. Debout bras libres tenu 4 foulées,
5. Prise d'élan vers l'appui renversé, bras pliés, à partir de l'assis, retour en appui sur les poignées
6. Demi-moulin jambes tendues vers l'intérieur en 2 phases de 4 foulées,
7. Prise d'élan arrière jambes fléchies puis tendues, retour en appui sur les poignées jambes tendues,
8. Sortie vers l'intérieur par passage de jambe, éjection par répulsion bras, réception suivie d'un rebond vertical au sol dans le sens du mouvement du cheval.

G - Équipes Amateur 2

Chaque voltigeur effectue au galop dans l'ordre suivant :

9. À cheval, aide autorisée,
10. Position de base tenue 4 foulées,
11. Étendard tenu 4 foulées,
12. Debout avec mise place des bras en croix tenue 4 foulées,
13. Prise d'élan avant de l'assis vers l'ATR,
14. Demi-moulin vers l'intérieur en 2 phases de 4 foulées,
15. Prise d'élan arrière,
16. Sortie vers l'intérieur par passage de jambe, éjection par répulsion bras, réception suivie d'un rebond vertical au sol dans le sens du mouvement du cheval.

H - Équipes Amateur 1 et Amateur 1 Jeunes

L'aide est autorisée pour l'à cheval en épreuve Amateurs 1 Jeunes uniquement.

Chaque voltigeur effectue au galop dans l'ordre suivant :

1. À cheval,
2. Position de base tenue 4 foulées,
3. Étendard tenu 4 foulées,
4. Moulin en 4 phases de 4 foulées,
5. Ciseau avant,
6. Ciseau arrière,
7. Debout avec mise place des bras tenue 4 foulées,
8. 1ère phase d'amazone, sortie intérieure par éjection.

I - Équipes Amateur Elite

Chaque voltigeur effectue au galop dans l'ordre suivant :

1. À cheval,
2. Étendard tenu 4 foulées,
3. Moulin en 4 phases de 4 foulées,
4. Ciseau avant,
5. Ciseau arrière,
6. Debout avec mise place des bras tenue 4 foulées,
7. 1ère phase d'amazone, sortie intérieure par éjection

Art 6.7 - Programme libre par équipe

Le programme libre est l'occasion pour les voltigeurs de faire la preuve de leurs talents artistiques.
Ils peuvent élaborer un programme original à partir de leurs propres aptitudes, conceptions et spécialités en figures à 1, 2 ou 3. Ce programme peut se faire costumé et le poney / cheval toiletté en conséquence.
Il ne peut y avoir plus de 3 voltigeurs à la fois en contact direct avec le poney / cheval. Le poids de l'ensemble des voltigeurs ne doit pas gêner le galop / le pas du poney / cheval. La main est libre.
Le temps accordé pour chaque programme est décrit dans l'**Art 7.9**.

EPREUVES LIBRES	CLUB 3	CLUB 2 AMATEUR 4	CLUB 1 AMATEUR 3	CLUB ELITE	AMATEUR 2	AMATEUR 1 JEUNES AMATEUR 1, AMATEUR ELITE	Préparatoires CLUB, Préparatoires AMATEUR
Allure	Pas	Pas	Galop	Galop	Galop	Galop	Pas, Trot, Galop
Eléments à 1 voltigeur	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Eléments à 2 voltigeurs	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Eléments à 3 voltigeurs	Non	Oui	Non	Oui	Non	Oui	Non
Nombre maximum de figures statiques à 3	0	Sans limite	0	6	0	Sans limite	0

Chacun des voltigeurs doit participer au programme libre. Il est tenu compte de l'équilibre du nombre de passages de tous les voltigeurs de l'équipe.

A - Équipes Club 3

L'équipe présente au pas un programme libre en musique, composé d'un nombre libre de figures à 1 ou 2 voltigeurs.

B - Équipes Club 2

L'équipe présente au pas et en musique un programme de son choix composé d'un nombre libre de figures à 1, 2 ou 3 voltigeurs.

C - Équipes Club 1

L'équipe présente au galop et en musique, un programme libre de son choix, avec un nombre libre de figures à 1 ou 2 voltigeurs.

D - Équipes Club Elite

L'équipe présente au galop et en musique, un programme de son choix comprenant au plus 6 figures statiques à 3 voltigeurs et un nombre libre de figures à 1 ou 2 voltigeurs.

E - Équipes Amateur 4

L'équipe présente au pas et en musique un programme de son choix composé d'un nombre libre de figures à 1, 2 ou 3 voltigeurs.

F - Équipes Amateur 3

L'équipe présente au galop et en musique, un programme libre de son choix, avec un nombre libre de figures à 1 ou 2 voltigeurs.

G - Équipes Amateur 2

L'équipe présente au galop et en musique un programme de son choix comprenant des figures à 1 ou 2 voltigeurs.

H - Équipes Amateur 1 Jeunes, Amateur 1 et Amateur Elite

L'équipe présente au galop et en musique un programme de son choix composé d'un nombre libre de figures à 1, 2 ou 3 voltigeurs

I - Difficulté

La difficulté n'est pas appréciée pour les catégories Club 1, Amateur 2 et Amateur 3.

DIFFICULTE	CLUB 3, CLUB 2, CLUB ELITE, AMATEUR 4	AMATEUR 1 JEUNE	AMATEUR 1 AMATEUR ELITE
Difficile	0,4	0,5	0,4
Moyenne	0,3	0,4	0,3
Elémentaire	0,2	0,2	0,1
Nombre de meilleurs exercices comptabilisés	25	20	25
Degré de difficulté maximum	10	10	10

J - Artistique

La dimension artistique est évaluée selon les critères définis dans le référentiel d'évaluation.

K - Exécution

Cette note apprécie la qualité de la réalisation des exercices par les voltigeurs.
L'exécution est évaluée selon les critères définis dans le référentiel d'évaluation.

L - Poney / cheval et prestation du longeur

La performance du poney/ cheval et du longeur sont évaluées selon les critères définis dans le référentiel d'évaluation.

Art 6.8 - Généralités des épreuves individuelles

Tous les exercices imposés doivent être exécutés au galop.
Pour les individuels Amateur, la main est libre.

Pour les individuels Club, la main à laquelle tournera le cheval pour le programme imposé est tirée au sort.
Un poney / cheval peut servir à plusieurs compétiteurs sous réserve des droits de participations aux épreuves des poneys / chevaux.
L'ordre de passage à l'intérieur d'un groupe doit être le même pour les imposés et les libres.

A l'exception des épreuves Club, Amateur 2 minime et Amateur 1 Jeunes pour lesquelles la présence d'un monteur est autorisée, nul autre que le longeur ne doit se trouver dans le cercle de Voltige. Lorsque plusieurs concurrents passent sur le même équidé, le concurrent suivant doit rester sur le bord de piste jusqu'à ce que le voltigeur qui le précède amorce son dernier saut de sortie pour le programme imposé ou attendre le signal de cloche pour le programme libre. Sinon, celui qui pénètre sur la piste est éliminé.
Le temps accordé pour chaque programme est décrit dans l'**Art 7.9**.

Art 6.9 - Programme imposé individuel

A - Imposé individuel Club 1

Chaque voltigeur effectue au galop, dans l'ordre suivant :

1. À cheval avec aide
2. Mise en place, progressive et non tenue de la position de base sur 4 foulées,
3. Demi-étendard jambe extérieure levée et tendue, bras intérieur libre et lâché, tenu 4 foulées,
4. Debout bras libres tenu 4 foulées,
5. Prise d'élan vers l'appui renversé, bras pliés, à partir de l'assis, retour en appui sur les poignées
6. Demi-moulin jambes tendues vers l'intérieur en 2 phases de 4 foulées,
7. Prise d'élan arrière jambes fléchies puis tendues, retour en appui sur les poignées jambes tendues,

8. Sortie vers l'intérieur par passage de jambe, éjection par répulsion bras, réception suivie d'un rebond vertical au sol dans le sens du mouvement du cheval.

B - Imposé individuel Club Elite

Chaque voltigeur effectue au galop, dans l'ordre suivant :

1. À cheval,
2. Position de base tenue 4 foulées,
3. Étendard tenu 4 foulées,
4. Debout avec mise place des bras en croix tenue 4 foulées,
5. Prise d'élan avant vers l'ATR,
6. Demi-moulin vers l'intérieur en 2 phases de 4 foulées,
7. Prise d'élan arrière,
8. Sortie vers l'intérieur par passage de jambe, éjection par répulsion bras, réception suivie d'un rebond vertical au sol dans le sens du mouvement du cheval.

C - Imposé individuel Amateur 2 et Amateur 2 Minime

L'aide est autorisée pour l'à cheval en épreuve Amateur 2 Minime uniquement.
Chaque voltigeur effectue au galop, dans l'ordre suivant :

9. À cheval,
10. Position de base tenue 4 foulées,
11. Étendard tenu 4 foulées,
12. Debout avec mise place des bras en croix tenue 4 foulées,
13. Prise d'élan avant vers l'ATR,
14. Demi-moulin vers l'intérieur en 2 phases de 4 foulées,
15. Prise d'élan arrière,
16. Sortie vers l'intérieur par passage de jambe, éjection par répulsion bras, réception suivie d'un rebond vertical au sol dans le sens du mouvement du cheval.

D – Imposé individuel Amateur 1

1. À cheval,
2. Position de base tenue 4 foulées,
3. Étendard tenu 4 foulées,
4. Moulin en 4 phases de 4 foulées,
5. Ciseau avant,
6. Ciseau arrière,
7. Debout avec mise place des bras tenue 4 foulées,
8. 1ère phase d'amazone, sortie vers l'intérieur par éjection

E – Imposé individuel Amateur Elite Jeune

1. À cheval,
2. Position de base tenue 4 foulées,
3. Étendard tenu 4 foulées,
4. Moulin en 4 phases de 4 foulées,
5. Ciseau avant,
6. Ciseau arrière,
7. Debout avec mise place des bras tenue 4 foulées,
8. 1ère phase d'amazone, sortie vers l'intérieur par éjection

F – Imposé individuel Amateur Elite

1. À cheval,
2. Étendard tenu 4 foulées,
3. Moulin en 4 phases de 4 foulées,
4. Ciseau avant,
5. Ciseau arrière,
6. Debout avec mise place des bras en croix tenue 4 foulées,

7. 1ère phase d'amazone, suivie d'un retour assis par passage de jambe,
8. De l'assis, sortie extérieure par prise d'élan vers l'ATR.

Art 6.10 – Programme technique

Le programme technique est composé de 5 exercices techniques d'une part pour les Amateurs Elite, 3 (au choix parmi les 5) pour les Amateurs Elite Jeunes, et d'exercices libres supplémentaires, choisis par le voltigeur.
Les éléments techniques ainsi que leur évaluation sont décrits dans le référentiel d'évaluation.
Les exercices techniques sont choisis parmi les catégories d'aptitudes motrices suivantes :

- Détente,
- Cadence / rythme,
- Souplesse,
- Force,
- Équilibre.

Art 6.11 – Programme libre individuel

A – Difficulté

Seuls les 10 meilleurs exercices seront comptabilisés.
La difficulté n'est pas appréciée pour les catégories Club 1 et Amateur 2.

FIGURE	CLUB ELITE	AMATEUR 1 AMATEUR ELITE JEUNE AMATEUR ELITE
Risquée	-	1,3
Difficile	0,9	0,9
Moyenne	0,4	0,4
Elémentaire	0,2	0
Note maxi	9	10

B - Artistique

Les modalités d'évaluation de ce programme sont décrites dans le référentiel d'évaluation.

C - Exécution

Cette note apprécie la qualité de la réalisation des exercices par les voltigeurs.
Les modalités d'appréciation de l'exécution sont décrites dans le référentiel d'évaluation.

D - Poney / cheval et prestation de longe

La note maximale est 10.
Les modalités d'évaluation de ce programme sont décrites dans le référentiel d'évaluation.

Art 6.12 - Généralités des épreuves Pas de Deux

Un Pas de Deux réunit une équipe de deux voltigeurs, un longeur et un cheval.
L'épreuve Pas de deux Club 2 et Club 1 se compose d'un programme imposé et d'un programme libre en une manche ou de deux programmes libres en deux manches.
Le choix de la main pour le programme imposé Pas de Deux Club 2 et Club 1 s'effectue par tirage au sort.

L'épreuve Pas de deux Amateur 1 et Amateur Elite se compose de 2 programmes libres en une ou en deux manches. Le choix de la main est libre.
Le programme libre se déroule en musique.
Dans l'épreuve Pas de Deux, tous les types de couples sont autorisés.
Le temps accordé pour chaque programme est décrit dans l'**Art 7.9**.

Art 6.13 - Programme imposé Pas de Deux Club

A – Pas de deux Club 2

Chaque voltigeur effectue dans l'ordre suivant :

1. À cheval avec aide au pas,
2. Assis lâché face avant au galop : tenu pendant 4 foulées minimum, bras libres
3. À genoux loin du surfaix au galop, tenu 4 foulées,
4. Passage de jambe tendues au-dessus de l'encolure au galop, positions assis intérieur et extérieur tenues 2 foulées de galop minimum,
5. Debout : au pas, mise en place progressive des bras et non tenue pendant 4 posés d'antérieur
6. Prise d'élan vers l'Appui Tendu Renversé à partir de l'à genoux bras fléchis, retour en appui sur les poignées, puis assis face avant au pas
7. Prise d'élan arrière arrivée en planche (corps tendu, bras tendus au-dessus des appuis, les 2 pieds sur la croupe) tenue 2 foulées, retour en appui bras tendus au-dessus du surfaix puis assis,
8. Sortie au pas vers l'intérieur, éjection par répulsion bras, réception suivie d'un rebond vertical au sol dans le sens du mouvement du cheval.

B – Pas de deux Club 1

Chaque voltigeur effectue dans l'ordre suivant :

1. À cheval avec aide
2. Mise en place, progressive et non tenue de la position de base sur 4 foulées,
3. Demi-étendard jambe extérieure levée et tendue, bras intérieur libre et lâché, tenu 4 foulées,
4. Debout bras libres tenu 4 foulées
5. Prise d'élan vers l'appui renversé, bras pliés, à partir de l'assis, retour en appui sur les poignées
6. Demi-moulin jambes tendues vers l'intérieur en 2 phases de 4 foulées,
7. Prise d'élan arrière jambes fléchies puis tendues, retour en appui sur les poignées jambes tendues,
8. Sortie vers l'intérieur par passage de jambe, éjection par répulsion bras, réception suivie d'un rebond vertical au sol dans le sens du mouvement du cheval.

Art 6.14 - Libre Pas de Deux

Durant l'ensemble du programme, les deux voltigeurs doivent être en contact avec le cheval, les poignées ou l'un avec l'autre.
Les figures sont comptabilisées lorsque les deux voltigeurs sont sur le cheval, à l'exception des entrées et sorties.
Les modalités d'évaluation de ce programme sont définies dans le référentiel d'évaluation.

A - Difficulté

La note maximum est de 10, les décimales sont autorisées.
La difficulté n'est pas appréciée pour les catégories Club 1.
Les modalités d'évaluation de la difficulté sont définies dans le référentiel d'évaluation.

FIGURE	CLUB 2	AMATEUR 1	AMATEUR ELITE
Difficile	0,8	1	0,8
Moyenne	0,4	0,5	0,4
Elémentaire	0,2	0,0	0,0
Nbre de figures	13	10	13
Note maxi	10	10	10

B - Exécution

Les modalités d'évaluation de l'exécution sont définies dans le référentiel d'évaluation.

C - Artistique

Les modalités d'évaluation de ce programme sont définies dans le référentiel d'évaluation.

Art 6.15 - Note du poney / cheval et de la prestation de longe

La note sur 10 est attribuée en fonction de la performance du poney / cheval et de la qualité de la prestation de longe. Les décimales sont autorisées. Les déductions de points applicables sont décrites dans le référentiel d'évaluation.

A - Évaluation de la qualité de l'allure

Les modalités d'évaluation de la qualité de l'allure sont décrites dans le référentiel d'évaluation.

B - Évaluation de la collaboration cheval/longeur et de la prestation de longe

Une note allant jusqu'à 10 est attribuée. Les critères pour cette évaluation sont décrits dans le référentiel d'évaluation.

VII - DEROULEMENT

Art 7.1 - Durée

Un concours s'étend sur une période commençant une heure avant le début de l'inspection vétérinaire et se termine une demi-heure après la proclamation des résultats.

Art 7.2 - Engagement

Les engagements en compétition s'effectuent sur les sites internet FFE SIF ou FFE COMPET selon la catégorie ou sur le terrain si l'organisateur l'a prévu dans la limite des conditions de participation des voltigeurs et cheval/poney décrites à l'article **5.1**.

Art 7.3 - Inspection vétérinaire

Avant la première épreuve tous les poneys / chevaux en épreuve Amateur sont inspectés par le Président de Jury et le Vétérinaire officiel, le document d'identification sera demandé.

Les poneys / chevaux sont présentés sur une aire adaptée prévue à cet effet par l'organisateur, sol régulier et non glissant. Les poneys / chevaux doivent être toilettés, tenus en main en filet simple,

présentés rênes longues par le longeur ou longeur remplaçant ou toute personne engagée sur le bulletin d'engagement en pantalon blanc ou beige, haut bleu marine et tête nue. L'utilisation de cravache, badine, etc. est laissée à l'appréciation du Président de jury.

Un poney / cheval boiteux ou en mauvaise condition physique sera éliminé par une commission composée au minimum du Président du jury et/ou du Vétérinaire officiel. Le Président de Jury peut demander qu'un poney / cheval repasse l'inspection vétérinaire, avant de donner sa décision. Celle-ci est aussitôt annoncée par le Président du Jury. Toute décision du président de jury est définitive.

- Pour les épreuves Amateur 4 et Amateur 3, l'inspection vétérinaire peut être réalisée par le président de jury assisté de 2 juges.

Dans le cadre des compétitions réunissant moins de 4 chevaux en épreuve Amateur 2, Amateur 1 et Amateur Elite, la présence du vétérinaire est facultative ; dans ce cas, le président de jury sera assisté de deux juges.

Art 7.4 – Déclaration de partants

La déclaration de partant est obligatoire en cas de changements et d'engagements terrains. Elle doit être obligatoirement accompagnée de la copie des licences.

Art 7.5 - Réunion des Chefs d'équipes

Elle est organisée à l'issue de l'inspection vétérinaire et/ou avant le début des épreuves.
Elle permet :

- De tirer au sort la main et l'ordre de passage des chevaux/poneys,
- De déclarer l'ordre de passage des voltigeurs individuels lorsque ceux-ci sont engagés sur le même poney / cheval et entrent en piste ensemble,
- De déclarer les forfaits,
- D'inscrire et attribuer le rôle du juge accompagnateur de chaque équipe,
- De donner les consignes, l'ordre des épreuves et les horaires,
- De régler le cérémonial de la remise des prix avec le Président du jury.

Art 7.6 - Entrée /cloche / musique

Les voltigeurs et le monteur doivent entrer et sortir avant le cheval.
Une cloche ou sonnerie annonce :

- L'entrée en piste au trot (sauf autorisation spéciale du président de jury),
- Le départ de la prestation,
- La fin du temps imparti,
- Le départ du programme libre,
- L'interruption d'un concurrent ou d'une prestation en cas d'incident imprévu,
- Le départ après une interruption.

Pour toutes les épreuves, il est obligatoire de présenter les programmes en musique. La musique vocale est autorisée dans toutes les épreuves.
Après le coup de cloche qui annonce le début du programme, le voltigeur demande le départ de la musique en levant le bras.

Art 7.7 - Ordre des épreuves

L'ordre de passage des épreuves doit être indiqué à la réunion des Chefs d'équipe.

- Ordre des épreuves en Club et Amateur 1, 2, 3, 4 : Imposé, puis Libre.
- Ordre des épreuves en Individuel Amateur Elite, Individuel Amateur Elite Jeune : Imposé, Technique, puis Libre.

Art 7.8 - Salut

Toute compétition se déroulant sous le contrôle d'un jury doit donner lieu à une certaine courtoisie ; chaque équipe, chaque individuel, est tenu de saluer le juge A au centre du cercle avant et après son programme. Le juge A rend les saluts. Pour le salut final, il est autorisé d'enlever les rênes fixes dès la fin du programme du/des voltigeur(s).
L'entrée, la sortie et la présentation pour le salut sont laissées à l'imagination des voltigeurs. Toutefois, cette présentation doit être courte, une minute maximum.

Art 7.9 - Temps accordé

Le temps accordé pour chaque programme est :

<table>
<tr><th colspan="2"></th><th>IMPOSE</th><th>LIBRE</th><th>TECHNIQUE</th></tr>
<tr><td rowspan="10">Equipes</td><td>Club 3</td><td rowspan="3">1'30" multipliée par le nombre de voltigeurs de l'équipe</td><td rowspan="3">4'</td><td rowspan="10">-</td></tr>
<tr><td>Club 2</td></tr>
<tr><td>Amateur 4</td></tr>
<tr><td>Club 1</td><td rowspan="3">1' multipliée par le nombre de voltigeurs de l'équipe</td><td rowspan="3">3'</td></tr>
<tr><td>Club Elite</td></tr>
<tr><td>Amateur 3</td></tr>
<tr><td>Amateur 2</td><td rowspan="4">6'</td></tr>
<tr><td>Amateur 1 Jeunes</td><td rowspan="3">3'30</td></tr>
<tr><td>Amateur 1</td></tr>
<tr><td>Amateur Elite</td></tr>
<tr><td colspan="2">Individuels</td><td>Temps libre</td><td>1'</td><td>1'</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Pas de Deux</td><td>Club 2</td><td>3'</td><td>2'</td><td>-</td></tr>
<tr><td>Club 1</td><td>2'</td><td>1'30"</td><td>-</td></tr>
<tr><td>Amateur 1</td><td>-</td><td>1'30"</td><td>-</td></tr>
<tr><td>Amateur élite</td><td>-</td><td>2'</td><td>-</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>Mise aux allures</td><td colspan="2">Avec voltigeur</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Préparatoire</td><td>Club Equipe</td><td rowspan="4">3' max à partir du signal d'entrée</td><td colspan="2">6' max à partir de la fin de la mise aux allures</td></tr>
<tr><td>Club Indiv</td><td colspan="2">4' max à partir de la fin de la mise aux allures</td></tr>
<tr><td>Amateur Equipe</td><td colspan="2">6' max à partir de la fin de la mise aux allures</td></tr>
<tr><td>Amateur Indiv</td><td colspan="2">4' max à partir de la fin de la mise aux allures</td></tr>
</table>

Lorsqu'un temps est imposé pour un programme, le chronomètre est déclenché dès lors qu'un voltigeur touche le cheval ou toute partie de l'équipement.

- Au plus tard 30 secondes après le coup de cloche d'entrée en piste, les compétiteurs doivent saluer.
- Avant de débuter le programme, le cheval doit trotter sur le cercle jusqu'à ce que le président de jury sonne la cloche. Les voltigeurs (individuels ou équipe) doivent se positionner à l'extérieur du cercle pendant ce temps.
- Au plus tard 30 secondes après le coup de cloche de départ le premier exercice doit débuter.
- Lorsque le temps imparti est défini, le chronomètre est déclenché dès lors que le (premier) voltigeur entre en contact avec le cheval ou son équipement. Il s'arrête à la réception du (dernier) voltigeur.
- En cas d'incident, lorsque le Président interrompt la prestation par un coup de cloche, le chronomètre est arrêté. Il repart après un nouveau coup de cloche du président lorsque le cheval ou son équipement sont touchés à nouveau.
- En cas de chute, le(s) compétiteur(s) ont 30 secondes pour reprendre leur programme (pas de coup de cloche, arrêt du chronomètre et de la musique).

VIII - CLASSEMENT/REMISE DES PRIX

Art 8.1 - Classement

- Le classement résulte de la moyenne des notes calculées à l'issue de chacun des programmes (imposé, libre, technique) en respectant les divers coefficients. Le calcul est poussé jusqu'à la 4ème décimale et arrondi à la 3ème.
- En cas d'égalité les concurrents sont départagés par la meilleure note du dernier programme libre. Si l'égalité persiste, ils sont départagés par la meilleure note artistique de ce même programme, puis par la note technique et enfin par la note d'exécution.
- Les compétiteurs et entraîneurs ne peuvent solliciter les explications du jury avant la fin de la compétition et la proclamation des résultats définitifs.

Art 8.2 - Remise des prix

Dans tous les concours, il y a lieu de décerner un flot ou autre souvenir à tous les concurrents et une plaque d'écurie à chaque poney / cheval.
La remise des prix se déroule selon le protocole défini par l'organisateur en accord avec le Président de jury et/ou le Délégué technique.
Les voltigeurs et longeurs doivent se présenter en tenue correcte (tenue de compétition, d'équipe, survêtement…).
Toute absence non motivée, toute tenue ou attitude incorrecte lors de la remise des prix, peuvent entraîner l'élimination du/des concurrent(s) et la radiation du classement de l'épreuve, et par là-même, la non-attribution des prix, sélections et récompenses correspondants.