FEDERATION FRANÇAISE
D'EQUITATION

RÈGLEMENT DES COMPÉTITIONS

Applicable au 05 janvier 2026

Dispositions spécifiques
Attelage

SOMMAIRE

I - ORGANISATION 3
Art 1. 1 – Programme du concours 3
Art 1. 2 – Terrains et équipement 3
A – Terrain de dressage 3
B – Parcours de marathon 4
C – Terrain de maniabilité 4
D - Paddock 4
E – Secrétariat et bureau des calculs 4
F – Tableau d'affichage 4
Art 1.3 – Service vétérinaire 4
A – Inspection des poneys/chevaux lors du marathon pour les épreuves Amateur 5
B – Dernier contrôle des poneys/chevaux avant la maniabilité des épreuves Amateur Élite 5
II - ÉPREUVES 5
Art 2.1 – Nomenclature des épreuves 5
Art 2.2 – Tableau des épreuves 5
III - OFFICIELS DE COMPÉTITION 6
Art 3.1 - Composition du jury 6
Art 3.2 - Qualifications minimales 7
Art 3.3 – Fonctionnement des jurys 7
Art 3.4 – Délégué technique 7
Art 3.5 – Chef de piste 7
Art 3.6 – Commissaire au paddock 8
Art 3.7 – Commissaire aux calculs 8
Art 3.8 – Observateur 8
Art 3.9 - Commissaire aux obstacles de marathon 8
Art 3.10 - Positions des Juges sur le marathon 9
Art 3.11 - Conflit d'intérêt 9
IV - CONCURRENTS 9
Art 4.1 – Qualifications / Participations 9
Art 4.2 – Personnes sur la voiture 10
A – Pendant les tests 10
B – En dehors des tests 11
Art 4.3 – Participations des concurrents 11
Art 4.4 – Participations des concurrents en situation de handicap 11
Art 4.5 – Tenue 11
A - Épreuves Club Poney et Club 12
B - Épreuves Préparatoires et Amateur 12
V - PONEYS / CHEVAUX 12
Art 5.1 - Qualifications 12
Art 5.3 – Chevaux de trait 12
VI - NORMES TECHNIQUES 13
Art 6.1 – Normes du harnachement 13
A – Protections des poneys/chevaux 13
Art 6.2 - Normes des voitures 14
A - Dressage, dressage combiné, maniabilité et test d'adresse 14
B - Marathon et maniabilité combinée 14
C - Largeurs de voie 14
Art 6.3 – Tableaux 16
VII - DÉROULEMENT 20
Art 7.1 - Engagements 20
Art 7.2 – Déclaration des partants 20
Art 7.3 - Ordre de départ 20
A - Dressage et Dressage Combiné 20
B - Marathon 20
C - Maniabilité et Maniabilité combinée 21
Art 7.4 - Dressage 21
A - Dressage Club Poney et Club 21
B - Dressage GP Enfant, GP Junior, GP Jeunes Meneurs, Préparatoire et Amateur 21
Art 7.5 - Marathon 22
A - Inspection et reconnaissance du parcours 22
B - Le test de marathon 22
..... 22
Art 7.6 - Maniabilité 24
A - Test de maniabilité Club 26
B - Test de maniabilité GP Enfant, GP Junior, GP Jeunes Meneurs, Préparatoire et Amateur 26
C - Chronométrage de la maniabilité 26
D - Barrage de la maniabilité Classement 26
Art 7.7 – Dressage combiné 26
Art 7.8 – Maniabilité combinée 27
Art 7.9 – Test d'adresse 27
Art 7.10 - Aide extérieure 28
VIII - PÉNALITÉS 28
Art 8.1 - Dressage 29
A - Notes 29
B - Erreur d'exécution 29
C - Désobéissance 29
D - Erreur de Parcours 29
E - Harnais détaché ou cassé 29
F - Pénalités 29
Art 8.2 - Marathon 31
A - Mise pied à terre 32
B - Arrêts 32
C - Pénalités de temps perdu 32
D - Pénalités dans les obstacles 32
E - Erreur de parcours hors des obstacles 33
Art 8.3 - Maniabilité 34
A - Harnais cassé 35
B - Mise pied à terre 35
C - Fouet 35
D - Désobéissance 35
E - Refus 36
Art 8.4 – Dressage combiné 36
Art 8.6 – Test d'adresse 36
Art 8.7 – Pénalités communes aux différents tests applicables 36
IX - CLASSEMENT 37
Art 9.1 - Classement de chaque test 37
A - Dressage 37
B – Marathon 37
C - Maniabilité, Dressage Combiné, Maniabilité combinée et test d'adresse 37
Art 9.2 - Classement Club 2A, Club Poney 2 et Club 2 37
Art 9.3 - Classement Club 1A, Club Poney1 et Club 1 37
Art 9.4 - Classement Club Elite, Club Elite GP, Amateur 2, Amateur 1 GP, GP Enfant, GP Junior, GP Jeunes Meneurs et Amateur Elite GP 37
X – DERBY MARATHON 38
XI – SPÉCIFICITÉ DES ÂNES ET MULETS 41

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

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

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'habilité du meneur et permettent de tester la bonne condition physique, la franchise, la soumission et la souplesse des poneys / chevaux.
Des épreuves adaptées sont prévues pour permettre à tous de mener en compétition dès les premiers Galops.

I - ORGANISATION

Art 1. 1 – Programme du 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.
L'organisateur a la possibilité de mettre en place une limitation des engagements à la journée, dans ce cas, ce nombre ne peut être inférieur à 10 engagements.
La FFE établit le calendrier des compétitions internationales et des épreuves Amateur Élite Grand Prix avec les organisateurs ayant proposé leur candidature. Elle se réserve le droit de fixer des épreuves Amateur Élite Grand Prix pour des raisons exceptionnelles, hors calendrier initial.
Le programme doit notamment comporter :
- la dimension exacte de la carrière de dressage pour les épreuves concernées,
- les tests planifiés lorsque le règlement autorise plusieurs combinaisons,
- l'intitulé de la reprise de dressage pour chaque épreuve.

Art 1. 2 – Terrains et équipement

A – Terrain de dressage

ÉPREUVES	DIMENSION CARRIERE DRESSAGE Norme
Amateur Élite GP Team	100 m x 40 m Ou 80m x 40m
Amateur Élite GP : Solo, Paire Amateur Élite GP Poney : Solo, Paire, Team Amateur 1 GP GP Enfants, GP Junior, GP Jeunes Meneurs	80 m x 40 m
Amateur 2	
Préparatoire	80 m x 40 m ou 100 m x 40 m
Club Élite GP, Club Élite	80 m x 40 m
Club 1, Club Poney 1, Club A1	

*Une tolérance de +/- 15% est autorisée pour les manèges ou certaines carrières nécessitants des modifications. Celles-ci devront être validées par le délégué technique.

La carrière de dressage doit être sur terrain plat et horizontal.
Une zone est construite autour de la lice de la carrière pour maintenir les spectateurs à distance recommandée de 5m pour les épreuves Amateur Élite Grand Prix.
Tribune de jury : les Juges sont placé à une distance recommandée de 3m de la piste et aux lettres prévues.

B – Parcours de marathon

Le parcours de marathon est un parcours en extérieur composé d'obstacles

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

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

C – Terrain de maniabilité

Il doit être totalement entouré par des barrières, lices ou autre moyen non dangereux et comporter une entrée sécurisée pour les poneys / chevaux.
L'entrée doit être fermée dès qu'un concurrent effectue son parcours. Les dimensions du terrain de maniabilité doivent être indiquées sur la DUC. Ce terrain doit être stable et homogène.
L'emplacement des quilles doit être tracé au sol afin que la position et l'axe de l'obstacle soit la même pendant toute l'épreuve.

D - Paddock

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

E – Secrétariat et bureau des calculs

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

F – Tableau d'affichage

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

Art 1.3 – Service vétérinaire

Pendant la durée du marathon, l'organisateur doit prévoir la présence permanente d'un vétérinaire, qui doit se présenter au Président du jury, avant le début du test.
Pendant le dressage et la maniabilité, il doit être prévu un service vétérinaire de garde qui doit pouvoir intervenir dans les meilleurs délais. Son numéro de téléphone doit être inscrit sur le tableau d'affichage.

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

Une inspection des poneys / chevaux se déroule après l'arrivée du Marathon sous maximum 15 minutes. Le jury doit disqualifier ou éliminer un poney / cheval qui n'aurait visiblement pas récupéré.
Les poneys / chevaux boiteux, blessés ou manifestement épuisés doivent être éliminés ou disqualifiés.
Disqualifié : le poney / cheval disqualifié est retiré de l'ensemble de la compétition.
Eliminé : le poney / cheval éliminé ne peut poursuivre le test en question mais peut éventuellement participer au(x) test(s) suivant(s).
Dans les deux cas, le concurrent ne participe plus au classement de l'épreuve.

B – Dernier contrôle des poneys/chevaux avant la maniabilité des épreuves Amateur Élite

Lorsque la maniabilité a lieu en dernier, le contrôle pour tous les poneys / chevaux est obligatoire et doit avoir lieu avant le départ dans la maniabilité. Les poneys / chevaux sont présentés attelés par leur meneur à une commission d'inspection comprenant un membre du jury ou un commissaire au paddock avec le Vétérinaire.
Les bandes et les guêtres sont autorisées mais doivent être enlevées à la demande de l'un des membres de la commission d'inspection.
Seul un membre du jury a autorité pour disqualifier un poney / cheval considéré comme inapte à poursuivre l'épreuve.
En attelage multiple, il est permis de remplacer un poney / cheval refusé au contrôle par un cheval de réserve engagé avec le meneur concerné. La nouvelle composition de l'attelage doit être acceptée au contrôle vétérinaire pour pouvoir se présenter en maniabilité.

II - ÉPREUVES

Art 2.1 – Nomenclature des épreuves

Les épreuves d'attelage sont définies par :
- la division de meneurs : Club ou Amateur,
- l'indice : Élite Grand Prix, Grand Prix, 1 ou 2,
- le type : tous chevaux, poneys, trait,
- le nombre de poneys / chevaux attelés : Un : Solo, Deux : Paire, Quatre : Team.

Art 2.2 – Tableau des épreuves

LFC	ÉPREUVES	ÉQUIDÉS	TESTS
Club	Club 2 A Club Poney 2 Club 2	A ABCD ABCDE (dont Traits)	Adresse + Maniabilité OU Maniabilité + Maniabilité
	Club 1 A Club Poney 1 Club 1 : Team, Paire, Solo	A ABCD ABCDE (dont Traits)	Dressage + Maniabilité combinée OU Dressage combiné + Maniabilité combinée OU Dressage + Maniabilité
	Club Élite : Team, Paire, Solo	ABCDE (dont Traits)	Dressage + Maniabilité combinée + Maniabilité (facultatif) OU Dressage + Marathon OU Dressage combiné + Marathon OU Dressage + Maniabilité
	Club Élite GP : Team, Paire, Solo		Dressage + Marathon + Maniabilité
Amateur ou Pro	Amateur 2 : Team, Paire, Solo Amateur 2 Poney : Team, Paire, Solo Amateur 2 Trait : Team, Paire, Solo	E ABCD Traits	Dressage + Maniabilité combinée + Maniabilité (facultatif) OU Dressage + Marathon OU Dressage + Maniabilité OU Dressage Combiné + Marathon

	Amateur 1 GP : Team, Paire, Solo Amateur 1 GP Poney : Team, Paire, Solo Amateur 1 GP Trait : Team, Paire, Solo	E A (sauf Solo) BCD Traits	Dressage + Marathon + Maniabilité
	Amateur Élite GP : Team, Paire, Solo Amateur Élite GP Poney : Team, Paire, Solo	E BCD	

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

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

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

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

- Une épreuve à trois tests est appelée Grand Prix,
- Les épreuves Club Élite ne peuvent être supports d'un Championnat,
- Pour les Championnats, la maniabilité combinée doit être composée de 2 obstacles type marathon minimum,
- Les épreuves Préparatoires sont ouvertes à toutes les LFC et tous équidés. Elles ne génèrent pas de participation ni de point au classement permanent et ne peuvent donner lieu à aucun championnat,
- Les épreuves GP Enfant, Junior, Jeunes Meneurs génèrent les points et participations correspondants aux indices Élite sur le classement permanent,
- Les épreuves Derby Marathon génèrent les points et participations correspondants aux indices 2 sur le classement permanent,
- Épreuve spéciales : si l'organisateur le précise sur sa DUC, une épreuve peut être réservée à une catégorie de concurrents ou à une catégorie d'équidés, ou proposer une norme technique particulière qui doit être validée par la FFE. Les épreuves spéciales ne sont pas qualificatives.

III - OFFICIELS DE COMPÉTITION

Art 3.1 - Composition du jury

Quel que soit le niveau de l'épreuve, le jury est composé de toutes les personnes désignées par le Président de jury, en accord avec l'organisateur.
Dans le cas où des Juges qualifiés sont demandés, ceux-ci doivent figurer sur les listes des Officiels de compétition d'attelage disponibles sur www.ffe.com.
Dans le cas de désistement d'un Officiel, son remplaçant devra avoir la qualification requise et être inscrit à sa place sur la DUC.

Art 3.2 - Qualifications minimales

<table>
<tr><th>Épreuves</th><th>Président</th><th>Assesseur</th><th>Chef de piste</th><th>Commissaire au paddock</th><th>Délégué technique</th><th>Commissaire aux calculs</th></tr>
<tr><td>Toutes les épreuves Poney et Club</td><td>Club</td><td>-</td><td rowspan="2">Club</td><td rowspan="3">-</td><td>-</td><td rowspan="3">-</td></tr>
<tr><td>Préparatoire, Amateur 2, Derby Marathon</td><td rowspan="2">National</td><td rowspan="2">Club</td><td rowspan="2">Juge ou Chef de piste National</td></tr>
<tr><td>Amateur 1 GP, GP Enfant</td><td rowspan="2">National</td><td>National</td></tr>
<tr><td>Amateur Élite GP, GP Junior, GP Jeunes Meneurs</td><td>National Elite</td><td>National Elite</td><td>Commissaire au paddock National OU Juge National minimum</td><td>Juge ou Chef de piste National Elite</td><td>Inscrit sur la liste FFE</td></tr>
</table>

Les reprises sont jugées par 2 à 5 Juges, 3 au minimum pour les championnats nationaux.
En épreuves Amateur Élite GP, 3 à 5 juges sont obligatoires avec minimum, 2 Nationaux Elite et 1 National si 3 juges, ou 3 juges Nationaux Elite minimum et 2 juge nationaux maximum, si 5 juges

Art 3.3 – Fonctionnement des jurys

Le jury est responsable du bon déroulement du concours et du respect des dispositions réglementaires tant sur la piste que sur l'ensemble de l'enceinte du concours.
Le Président du jury décide de l'emplacement des Juges sur chaque test.
Les Juges ne doivent pas juger plus de 45 concurrents par jour sur le test de dressage sauf cas exceptionnel autorisé par le Président du jury ou le Délégué technique.

Art 3.4 – Délégué technique

Le Délégué technique est un Juge ou un Chef de piste, il ne peut pas être Président du Jury.
Le Délégué Technique en épreuve Amateur Élite GP ne peut pas avoir une autre fonction d'officiel sur ces épreuves. Toutefois, si la situation le justifie et avec son accord, il pourra juger lors du test de dressage.
Il approuve toutes les dispositions administratives concernant les concurrents, depuis le moment de sa nomination jusqu'à la fin du concours.
En épreuve Amateur 2 sans marathon, la fonction de délégué technique peut être assurée par le président du jury ou le chef de piste, avec un niveau national minimum.
Il vérifie que les conditions de logement pour les chevaux, ainsi que les terrains d'entraînement et d'exercice sont adaptés et satisfaisants à tous points de vue.
Il inspecte les carrières et les parcours pour s'assurer que les installations techniques, les conditions et l'organisation sont en conformité avec les règlements de la FFE.
Il s'assure que les parcours et les obstacles sont corrects et sans danger.
Il donne les instructions à l'organisateur et au Chef de piste pour apporter tout changement au parcours ou aux obstacles qu'il estime nécessaire.
Il s'assure que les Chronométreurs, les Observateurs, les Commissaires aux obstacles ainsi que le bureau des calculs sont correctement informés des tâches qui leur sont imparties, y compris sur la façon d'utiliser et de lire les chronomètres manuels et électroniques.
Il informe le Président du jury lorsque la piste est prête pour le démarrage du test suivant.
Il continue à surveiller le déroulement technique des épreuves, y compris le transfert des données au bureau des calculs, après que le Président du jury a pris la responsabilité de la compétition.

Art 3.5 – Chef de piste

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

- des cotes et tracé de la carrière de dressage,
- du tracé et de la mesure du parcours et de la construction des obstacles du test de marathon,
- du tracé et de la mesure du parcours de maniabilité et maniabilité combinée,

- du tracé et de la composition de l'épreuve d'adresse.
  Seuls le Chef de piste et ses aides peuvent modifier ces paramètres ou y intervenir.
  Le Chef de piste tient compte du niveau de chaque épreuve avec ses normes réglementaires, mais aussi de l'avancement de la saison, de la nature et de la qualité du sol pour fixer le niveau technique approprié.
  Le Chef de piste doit informer le Président du jury ou le Délégué technique dès que la piste est prête pour que celui-ci l'inspecte et puisse donner le départ.

Art 3.6 – Commissaire au paddock

L'organisateur désigne selon les épreuves, un Commissaire au paddock.
Le commissaire joue un rôle de prévention et de recommandation à la détente afin de s'assurer que le concurrent soit en conformité avec les règlements.
Le Commissaire doit s'assurer :

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

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

Art 3.7 – Commissaire aux calculs

L'organisateur désigne un Commissaire aux calculs chargé d'établir les résultats et classements. Il est également chargé de la diffusion des résultats provisoires tout au long du concours. A l'issue de chaque test et une fois le dernier test achevé, le commissaire aux calculs soumet les résultats et classements à la validation du Président du jury permettant ainsi la publication officielle.

Art 3.8 – Observateur

Des Observateurs doivent être placés le long du parcours de marathon à des emplacements depuis lesquels ils pourront voir les passages obligatoires, les points critiques.
Les Observateurs sont en possession de l'ordre de départ et des instructions du Chef de piste ou du Délégué technique.
Les Observateurs rapportent au jury, par écrit ou par radio, à intervalles réguliers et à la fin de leur mission, tous les incidents ainsi que toute information.
Les Observateurs ne peuvent pas éliminer ou pénaliser les concurrents. C'est au jury qu'il appartient d'imposer les sanctions appropriées.
A la fin du test, les Observateurs doivent rester à proximité du bureau des calculs jusqu'à ce qu'ils soient libérés par le Président du jury.

Art 3.9 - Commissaire aux obstacles de marathon

Il doit y avoir un Commissaire à chaque obstacle. Chaque Commissaire doit avoir au moins un assistant.
Le Commissaire à l'obstacle doit être en possession d'un sifflet. Tous deux doivent être munis d'un chronomètre.
Les Commissaires aux obstacles doivent mesurer et enregistrer le temps de chaque concurrent lors de son passage dans l'obstacle.
Ils doivent être en possession de l'ordre de départ de tous les concurrents.
Les Commissaires aux obstacles doivent avoir reçu copie en nombre suffisant du rapport d'obstacle comportant le schéma de leur obstacle afin d'être en mesure d'y reporter le temps de chaque concurrent et l'ordre de passage des portes franchies dans l'obstacle.
Dans le cas d'un parcours incorrect, la trajectoire empruntée doit être dessinée.
Les Commissaires aux obstacles doivent noter et rapporter au jury tous les incidents susceptibles d'entraîner des pénalités pour le concurrent.
A la fin du test, les Commissaires aux obstacles doivent rester à proximité du bureau des calculs jusqu'à ce qu'ils soient libérés par le Président du jury.

Art 3.10 - Positions des Juges sur le marathon

Un juge doit se trouver à la fin de du marathon pour effectuer l'inspection des voitures et des harnais et pour vérifier l'éventuelle pesée des voitures.
L'un des Juges est désigné pour recevoir le rapport des Observateurs.
Un examen des poneys / chevaux doit avoir lieu à la fin du marathon.
Il doit être effectué par le vétérinaire traitant du concours ou par un Juge pour les épreuves sans vétérinaire.
Le vétérinaire , le commissaire au paddock ou le Juge contrôleur n'a pas autorité pour éliminer un poney / cheval. Ils doivent rapporter les observations au Président du jury.
Les autres Juges doivent se déplacer sur le parcours et dans les obstacles selon les consignes du Président du jury. Il est de leur responsabilité d'arrêter au besoin un attelage à la sortie de l'obstacle pour signifier un avertissement oral et/ou apporter une vérification mais aussi d'intervenir oralement pendant le parcours pour les cas excessifs. Ils listent tous les incidents survenus afin d'en rendre compte à l'issue du marathon.

Art 3.11 - Conflit d'intérêt

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

- celui qui intervient dans l'entraînement sur le couple poney / cheval et meneur plus de trois jours durant les 6 mois précédant l'épreuve,
- celui qui est intervenu sur l'entraînement à quelque titre que ce soit lors des 3 mois précédant l'épreuve.

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

IV - CONCURRENTS

Art 4.1 – Qualifications / Participations

<table>
<tr><th rowspan="3">ÉPREUVES</th><th colspan="4">MENEUR</th><th colspan="2">ÉQUIPIER(S)</th></tr>
<tr><th colspan="2">ÂGE</th><th rowspan="2">Galop mini Attelage ou Meneur</th><th rowspan="2">LFC</th><th rowspan="2">Âge mini</th><th rowspan="2">LFC</th></tr>
<tr><th>Mini</th><th>Maxi</th></tr>
<tr><td>Club 2A</td><td>-</td><td>12</td><td rowspan="4">2</td><td rowspan="8">Club</td><td rowspan="5">15</td><td rowspan="9">Club, Amateur ou Pro</td></tr>
<tr><td>Club Poney 2</td><td>-</td><td>18</td></tr>
<tr><td>Club 2</td><td>10</td><td>-</td></tr>
<tr><td>Club 1A</td><td>-</td><td>12</td></tr>
<tr><td>Club Poney 1</td><td>-</td><td>18</td><td rowspan="2">4</td></tr>
<tr><td>Club 1 : Paire, Solo</td><td>-</td><td rowspan="5">-</td></tr>
<tr><td>Club Élite et Élite GP : Paire, Solo</td><td>10</td></tr>
<tr><td>Club 1 Team</td><td>12</td><td rowspan="3">7</td><td rowspan="2">2 équipiers :
1>18 ans
1>15 ans</td></tr>
<tr><td>Club Élite et Élite GP : Team</td><td>14</td></tr>
<tr><td>Amateur 2 Poney Solo
Amateur 1 GP Poney Solo</td><td>12</td><td rowspan="2">14</td></tr>
<tr><td>Amateur 2 : Paire, Solo
Amateur 2 Poney : Team, Paire
Amateur 2 Trait : Paire, Solo</td><td></td></tr>
</table>

Amateur 1 GP : Paire, Solo Amateur 1 GP Poney : Team, Paire Amateur 1 GP Trait : Paire, Solo	14			Amateur ou Pro	Team 1>18 ans 1>14 ans	
Amateur Élite GP : Team, Paire, Solo Amateur Élite GP Poney : Team, Paire, Solo						
Amateur 2, Amateur 1 GP Trait, Amateur 1 GP, Amateur Élite GP : Team	16					

ÉPREUVES	MENEUR				ÉQUIPIER(S)	
	ÂGE		Galop mini Attelage ou Meneur	LFC	Âge mini	LFC
	Mini	Maxi				
Préparatoire : Paire, Solo	10	-	4	Club, Amateur ou Pro	12	Club, Amateur ou Pro
Préparatoire Team	12	-	7		14	
GP Enfant	10	14	4		14 ans ou 18 ans, si meneur mineur	
GP Junior	14	18	7			
GP Jeunes Meneurs	16	25				
Derby Marathon : Solo Poney Solo, Poney Paire	10	-	4		15	
Derby Marathon : Team, Poney Team, Paire	14		7			
Club Ane : Solo, Paire	10	-	4		15	
Club Ane Team	12	-				

NOMBRE DE PARTICIPATIONS MENEUR Norme maxi	Par épreuve	Par concours
Préparatoire, Club 2, Club 1, Club Elite, Amateur 2	3	3
Club Élite GP, Amateur 1 GP, Amateur Élite GP	2	2

Pour les meneurs en situation de handicap reconnu par un justificatif officiel, se référer à l'article 6.6B des dispositions Générales.
La LFC Pro est obligatoire pour participer à certains niveaux de compétitions internationales.

Art 4.2 – Personnes sur la voiture

Aucune personne ne peut être attachée au véhicule de quelque manière que ce soit. Par sécurité, un meneur peut être sécurisé à l'aide d'une corde, d'une sangle ou d'une ceinture à condition que :
- l'une des extrémités soit attachée à la voiture
- l'autre extrémité doit rester libre sans être attachée ni nouée autour de la voiture. Une boucle de 360 degrés est autorisée.

A – Pendant les tests

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

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

La voiture doit transporter le nombre de personnes réglementaire lorsqu'elle passe entre les passages obligés, les lignes de départ et d'arrivée du marathon ou les lignes d'entrée d'obstacles. Il est interdit de changer d'équipier en cours de test sous peine d'élimination.
Le équipier peut communiquer avec le meneur en dehors du test de dressage Amateur.
En marathon et maniabilité combinée, le équipier peut se tenir debout sur les voitures à 4 roues et sur celles à 2 roues munies d'un panier de groom.

CATÉGORIE D'ATTELAGES	SIÈGE CENTRAL POUR LE COÉQUIPIER DE MANIABILITÉ *
Solo en épreuves Amateur	Obligatoire
Poney Paire en épreuves Amateur	
Paire en épreuves Amateur : chevaux, traits	Amateur : préconisé Obligatoire pour les voitures de marathon
Tous types d'attelages en épreuves Club	Préconisé

*Pour optimiser le centre de gravité tout en tenant compte de la configuration du panier de groom, le groom est assis sur un siège central, fixé le plus en avant possible et en position basse.
Mesures préconisées, rendues obligatoires :

- l'arrière du siège ne doit pas dépasser de plus de 15 cm l'arrière de la voiture,
- la hauteur maximum entre le plancher et l'assise n'excède pas 60cm.

B – En dehors des tests

En attelage ou lors de la mise à la voiture un coéquipier doit toujours être présent en assistance. Le meneur et un coéquipier minimum doivent être sur la voiture. En solo, avec une voiture d'entrainement de type sulky sans siège de coéquipier, ce dernier peut rester au sol et à proximité afin de pouvoir intervenir immédiatement.
Le meneur peut uniquement descendre de la voiture si les coéquipiers sont à la tête des chevaux ou si une autre personne compétente tient les guides. En cas de manquement des sanctions sont appliquées.

Art 4.3 – Participations des concurrents

Une seule oreillette est autorisée pour le cavalier sur le paddock de toutes les épreuves et sur la piste uniquement des épreuves préparatoires.

Art 4.4 – Participations des concurrents en situation de handicap

Les cavaliers en situation de handicap peuvent participer aux concours d'attelage en utilisant les équipements, adaptations et aménagements qui leur sont nécessaires.
Les équipements, aménagements et adaptations sont autorisés directement par le Président de jury sur demande, au minimum 2 heures avant le début de l'épreuve.
Pour les épreuves de la Club à Amateur Elite : mentionnés sur une carte de classification délivrée par la FEI ou la Fédération Française Handisport ou la FFE pour les épreuves Amateur Elite.

Art 4.5 – Tenue

	Toute personne à bord d'une voiture en concours Club & mineur à bord d'une voiture en concours Amateur	Majeur à bord d'une voiture en concours Amateur
Port du casque*	Obligatoire	
Port du gilet de protection*	Obligatoire en maniabilité combinée et marathon. Préconisé à tout autre moment	
Fiche médicale FFE	Conseillée en marathon et maniabilité combinée	
Porte dossard	2 minimum par attelage en marathon Le numéro doit être visible sur la poitrine du meneur et dans le dos du groom	

*Equipements aux normes en vigueur.

Toute infraction entraine l'élimination.

A - Épreuves Club Poney et Club

Meneur et équipiers : tenue correcte et adaptée. Les shorts ne sont pas autorisés.
Le fouet est facultatif. Seul un usage abusif du fouet ou l'utilisation du fouet par un équipier peut être sanctionné.

B - Épreuves Préparatoires et Amateur

- **Tenue et équipement du dressage, de la maniabilité et du dressage combiné**

Le concurrent doit dérouler son dressage en ayant en main un fouet d'attelage.
Les tenues des concurrents et des équipiers doivent être en rapport avec le style de la voiture et du harnais.
Les meneurs doivent porter une veste, un tablier et des gants. Les équipiers doivent porter une veste et des gants.
Adaptations conditions climatiques : le meneur et l'équipier sont autorisés à adapter leur tenue en fonction de la météo. Retirer leur veste en cas de forte chaleur ou ajouter un blouson en cas de pluie ou de froid.

En dressage, les meneurs et équipiers doivent porter ou un casque.

- **Tenue du marathon et de la maniabilité combinée**

Une tenue moins formelle est admise pour les meneurs et les équipiers. Les shorts ne sont pas autorisés.
Fouets, gants et tablier sont facultatifs.

V - PONEYS / CHEVAUX

Art 5.1 - Qualifications

<table>
<tr><th>ÉPREUVES</th><th>ÂGE MINI</th><th>NB DE PARTICIPATIONS MAXI PAR JOUR</th></tr>
<tr><td>Club Poney 2A</td><td rowspan="6">4</td><td rowspan="3">3 ou 1 si équidé de 4 ans</td></tr>
<tr><td>Club Poney 2</td></tr>
<tr><td>Club 2</td></tr>
<tr><td>Club Poney 1A</td><td rowspan="3">2 ou 1 si équidé de 4 ans</td></tr>
<tr><td>Club Poney 1</td></tr>
<tr><td>Club 1</td></tr>
<tr><td>Club Elite et Elite GP</td><td rowspan="3">5</td><td rowspan="2">2 (1 si marathon)</td></tr>
<tr><td>Amateur 2</td></tr>
<tr><td>Amateur 1 GP</td><td rowspan="2">1</td></tr>
<tr><td>Amateur Elite GP</td><td>6</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>ÉPREUVES</th><th>ÂGE</th><th>NB DE PARTICIPATIONS MAXI PAR JOUR</th></tr>
<tr><td>Préparatoire</td><td>5</td><td>-</td></tr>
<tr><td>GP Enfant, Junior, Jeunes meneurs</td><td>6</td><td rowspan="2">1</td></tr>
<tr><td>Derby Marathon</td><td>5</td></tr>
</table>

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

Art 5.2 – Surclassement

Le surclassement des poneys est interdit.

Art 5.3 – Chevaux de trait

La liste des races de chevaux concernés par les épreuves réservées par l'organisateur aux chevaux de trait est disponible sur www.ffe.com

VI - NORMES TECHNIQUES

Art 6.1 – Normes du harnachement

DIMENSIONS MINIMUM	PONEYS	CHEVAUX
Distance entre poney/cheval et voiture	50 cm	
Distance entre poney/cheval et chasse-piquets	40 cm	
Distance entre les traits des paires et des timoniers en Team	45 cm	55 cm
Distance entre les traits des volées	35 cm	45 cm
Taille du maitre palonnier des volées	85 cm	100 cm
Longueur des chainettes	30 cm chacune	
Taille de la tête du timon ou du joug de timon, attaches rapides comprises	60 cm 30 cm en partant du centre du timon	

A – Protections des poneys/chevaux

- **Généralités**

Les poneys / chevaux doivent être correctement attelés à la voiture à l'aide de timons ou de brancards avec courroies ou chaînettes, de traits et de guides.
L'utilisation du même harnais sur les différents tests n'est pas obligatoire, cependant ils doivent être adaptés aux poneys/chevaux ainsi qu'au test et à ses exigences de sécurité.

Les bandes et les protections ne sont pas autorisées en dressage, sauf lorsque les attelages réalisent consécutivement sans dételer le deuxième test du concours.
Il est interdit d'attacher les queues à la voiture ou à une partie du harnais à l'exception du culeron rigide.

En attelage Solo, le harnais est équipé de reculements.
Si un poney / cheval tombe à terre sans pouvoir se relever seul immédiatement, l'attelage est éliminé et ne peut pas terminer le test. Le cheval devra être contrôlé par un vétérinaire et être autorisé par le président du jury à prendre le départ sur un éventuel test suivant.

- **Brides, embouchures, bonnets, bouchons**

L'utilisation d'une bride sans mors de type « hackamore » ou son utilisation conjointement avec un mors est interdite.
L'utilisation d'une courroie de sécurité anti-débridement est obligatoire pour tout équidé en attelage.
L'embouchure doit être adaptée à la morphologie de la bouche du cheval. Le réglage de la gourmette doit permettre aux branches du mors d'avoir un angle de 30° à 45° avec la bouche du cheval lorsque les guides sont tendues.
Le bras de levier du mors est limité à 10 cm, correspondant à la longueur en dessous de la partie qui traverse la bouche. Si le canon est coulissant, le bras de levier du mors sous le canon ne doit pas dépasser 10 cm, lorsque celui-ci est dans sa position la plus élevée.
Les anti-passes langue peuvent être autorisés en cas d'usage correct. Attacher la langue est interdit.
Des éléments indépendants ne peuvent pas être ajoutés autour du mors s'ils sont susceptibles de porter atteinte au bien-être des poneys/chevaux.
Seules les rondelles lisses sur les deux faces sont autorisées.
Les nosebands, muserolles ou tout autre équipement diminuant ou semblant diminuer la libre respiration du poney/cheval ne sont pas autorisés.
Les œillères ou tout autre équipement diminuant la vision vers l'avant du poney/cheval ou irritant les yeux ne sont pas autorisés.
L'épaisseur des éléments de brides et d'éventuels équipements ajoutés, comme par exemple un fourreau de muserolle, ne peut excéder 3 cm. La mesure est prise à partir du poney/cheval.
Les bonnets et les bouchons d'oreilles sont autorisés. Les bonnets doivent permettre le libre mouvement des oreilles et ne doivent pas être attachés à la muserolle ou au noseband.

- **Enrênements et effets de levier**

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

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

- **Paire et team**

En attelage Paire et Team, si la voiture n'a pas de frein, le harnais est équipé de reculements.
Le timon et des chainettes doivent permettre le libre mouvement des poneys/chevaux. La mesure des chainettes se fait du milieu de la tête du timon jusqu'au bout de la chainette, attache rapide comprise.
La tête du timon et le joug de timon ne peuvent pas être en retrait de l'épaule.
Les volées sont uniquement reliées par une alliance attachée sur les bricoles ou les colliers ainsi que par les guides.
Aucun dispositif de harnachement entre les timoniers et les chevaux de volée ne doit gêner la vision des timoniers.
Les traits ne doivent pas se croiser.
En dressage, les palonniers ne doivent pas chevaucher l'axe de la voiture.

Art 6.2 - Normes des voitures

À l'entrainement et lors des différents tests, chaque voiture doit être équipée du numéro de concurrent.

A - Dressage, dressage combiné, maniabilité et test d'adresse

Les roues des voitures peuvent être équipées de bandages métalliques, pneumatiques ou caoutchouc plein.
Les équipements réglementaires des voitures doivent être les suivants :

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

B - Marathon et maniabilité combinée

- **Généralités**

TYPE D'ATTELAGE	POIDS MINIMUM		NOMBRE DE ROUES
	CHEVAL	PONEY BCD	
Team	600 kg	300 kg	4 avec freins à l'arrière au minimum
Paire	350kg	225 kg	
Solo	150 kg	90 kg	

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

- En épreuves Club

Le poids de la voiture est libre. La voiture doit avoir un poids adapté en fonction du type du ou des équidés.
En épreuves Solo, les voitures à 2 roues avec freins sont autorisées.

- En épreuves Amateur et Préparatoire

En épreuves Amateur Elite GP, les bandages pneumatiques sont interdits.
En épreuves Solo, les voitures à 2 roues sont autorisées uniquement en maniabilité combinée.

C - Largeurs de voie

- **Généralités**

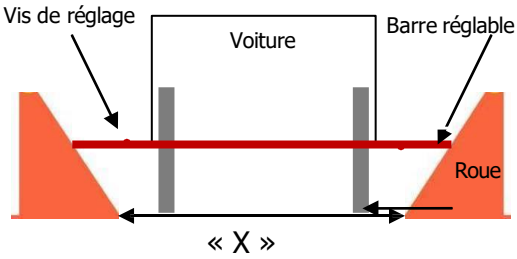
La voie initiale des voitures doit être au minimum de 125cm. Seules les épreuves Club A2, Club Poney 2 et Club 2 bénéficient d'une tolérance permettant d'utiliser des voitures ayant une voie au sol inférieure à 125cm. Les concurrents peuvent faire mesurer officiellement leurs voitures avant le premier test du concours.
La voie au sol correspond à la dimension mesurée par terre entre les jantes extérieures des roues arrière.
En épreuves solo de maniabilité combinée, les voitures ayant une voie au sol de 138cm ou plus sont tolérées. L'engageur doit avertir l'organisateur au moment de la clôture des engagements qu'il participera avec ce type de voiture et lui transmettre la voie exacte.

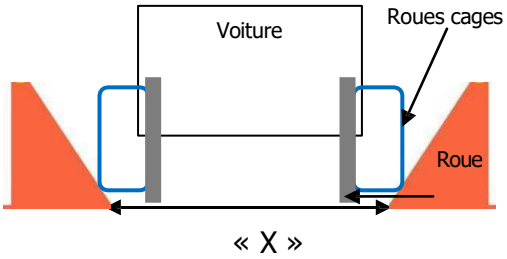
Une tolérance de 2 cm est acceptée pour les voies au sol en dressage, maniabilité et dressage combinée.

- **En épreuves Club**

TYPE D'ATTELAGE	LARGEURS DE VOIE SPÉCIFIQUE – NORMES MINIMALES	
	Club A2, Club Poney 2, Club 2, Club 1 Voie en maniabilité « X »	**Autres épreuves Club** Voie en maniabilité/Dressage combiné « X »
Team chevaux	-	160 cm
Paire chevaux		150 cm
Solo cheval ou poney	140 cm	140 cm
Paire poneys	-	
Team poneys		

Pour les différents tests du tableau, si la voie initiale au sol de la voiture est inférieure à la voie spécifique « x », la voiture est équipée soit d'un essieu réglable, soit de roues cages passant à moins de 10cm du sol (système qui doit être permettant d'élargir la voie sans allonger l'essieu), soit d'une barre réglable.
Il s'agit d'une barre horizontale rigide et réglable fixée à moins de 35 cm du sol.
Le réglage des roues cages et de la barre s'effectue avec le meneur et le ou les équipiers sur la voiture, à l'aide de deux cônes de maniabilité dont l'écartement - x - correspond aux écartements indiqués ci- dessus suivant le type d'attelage.





- **En épreuves Amateur et Préparatoire**

Voie au sol en dressage combinée et maniabilité « X »	
Team chevaux	160 cm
Paire chevaux	150 cm
Solo cheval ou poney	140 cm
Paire poneys	
Team poneys	

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

Art 6.3 – Tableaux

Les protocoles et feuilles de notations des tests des concours d'attelage sont disponibles sur www.ffe.com.

	Club 1, Club Poney 1, Club Poney 1A	Club Elite	Club Elite GP	Amateur 2	Amateur 1 GP	Amateur Elite GP
DRESSAGE						
Reprises	Club, Club Poney, Amateur 1 Trait & Junior	Club, Club Poney, Club Elite, Amateur 1 Junior	Club Elite, Amateur 1 Junior	Club Elite, Amat 1 GP Solo, Am 1GP Paire/Poney Paire 2* HP2 Am 1GP Team/Poney Team 2* HP4	Amat 1 GP Solo 2* HP1, Am 1GP Paire/Poney Paire 2* HP2 Am 1GP Team/Poney Team 2* HP4	Am Elite GP Solo/Poney Solo 3* HP1 Am Elite GP Team 3* B H4 Am Elite GP Poney Team 3* HP4 Am Elite GP Paire/Poney Paire 3* HP2
MARATHON – NORMES MAXI (SAUF MENTION PARTICULIERES)						
		Echauffement libre dans l'aire d'échauffement				
~~Phase B,~~ Marathon distance et vitesse		-	D = Nb obstacles +1km X 1000 13km/h	D = Nb obstacles + 1km X 1000 à 14km/h, Poneys et Traits : 13km/h		D = Nb obstacles + 1km X 1000 à 14km/h, Poneys : 13km/h
Nb d'obstacles			5		6, Traits : 5	5 à 7
Nb de portes/obst			4		5	6
Distances dans obstacles			250 m mesuré au + court			
Distances entre obstacles			300 m mini	500 m mini. Préconisé : 750 m		
MANIABILITE – NORMES MAXI (SAUF MENTION PARTICULIERES)						
Distance	600	600 m		700 m	800 m	
Vitesse Team	190 m/min	200 m/min		220 m/min	230 m/min	240 m/min
Vitesse Paire/Solo	Paire : 200 m/min Solo : 210 m/min	Paire : 210 m/min Solo : 220 m/min		230 m/min	240 m/min Poney Solo : 250 m/min	250 m/min Poney Solo : 260 m/min
Nb obstacles	16	16		18		20
Nb combinaisons, portes écart, réduit, portes à option, oxers	Combinaisons : 2 (ZigZag, Vague, Serp, L). Portes à écartement réduit : 5. Portes à option : 2. Oxers : 3				Combinaisons : 3. Portes à écartement réduit : 5. Portes à option : 2. Oxers : 5	
Largeur des portes		+ 20 à 30cm			+ 20 à 30 cm Poney Team : + 25cm Team : + 30cm	+ 20cm Team : + 25cm

	Club 1, Club Poney 1, Club Poney 1A	Club Elite	Amateur 2
DRESSAGE COMBINE – NORMES MAXI (SAUF MENTION PARTICULIERES)			
Distance	600 m		
Vitesse Team	200 m/min		210 m/min
Vitesse Paire/Solo	200 m/min	210 m/min	230 m/min
Nb obstacles	16		18
Nb combinaisons	2 serpentines ABCD		3 dont 2 serpentines ABCD
Largeur des portes	+ 20 à 30 cm		
Cercle 20m, 4 portes	1 à chaque main		
Arrêt de 8 sec	1		
MANIABILIE COMBINEE – NORMES MAXI (SAUF MENTION PARTICULIERES)			
Distance	800 m		900 m
Vitesse Team	190 m/min	200 m/min	210 m/min
Vitesse Paire/Solo	210 m/min	220 m/min	230 m/min
Nb obstacles	16		
Nb combinaisons	2 (ZigZag, Vague, Serp, L) Portes à écartement réduit : 5, Portes à options : 2, Oxer : 3		3 Portes à écartement réduit : 5, Portes à option : 2, Oxer : 3
Largeur obligatoire des portes de maniabilité	**Voiture type marathon** Cheval et Trait Team : 180 cm, Cheval, Trait Paire, Poney Team : 160 cm Cheval et Trait Solo, Poney Solo-Paire : 150 cm **Voiture solo avec voie de 138 cm** : 160 cm		
Obstacles type marathon	3		3 (2 au minimum)
Nb de portes/obst	4		5

	Club 2A, Club Poney 2, Club 2
MANIABILITE – NORMES MAXI (SAUF MENTIONS PARTICULIERES)	
Distance	Libre
Vitesse	180 à 200 m/min
Nb obstacles	10 à 14
Nb combinaisons, portes écart réduit, portes à option, oxers	Combinaisons : 2 (ZigZag, Vargue, Serp, L). Portes à écartement réduit : 5. Portes à option : 2. Oxer : 3.
Largeur des portes	+ 20 à 30 cm
ADRESSE – NORMES MAXI (SAUF MENTIONS PARTICULIERES)	
Difficultés techniques	14 difficultés maximums : 5 à 14 contrats et 0 à 9 porte(s) de maniabilité
Distance	Libre

	Préparatoire
DRESSAGE	
Reprises	Club Elite, Amateur 1 GP solo 2* HP1 Amateur 1GP Paire/Poney Paire 2* HP2 Amateur 1GP Team/Poney Team 2* HP4 Amateur Elite GP : 3* HP1, 3*B H4 Amateur Elite GP Poney Team 3* HP4 Amateur Elite GP Paire/Poney Paire 3* HP2 GP Enfant – FEI Children GP Junior - FEI Junior Jeunes Meneurs Solo, Poney Solo : FEI 2* HP1 Jeunes Meneurs Poney Paire : FEI 2* HP2
MANIABILITE – NORMES MAXI (SAUF MENTIONS PARTICULIERES)	
Distance	700 m
Vitesse Team	220 m/min
Vitesse Paire/Solo	240 m/min
Nb obstacles	18
Nb combinaisons, portes écart réduit, portes à option, oxers	Combinaisons : 2 (ZigZag, Vargue, Serp, L). Portes à écartement réduit : 5. Portes à option : 2. Oxer : 3.
Largeur des portes	+ 15 à 30 cm
MANIABILITE COMBINEE - NORMES MAXI (SAUF MENTIONS PARTICULIERES)	
Distance	900 m
Vitesse Team	210 m/min
Vitesse Paire / Solo	230 m/min
Nb obstacles	16
Nb combinaisons	3
Largeur obligatoire des portes de maniabilité	**Voiture type marathon** Cheval et Trait Team : 180 cm, Cheval, Trait Paire, Poney Team : 160 cm Cheval et Trait Solo, Poney Solo-Paire : 150 cm **Voiture solo avec voie de 138 cm** : 160 cm
Obstacles type marathon	3 (2 au minimum)
Nb portes/obstacles	5

En dehors des spécificités ci-dessous, les normes réglementaires des épreuves GP Enfant équivalent à celles des épreuves Club Élite GP, les épreuves GP Junior à l'Amateur 1 et GP Jeunes Meneurs à celles des épreuves Amateur Élite GP.

	GP ENFANT	GP JUNIOR	GP JEUNES MENEURS
DRESSAGE			
Reprises	GP Enfant – FEI Children	GP Junior - FEI Junior	Jeunes Meneurs Solo, Poney Solo : FEI 2* HP1 Jeunes Meneurs Poney Paire : FEI 2* HP2
MARATHON – NORMES MAXI (SAUF MENTIONS PARTICULIERES)			
Normes techniques	Club Elite GP : 5 obstacles	Amateur 1	Amateur Elite GP : 6 obstacles
MANIABILITE – NORMES MAXI (SAUF MENTIONS PARTICULIERES)			
Vitesse	220 m/min	Poney Paire : 240 m/min Poney Solo : 250 m/min	250 m/min Poney Solo : 260 m/min

VII - DÉROULEMENT

Art 7.1 - Engagements

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

TYPE	PONEYS / CHEVAUX 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'épreuves Paire peuvent disputer chacun des tests avec 2 des 3 poneys / chevaux engagés et
  présents sur le terrain.

- **Aménagement d'horaires de passage**
  Toute demande d'aménagement d'horaire doit être notifiée par le meneur avant la clôture des engagements en envoyant un email à l'organisateur.
  Le Commissaire aux calculs est seulement tenu de réaliser des aménagements concernant :
  les participations multiples de meneurs lorsque le programme officiel le permet.
  les doubles participations de équipier(s) lors du marathon, 2 participations d'un équipier ou 1 participation meneur + 1 participation équipier,
  l'utilisation d'une même voiture par 2 attelages différents.
  Dans l'aménagement des horaires d'un test, en dehors des participations multiples autorisées par le programme officiel pour les meneurs. Un attelage ne peut être concerné plus de 2 fois quelque soit la cause.

Art 7.2 – Déclaration des partants

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

Art 7.3 - Ordre de départ

Lorsqu'un meneur est engagé plusieurs fois dans la même épreuve, 45 minutes minimum doivent séparer la fin théorique de chaque passage ~~du~~ avec le début du passage suivant dans chaque test et l'ordre de passage doit se faire selon de classement intermédiaire (le meilleur part en premier)

A - Dressage et Dressage Combiné

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

B - Marathon

Dans les concours combinés d'attelage comprenant le marathon, la seconde moitié des inscrits sur le dressage
prendra le départ en premier dans le marathon.
Si le nombre de concurrents est impair, les groupes seront divisés de telle manière que la seconde moitié des concurrents du marathon aura un concurrent de moins que la première moitié.
Exemple : s'il y a 11 concurrents, le marathon commencera par les concurrents 6 à 11 suivis des concurrents 1 à 5.

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

C - Maniabilité et Maniabilité combinée

C'est le concurrent qui a totalisé le plus grand nombre de pénalités après les tests précédents qui prend le départ en premier et le concurrent avec le nombre le moins élevé de pénalités qui part en dernière position.
Lorsque la maniabilité suit le dressage et si le Délégué technique ou l'organisateur l'annonce par affichage avant le début du premier test, l'ordre du départ en dressage peut être appliqué.

Art 7.4 - Dressage

Le test de dressage est une reprise à exécuter de mémoire.
L'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 s'applique à tous les types et toutes les races de poneys / chevaux.
L'emplacement des Juges est précisé dans le document de terrain dressage. Les concurrents sont autorisés à retirer au secrétariat leur feuille de notation ou protocole.

- **Attribution des notes**
  Les Juges notent de façon individuelle et ne se consultent plus dès que le concurrent commence sa reprise.

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

- **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.
- 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.

- **Reprises libres**
  L'organisateur peut programmer une reprise libre, avec ou sans musique.
  Les Juges devront attribuer une série de notes pour les figures et des notes d'ensemble. La reprise présentée par un concurrent ne doit pas excéder six minutes.
  Le Président du jury de terrain sonne une première fois après cinq minutes.
  La cloche sera à nouveau sonnée après six minutes pour signaler au concurrent qu'il doit cesser immédiatement sa présentation.

A - Dressage Club Poney et Club

Les reprises seront jugées par un ou deux Juges minimum, 3 en championnats nationaux.
Lors du salut, le meneur doit tenir les guides dans la main gauche et saluer avec le bras droit

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

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

Art 7.5 - Marathon

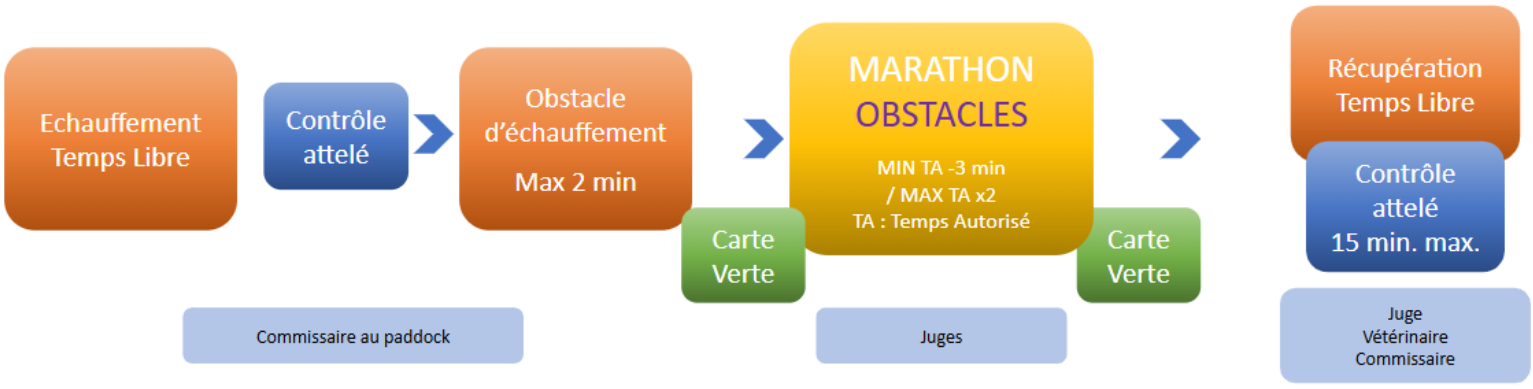
A - Inspection et reconnaissance du parcours

Réunion d'information pour les concurrents et les Officiels

Avant l'ouverture officielle du parcours aux concurrents, le Chef de piste et/ou le Délégué technique 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.
Un road-book comportant l'ordre chronologique des PO, km et obstacles de marathon doit être à l'affichage officiel.
Toutes ces informations doivent être affichées au tableau officiel.
Le marathon doit être ouvert 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 le marathon.
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



Espace d'échauffement

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

Un Commissaire au paddock minimum assure la gestion de cet espace.
La nature du sol de cette zone doit être très bonne afin de garantir une qualité similaire du premier au dernier concurrent.
L'espace doit être délimité et de taille supérieure ou égale à 3200m² et ainsi permettre à 5 attelages de s'échauffer. Le meneur doit être aux guides de son propre attelage.
Les concurrents doivent se présenter au contrôle attelé 10 minutes avant le départ du marathon et avant d'utiliser l'obstacle d'échauffement.
Un contrôle de sécurité est réalisé par le commissaire au paddock.

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

Carte Verte
La carte est un outil de mesure essentiel pour l'épreuve du marathon.
Elle garantit la transparence, la sécurité, et le suivi vétérinaire des concurrents et des chevaux.
Elle est remise au groom de l'équipage au départ, puis elle doit être retournée par celui-ci à l'arrivée.
Elle stipule l'heure de départ et d'arrivée précis, et est signée par le groom au départ et à l'arrivée.

A l'issue du marathon, un examen des poneys / chevaux est réalisé sous 15 minutes maximum.
Ce délai doit permettre de réaliser une récupération des équidés. Une aire de récupération doit être mise en place. Elle doit être assez vaste pour assurer la sécurité et permettre d'accueillir 4 attelages qui doivent pouvoir marcher ou trotter.
De l'eau doit être mise à disposition dans cette zone.
Le(s) équidé(s) doit(doivent) être présenté(s) par le meneur au contrôle. Il doit être effectué sous la supervision d'un vétérinaire au cas où un cheval aurait besoin d'un traitement immédiat. Le vétérinaire n'a pas le pouvoir de disqualifier un cheval. Le vétérinaire doit signaler ses conclusions au jury dès que possible. Un contrôle de sécurité est réalisé par le commissaire au paddock.

Temps et vitesse

PHASE	TEMPS MINIMUM	TEMPS ACCORDE	TEMPS LIMITE
Marathon	3 min	Calculé selon vitesse et distance	Temps accordé x 2

Le temps limite dans un obstacle est de 5 minutes.

Marathon et fléchage
Les lignes de départ et d'arrivée du marathon, d'entrée et de sortie d'obstacle, de passage obligatoire, les PO, ainsi que les portes obligatoires à l'intérieur des obstacles, sont matérialisées par un fanion rouge à droite et un fanion blanc à gauche.
Elles sont considérées franchies lorsque la totalité de l'attelage, y compris l'essieu arrière, est passé entre les 2 fanions.
Le parcours doit être balisé de façon visible, avec des flèches jaunes si possible positionnées à droite.
Sur le marathon, des panneaux sont placés pour indiquer chaque kilomètre.
Sur le marathon, 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 du marathon ne doit pas être à plus de 300 m de la ligne de sortie du dernier obstacle sauf exception accordée par le Délégué technique.
Si la distance est supérieure à 300 m, un panneau doit informer les meneurs 300 m avant la ligne d'arrivée.
Ils doivent trotter ou marcher au pas jusqu'à la ligne, sans sortir de la piste.

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.

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

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.

Tracé et construction des obstacles
Les obstacles doivent être clairement numérotés dans l'ordre croissant dans lequel ils doivent être franchis.
La distance à parcourir de l'entrée dans l'obstacle à la première porte doit être au moins de 20m.
Le concurrent est chronométré quand le nez du premier poney / cheval passe entre les fanions d'entrée.

Toute nouvelle construction d'obstacle fixe doit être réalisée en positionnant les poteaux afin de garantir 3m20 de largeur minimum de passage pour les attelages.
En cas d'utilisation d'éléments mobiles, ils doivent être positionnés à 3m50 minimum les uns des autres.
La profondeur d'un gué artificiel inclus dans un obstacle ne doit pas excéder 30 cm. Dans un gué naturel, le Chef de piste ou le Délégué technique peut autoriser une profondeur maximale de 50 cm. Dans tous les cas, le sol des gués doit être ferme
Chaque fois que c'est possible, des poteaux et barrières doivent être plantés dans l'eau, afin d'empêcher les poneys / chevaux d'aller dans les eaux plus profondes.
Les zones d'obstacles doivent être délimitées vis-à-vis des zones d'accès du public. Une lice ou un cordage est placé dans la mesure du possible à 20m des poteaux des obstacles.
A la sortie de chaque obstacle, un panneau ou une marque au sol indique la fin de zone de 30m.

En épreuves Amateur Élite GP, les dispositions réglementaires suivantes s'appliquent :
Le nombre moyen de modules par obstacle est 12 minimum. Calcul réalisé sur l'ensemble du marathon en prenant en compte les modules ayant au moins 1 coté mesurant minimum 1m20.
Lorsque des arbres figurent dans les zones d'obstacles, seuls ceux inclus dans des modules sont comptabilisés en tant que tel.
Tout élément isolé doit avoir un diamètre minimum de 50cm. Cette règle ne concerne pas les arbres.
Lorsque les modules sont constitués de poteaux enfoncés dans le sol, ceux-ci doivent avoir un diamètre minimum de 15cm (20cm préconisé). Cette règle s'applique aux poteaux disposés aux extrémités des modules.
Ces dispositions constituent des préconisations pour les autres niveaux d'épreuves.

Portes dans les obstacles
Chaque obstacle peut comporter jusqu'à six portes.
Si les portes doivent être passées dans un ordre donné, elles sont marquées par des lettres successives A, B, C, D, E, F.
Les éléments dans les portes doivent mesurer au moins 1,30 m de hauteur, sauf dérogation accordée par le Délégué technique ou le Chef de piste.
La largeur des portes ne peut pas être inférieure à 2,50 m.

Eléments tombants ou renversables dans les obstacles
En Amateur Élite GP, le nombre d'éléments tombants est limité à 24 sur l'ensemble des obstacles fixes. Il est préconisé que chaque élément d'obstacle mobile utilisé comporte un tombant. Les balles de maniabilité ainsi que des supports en plastique avec un diamètre de 45mm-55mm sont préconisés.

Départ du marathon
Tous les départs de phase doivent s'effectuer de l'arrêt.
Si un concurrent prend le départ d'une phase avant le signal, le juge le rappelle et donne un nouveau départ.

Art 7.6 - Maniabilité

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

Les concurrents saluent le jury avant de débuter le parcours.

Construction et mesure du parcours

La responsabilité du tracé et du balisage du parcours, de la construction des obstacles ainsi que du métrage du parcours incombe au Chef de piste.
Hormis en Amateur Élite GP, lorsque le parcours de maniabilité correspond au même tracé de base que la Maniabilité Combinée, le Chef de piste peut conserver la même numérotation de portes. Il devra l'indiquer sur le plan en rayant les numéros d'obstacles type marathon ainsi qu'en mentionnant la suite des portes à franchir.
La distance entre la ligne de départ et la première porte ainsi que celle entre la ligne d'arrivée et la dernière porte doivent être comprise entre 20m et 40m.
La distance minimale entre 2 portes simples est de 12m pour toutes les catégories hormis en team cheval où elle est de 15m.

Obstacles ou Portes

Définition : un obstacle est constitué des cônes, des fanions rouges et blancs, des balles, des chiffres et des lettres.
Les obstacles constitués d'une paire de quilles ou de 2 paires dans le cas d'un oxer sont appelés obstacles simples.
Les obstacles obligeant les concurrents à reculer ne sont pas admis.

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

Fanions

Le départ, l'arrivée et chaque obstacle doivent être délimités par une paire de fanions, un rouge à droite et un blanc à gauche indiquant le sens de passage. Ils sont placés à 15 cm au plus, de part et d'autre des éléments qui constituent les obstacles simples et les combinaisons.
Les fanions rouges et blancs ainsi que les panneaux affichant les numéros, les lettres et les quilles peuvent se combiner. Ils peuvent se placer sur les quilles.
Des panneaux, des poteaux signalés par des balises peuvent être placés sur le parcours, mais aucune pénalité n'est appliquée s'ils sont touchés, déplacés ou renversés.
Le numéro de chaque obstacle doit être indiqué sur un panneau placé à l'entrée de chaque obstacle simple et de chaque combinaison.
Chaque élément distinct d'une combinaison fermée doit être clairement signalé.
L'ensemble de l'attelage doit passer entre ces fanions en respectant l'ordre alphabétique, tout manquement est comptabilisé comme une désobéissance.

Porte à option, porte à écartement réduit et oxers

L'écartement des portes simples peut être réduit de 5cm. Des cônes ou balles d'une couleur différente sont utilisés pour les matérialiser.
Exemple : 1 porte 1, 2 portes 2 et 1 porte 3.
En cas de portes à option, si une alternative est plus longue que l'autre, la mesure du parcours prend en compte l'option longue.
La distance entre les 2 paires de cônes d'un oxer varie de 1,5m à 3m, distance mesurée de balle à balle.
Passer entre les 2 paires de cônes d'un oxer au cours du parcours est autorisé.

Plan du parcours

En épreuves Amateur, le plan doit être affiché sur le panneau d'affichage au moins 1h30min avant le début de la maniabilité.
Il précise la longueur, la vitesse en mètres / minute et le temps accordé par catégorie.

Reconnaissance du parcours
Le parcours doit être ouvert à la reconnaissance au moins 1h30min avant le début du test. Chaque meneur peut être accompagné par une personne de son équipe à la fois. Seules les personnes en tenue correcte sont autorisées à reconnaître le parcours à pied.
L'utilisation des roues à mesurer est interdite.
Un concurrent ou un membre de son équipe, qui modifierait le parcours de quelque manière que ce soit, est éliminé.

A - Test de maniabilité Club

Parcours dont la surface doit être équivalente ou supérieure à la surface d'une carrière mesurant 80 m x 40 m. Si ce n'est pas possible, le nombre d'obstacles doit être adapté. Les cônes sont placés face verticale à l'extérieure des portes comme pour les autres niveaux d'épreuves.
Distance minimale entre les portes : 15m Les cercles et demi-cercles doivent avoir un diamètre minimum de 20m.
Dans le tracé des parcours, la maniabilité doit toujours prévaloir sur la vitesse.

B - Test de maniabilité GP Enfant, GP Junior, GP Jeunes Meneurs, Préparatoire et Amateur

Construction et mesure du parcours
La surface de la carrière doit être minimum 5000m² avec 40m minimum de largeur.
Le premier obstacle doit être situé entre 20m et 40m de la ligne de départ, de même entre le dernier obstacle et la ligne d'arrivée.

C - Chronométrage de la maniabilité

Le temps de chaque concurrent est mesuré avec un chronomètre ou avec un système de chronométrage électronique, depuis le moment où le bout du nez de son premier poney / cheval passe la ligne de départ jusqu'au moment où le bout du nez de son premier poney / cheval passe la ligne d'arrivée.
Les temps doivent être enregistrés au centième de seconde. Le temps limite est égal au double du temps accordé.

Dans les épreuves Amateur Elite GP ainsi qu'en championnats nationaux Amateur1 GP et Amateur Elite GP, un système de chronométrage avec affichage électronique doit être utilisé.

D - Barrage de la maniabilité Classement

En cas d'égalité de points pour la première place, un barrage au chronomètre peut avoir lieu, selon les dispositions du programme, soit sur le même parcours, soit sur un parcours raccourci.
L'écartement entre les quilles peut être augmenté de 10 cm et la vitesse de 10 m par minute sur décision du Chef de piste.
Si aucun barrage n'est prévu dans le programme, les concurrents à égalité de points seront classés, quelle que soit leur place, selon leur temps sur le parcours initial.
Les concurrents à égalité de pénalités et de temps sont classés ex aequo.
Si le programme d'un concours combiné d'attelage mentionne un prix spécial pour le test de maniabilité mais ne prévoit pas de barrage, le classement peut être déterminé selon le temps réalisé sur le parcours initial.

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

Art 7.7 – Dressage combiné

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

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

de volée doit être arrêtée au niveau de la porte B.

- 2 notes d'ensemble « Meneur » ainsi que « Impression générale et présentation » sont attribuées par les juges.
- Ce test est jugé par 2 Juges minimum, 1 comptabilisant les pénalités de maniabilité et l'autre attribuant les notes d'ensemble.

Art 7.8 – Maniabilité combinée

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

- Parcours de maniabilité, en terrain clos. La surface de la carrière doit être équivalente ou supérieure à la surface d'une carrière mesurant 100 m x 40 m.
- Le parcours est composé de 16 obstacles numérotés, dont 1 à 3 obstacles type marathon, réalisés à l'aide de ballots de fourrage, goulottes pvc, poteaux, barres, ou autres éléments non dangereux, et respectant les normes définies par l'article « 7.5 Marathon ».
- Les obstacles type marathon sont jugés comme tel depuis la porte de maniabilité qui précède jusqu'à celle qui suit l'obstacle de marathon.
- Tout passage non fanionné d'un obstacle, ainsi que toute porte d'obstacle déjà franchie peuvent être traversés à n'importe quel moment du parcours.
- Chaque obstacle type marathon compte pour un numéro. Exemple : pour une porte de maniabilité en numéro 5, un obstacle de marathon en numéro 6 (A B C D) et une porte de maniabilité en numéro 7… Entre la porte 5 et 7, les pénalités des obstacles de marathon hors pénalités de temps s'appliquent.

Art 7.9 – Test d'adresse

Parcours en terrain clos et sur le plat proposant des contrats à remplir.
Piste normale d'une superficie équivalente à une carrière de 80 x 40 m avec choix de l'itinéraire. Piste réduite 20 m x 60 m avec parcours à main droite imposé.

Les difficultés techniques proposées sont des contrats décrits ci-dessous et éventuellement des portes de maniabilité non fanionnées ni numérotées.

Contrats :

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

Prévoir un espace suffisant pour permettre aux attelages d'évoluer, par exemple 4 000 m² pour 12 contrats : 3 fûts, 3 potences foulards, 3 potences anneaux, 1 bordure maraichère, 1 ruelle en « L » et 1 serpentine.
Les contrats doivent être répartis sur la piste pour inciter l'équipier à alterner ses actions et permettre le maximum de tracés différents pour les meneurs.
Au cas où la taille du terrain ou les horaires ne permettent pas de mettre en place une maniabilité + test d'adresse telle que décrite, les contrats peuvent être disposés autour du terrain de maniabilité.
L'épreuve est dite alors à Conduite réduite. Ce type d'épreuve, s'il supprime l'initiative du tracé, maintient la technique du choix de la vitesse et le travail l'équipier.
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, l'équipier remplit le contrat toujours côté gauche de la voiture.
Tous les contrats effectués, l'attelage franchit la ligne d'arrivée et le chronomètre est arrêté.
L'attelage le plus performant est celui qui a rempli correctement les contrats dans un minimum de temps. Si des anneaux ou les foulards ne sont pas ramassés, si des ballons ne sont pas dans les fûts ou mal répartis, ils donnent des pénalités de temps. L'équipier 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 équipier peuvent parler entre eux.

Un temps suffisant doit être réservé à la reconnaissance.
Les pénalités pour contrats non effectués seront ajoutées au temps de parcours, le temps total est converti en points.

Art 7.10 - Aide extérieure

Définition
Toute intervention d'un tiers non embarqué sur la voiture, sollicitée ou non, dans le but de faciliter la tâche du meneur ou d'aider ses poneys / chevaux, est considérée comme aide de complaisance.
Cependant en marathon, maniabilité, maniabilité combinée, test d'adresse et dressage combiné, seules les interventions physiques sont considérées comme aides de complaisance.
Tout dispositif de communication avec une seule oreillette est autorisé uniquement lors du marathon et sur les terrains d'entrainement de tous les tests.

Sanction
Elimination et / ou mise à pied
Assistance légitime en marathon
Les cas suivants sont considérés comme assistance légitime :

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

Un équipier menant un cheval en main dans un obstacle amène 25 points de pénalité.
Dans chaque cas, les circonstances doivent être établies par le jury après audition d'un Commissaire de piste et/ou d'un Commissaire aux obstacles.

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

Assistance meneur moustique
Quels que soient les tests, les meneurs de catégorie d'âge Moustique, peuvent être conseillés du geste et de la voix par leur équipier et le fouet peut être remplacé par un stick. L'équipier peut intervenir ponctuellement sur les guides moyennant pénalités. Les 3 premières interventions sont chacune pénalisée de 5 points, à compter de la quatrième intervention le nombre de pénalités pour ce motif est plafonné à 20 points au total.

VIII - PÉNALITÉS

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

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

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

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

Art 8.1 - Dressage

A - Notes

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

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

Les demi-points peuvent être utilisés.

B - Erreur d'exécution

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

C - Désobéissance

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

D - Erreur de Parcours

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

Dans le cas où un concurrent commettrait une erreur de parcours, le Président du jury sonne la cloche et arrête le concurrent.
Celui-ci doit reprendre le déroulement de la reprise au début de la figure où l'erreur a été commise. Si le concurrent a un doute, il peut s'approcher du Président du jury pour prendre ses instructions.

E - Harnais détaché ou cassé

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

F - Pénalités

FAUTES	PENALITES
Mener sans fouet, le faire tomber, le déposer ou l'échanger entre l'entrée sur la carrière et le salut final	5 pts
Meneur ou équipier entrant dans la carrière avec une tenue incomplète	
Entrée en piste trop tôt ou trop tard	Elimination possible
Absence de reculement si voiture sans frein ou en attelage solo	Elimination
Equipier se servant des guides, du fouet ou des freins. Pour chaque intervention.	20 pts
Incident (erreur de parcours, désobéissance, équipiers mettant pied à terre) : 1er incident 2ème incident, identique au premier 3ème incident, identique aux 2 premiers	 5 pts 10 pts Elimination
Partie de l'attelage sortant de la carrière pendant une figure	Sanctionné comme incorrect dans la note
Attelage sortant entièrement de la carrière	Elimination
Voiture renversée	
Meneur mettant pied à terre	20 pts

Poney/cheval boiteux	Disqualification du poney/cheval et élimination du concurrent
Bonnets attachés à la muserolle ou au noseband	5 pts
Usage de bandages ou protections de membre autres que cloches*	10 pts
Équipier donnant des indications : paroles et/ou gestes en Amateur	10 pts (pénalisé qu'une fois)
Concurrent ou équipier(s) attachés à la voiture	Elimination
Aide extérieure	
Nombre de personnes présentes dans la voiture, non réglementaire	

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

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

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

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.

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

Art 8.2 – Marathon

FAUTES	PENALITES
Temps total dépassant le temps accordé	0,25 pts / sec
Temps total en dessous du temps minimum	
Temps total dans chaque obstacle	
Rester arrêté sans raison lors du marathon, par tranches de 10 secondes	1 pt
Galoper plus de 5 sec consécutives dans les 300 derniers mètres, du marathon une fois sorti de la zone des 30m qui suit le dernier obstacle	
Maintenir le galop au-delà de ces 5 premières secondes	1 pt / tranche de 5 sec entamée
Déplacer ou faire tomber un élément renversable	2 pts
Usage abusif du fouet dans un obstacle	5 pts
Empêcher un élément renversable de tomber	10 pts
Bonnets attachés à la muserolle ou au noseband	5 pts
Personnes réglementaires non présentes sur la voiture au passage d'un PO ou de la ligne de départ et d'arrivée. A chaque fois	
Equipier(s) n'étant pas sur la voiture quand l'attelage entre dans un obstacle	
Equipier(s) n'étant pas sur la voiture lorsque l'axe arrière de la voiture franchit la fin de zone des 30m matérialisée à la sortie de chaque obstacle	
Déviation de parcours ou arrêt après le dernier obstacle ou les 300 m. A chaque fois.	10 pts
Trait ou chaînette manquant ou détaché à la fin du marathon	
Meneur mettant 2 pieds à terre. A chaque fois	20 pts
Equipier(s) mettant 2 pieds à terre. A chaque fois.	5 pts
Equipier(s) mettant 2 pieds à terre lors du marathon en dehors des obstacles, avec la voiture en mouvement. A chaque fois.	
Meneur ou équipier mettant 2 pieds sur un élément d'obstacle. A chaque fois.	
Erreur de parcours corrigée dans un obstacle	20 pts
Equipier tenant ou agissant sur les guides alors que la voiture n'est pas à l'arrêt ou se servant du fouet ou des freins	
Equipier menant un cheval en main dans un obstacle, mise pied à terre incluse	25 pts
Equipiers ne descendant pas de la voiture pour résoudre un problème présentant un danger ou montant sur le dos des poneys/chevaux ou timon	20 pts
Concurrent qui ne s'arrête pas ou ne corrige pas la situation avant de quitter l'obstacle quand un membre du poney / cheval est passé par-dessus un trait	30 pts
Voiture se renversant	Elimination
Omettre de se présenter au contrôle attelé avant le départ du marathon	
Concurrent ou équipier(s) attachés à la voiture	
Absence de reculement si voiture sans frein ou en attelage Solo	
Usage abusif du fouet sur l'ensemble du parcours	
Utilisation d'un véhicule motorisé ou d'une bicyclette dans les obstacles à la reconnaissance	
Prendre le départ avant le signal et revenir au rappel	10 pts
Prendre le départ avant le signal et ne pas revenir au rappel	Elimination
Dépassement du temps limite lors de l'épreuve	
Poneys/chevaux inaptes à poursuivre un test	
Non-respect des équipements de sécurité pour les concurrents et équipiers	
Voiture ou éléments en dessous de la mesure réglementaire au départ du marathon	
Voiture en dessous du poids à la fin du marathon	
Omettre un PO ou ne pas passer un obstacle dans l'ordre correct	
Terminer le marathon avec une roue manquante	
Terminer le marathon avec un trait ou chainette ou guide de détaché. A chaque fois	10 pts
Terminer le marathon avec un timon ou un brancard manquant ou endommagé ou détaché	Elimination
Omettre de passer entre les fanions d'entrée ou de sortie d'un obstacle	
Passer une porte dans le mauvais ordre ou dans le mauvais sens sans correction	
Passer la ligne de sortie dans le bon sens avant d'avoir passé toutes les portes d'un obstacle	
Concurrent qui ne s'arrête pas ou ne corrige pas la situation avant de quitter l'obstacle quand un membre du poney/cheval est passé par-dessus le timon, le maître palonnier ou un brancard	
Dételer et mener les poneys/chevaux en main à travers l'obstacle	
Dépasser le temps limite de 5 minutes dans un obstacle	
Aide extérieure	
Omettre de se présenter à l'examen vétérinaire de fin de marathon, Equidé n'ayant pas récupéré, boiteux ou inapte à poursuivre le concours	

A - Mise pied à terre

En dehors des obstacles et dans le marathon ni équipier, ni meneur ne sont autorisés à mettre les deux pieds à terre, à moins que la voiture soit à l'arrêt.
Si le véhicule n'est pas à l'arrêt, l'attelage est pénalisé de 5 points chaque fois que 1 ou 2 équipiers mettent les deux pieds à terre et de 20 points lorsque c'est le meneur.
Dans le marathon, le meneur et tous les équipiers doivent être sur la voiture lorsque l'attelage franchit les lignes de départ et d'arrivée de phase, les PO et la ligne d'entrée d'obstacle.
Dans les épreuves poneys et Solo, si l'état du terrain le justifie, le Délégué technique et le Président du jury peuvent autoriser les équipiers à courir derrière la voiture sur des tronçons identifiés.
En cas d'incident, par exemple : trait, chainette ou guide au-dessus d'un poteau, les équipiers doivent descendre pour résoudre le problème.

En cas de chute ou renversement, tout meneur et/ou équipier ayant subi une chute doit se signaler auprès du service médical sur place Il ne sera autorisé à reprendre le départ sur le concours et donc de la dernière épreuve qu'après un contrôle auprès du médecin / service de secours

B - Arrêts

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

- S'ils s'arrêtent pour une autre raison dans le marathon, les concurrents sont pénalisés de 1 point par tranche de dix secondes entamées,
- Un concurrent est autorisé à s'arrêter pour réparer la voiture ou le harnais dans les 30 mètres suivant la ligne de sortie du dernier obstacle sans pénalités. Un arrêt pour toute autre raison entre le dernier obstacle ou le panneau 300 m s'il est plus proche de l'arrivée et la ligne d'arrivée est pénalisé de 10 points à chaque fois.

C - Pénalités de temps perdu

Aucune correction de temps n'est accordée en cas d'accident n'impliquant que la voiture du concurrent, ses poneys / chevaux ou les personnes transportées, en cas de rupture ou d'ajustement nécessaire du harnais ou encore de perte d'un fer.
Si un attelage rattrape celui qui le précède sur le parcours, le concurrent rattrapé doit laisser passer l'autre concurrent à la première opportunité.
Les deux meneurs doivent en signaler les circonstances au jury à la fin du marathon.
Il appartient à un membre du jury de décider si une correction de temps doit être accordée ou non.
En cas d'incident impliquant des tiers, lorsque la responsabilité du meneur n'est ni prouvée ni impliquée ou en cas de perte de temps pour des raisons indépendantes de la volonté du meneur, l'Observateur à pied, s'il y en a un à proximité, doit noter le temps pendant lequel le concurrent est resté arrêté.
Tous deux doivent signaler l'incident au jury ainsi que les circonstances et le temps pendant lequel le concurrent est resté arrêté.

D - Pénalités dans les obstacles

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

Erreur de parcours dans un obstacle

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

Les concurrents peuvent alors les passer dans n'importe quel sens et à n'importe quel moment.
Par exemple : les concurrents doivent d'abord traverser A dans le bon sens avant d'aborder B. A est maintenant libre d'être repassée dans n'importe quel sens, et ainsi de suite.
Les concurrents qui franchissent une porte obligatoire identifiée par une lettre, dans le mauvais ordre ou dans le mauvais sens avant qu'elle devienne libre, sans corriger leur erreur avant de passer entre les fanions de sortie, sont éliminés.

Pour corriger ce type d'erreur, le concurrent doit revenir sur ses pas et franchir la porte manquée avant d'aborder la porte suivante dans le bon ordre.
Par exemple : un concurrent franchit les portes A et B et passe ensuite la porte D, manquant la porte C. Pour corriger son erreur, le concurrent doit retourner dans la porte C, puis revenir à la porte D etc. ; toutes les portes sont neutralisées jusqu'à ce qu'il atteigne cette porte.
Les portes sont considérées franchies dès lors que la totalité de l'attelage poneys /chevaux et voiture, y compris l'essieu arrière, est passé entre les deux fanions rouge et blanc.

Mise pied à terre dans les obstacles
Une fois que le ou les équipier(s) ont mis pied à terre, ils ne sont pas obligés de remonter sur la voiture ni de suivre le concurrent dans les portes qui lui restent à passer pour franchir l'obstacle, il(s) peut (vent) remonter sur la voiture à l'extérieur de l'obstacle. Les équipiers doivent remonter avant que l'axe arrière de la voiture franchisse la fin de la zone des 30m.
Un équipier peut aider le meneur dans l'obstacle, en tenant les guides près du mors, le meneur conservant les guides ; le concurrent reçoit 25 points de pénalité, mise pied à terre comprise.
Le meneur ou un équipier peut à tout moment poser un pied au sol ou sur une partie d'un obstacle, sans être pénalisé.
Le meneur doit s'arrêter et faire descendre un équipier sans délai si un poney / cheval passe un membre par-dessus le timon, la volée ou l'un des traits, lorsque le poney / cheval tombe et reste à terre ou lorsqu'il reçoit d'un membre du jury ou d'un Commissaire aux obstacles l'instruction de faire une réparation.
Le chronomètre continue à courir durant le temps de la réparation.

Chronométrage
Il est préférable d'utiliser un système de chronométrage électronique pour mesurer le temps de passage des concurrents dans les obstacles.
Quel que soit le système utilisé, le Commissaire doit chronométrer le passage du concurrent dans l'obstacle dont il a la responsabilité, à partir du moment où le nez du premier poney / cheval passe la ligne d'entrée jusqu'au moment où le nez du premier poney / cheval passe la ligne de sortie dans le bon sens. Dès que le chronomètre est arrêté, il ne peut plus y avoir de pénalités supplémentaires et l'attelage doit quitter l'obstacle.
Le temps limite dans un obstacle est de cinq minutes.
Lorsqu'un concurrent ne parvient pas à passer l'obstacle dans le temps limite, le Commissaire à l'obstacle donne 2 coups de sifflet pour indiquer au meneur que le temps limite est atteint. Le concurrent doit alors évacuer l'obstacle le plus vite possible et il n'est pas autorisé à poursuivre le test.

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

E - Erreur de parcours hors des obstacles

Sur toutes les phases, un concurrent omettant de passer dans un PO ou l'ayant franchi à l'envers, peut faire demi-tour pour franchir le PO tant qu'il n'a pas passé le PO suivant. Un concurrent qui ne franchit pas les PO dans l'ordre des numéros est éliminé.
Les conditions sont les mêmes pour le marathon, les PO incluant également les entrées et sorties d'obstacles.

Art 8.3 - Maniabilité

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

- Lorsque le concurrent est sur la carrière, que le jury a sonné pour signifier le départ au concurrent et qu'il ne prend pas le départ dans les 45s, le chronomètre démarre.
- En Amateur Élite GP : si le concurrent n'est pas entré dans la carrière quand le parcours est prêt, le jury sonne une première fois pour signifier le départ. Si le concurrent n'est pas entré dans les 45 secondes suivant le premier signal, un second signal est donné et ce concurrent est alors éliminé.
- Les lignes de départ et d'arrivée sont neutralisées entre le moment où le concurrent a passé la ligne de départ et celui où il a franchi la dernière porte.
- Après que la cloche a sonné, si le concurrent ne passe pas la ligne de départ et franchit un obstacle, il est éliminé. Si le concurrent ne franchit pas la ligne d'arrivée avant de quitter la carrière, il est éliminé.
- Les équipiers ne sont pas autorisés à se mettre debout derrière le meneur, sous peine de pénalités, excepté en maniabilité combinée.
- Le concurrent est chronométré et encourt des pénalités à partir du moment où le nez du premier poney / cheval passe la ligne de départ jusqu'au moment où le nez du premier poney / cheval passe la ligne d'arrivée dans le bon sens et il ne peut y avoir de pénalités supplémentaires.
- Le jury peut infliger une sanction à tout concurrent qui passe un obstacle numéroté après avoir franchi la

ligne d'arrivée.

- Si un concurrent renverse ou fait tomber un élément d'un obstacle qu'il n'a pas encore franchi, le Président du jury sonne la cloche, arrête le concurrent et le chronomètre pendant la reconstruction de l'obstacle. Le chronomètre redémarre quand le concurrent repasse là où la destruction a été commise.
- Un concurrent a franchi la porte d'un obstacle quand tout l'attelage est passé entre les fanions.
- Si l'attelage ne passe pas en entier entre les deux fanions rouge et blanc, le Président du jury sonne la cloche et arrête le chronomètre pendant la reconstruction de l'obstacle.
- Lorsque le jury sonne la cloche ou le signal, le concurrent doit s'arrêter immédiatement.
- S'il ne s'arrête pas, le jury sonne une deuxième fois. Si le concurrent ne s'arrête toujours pas, il est éliminé. L'équipier est autorisé à aviser le meneur que le signal a retenti.
- Si le jury n'est pas sûr qu'un obstacle a été correctement franchi, il laisse le concurrent terminer son parcours. Le jury peut prendre sa décision à la fin du parcours.
- Un concurrent peut traverser le tracé d'une combinaison ouverte sans encourir de pénalité sauf en cas de destruction.
- Un concurrent ou équipier dont le casque se détache au cours du parcours doit le rattacher immédiatement. Le jury sonne, arrête le chronomètre, applique la pénalité. Une fois passé par l'arrêt pour rectifier la situation, l'attelage reprend le parcours lorsque le jury sonne à nouveau.

A - Harnais cassé

Si, entre les lignes de départ et d'arrivée, un timon, un brancard, l'éventuelle barre en Club, une roue cage, les guides, les traits ou les chaînettes cassent ou se détachent, ou si un poney / cheval passe une jambe par-dessus un trait, le timon ou un brancard, le jury sonne la cloche et arrête le chronomètre.
Le meneur doit alors faire descendre un équipier pour effectuer la réparation. Quand la réparation est effectuée et que l'équipier est remonté sur la voiture, le jury sonne et redémarre le chronomètre. L'attelage est pénalisé pour mise pied à terre de l'équipier.

B - Mise pied à terre

On considère que le meneur et les équipiers mettent pied à terre chaque fois qu'ils posent les deux pieds sur le sol.
Les équipiers doivent être sur la voiture lors du passage dans chaque obstacle. Exception : un équipier ou les équipiers peut / peuvent mettre pied à terre pour aider les poneys / chevaux dans un obstacle.
Un équipier peut aider le meneur en menant un poney / cheval dans un obstacle en main. Le concurrent est pénalisé de 25 points, mise pied à terre comprise. Le ou les équipiers doivent remonter en voiture avant l'obstacle suivant.

C - Fouet

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

D - Désobéissance

Il y a désobéissance lorsque :

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

En cas de désobéissance dans une combinaison ouverte sans qu'il n'y ait de faute pour élément tombé le meneur doit continuer son parcours et il est pénalisé d'une désobéissance.
Par exemple : désobéissance devant la porte B d'un zig-zag sans destruction, le concurrent poursuit directement vers la porte B. S'il reprend à une autre porte il est éliminé.

Si un concurrent subit une désobéissance sur un obstacle et renverse une partie de cet obstacle, il encourt seulement des pénalités pour la désobéissance et 10 secondes seront ajoutées pour la reconstruction. Le chronomètre redémarre dès que la tête du 1er équidé de l'attelage s'engage dans l'obstacle reconstruit ou dans le premier élément de la combinaison si la désobéissance avec balle tombée est commise au sein d'une combinaison.
En dehors de combinaisons ouvertes, faire une volte, dépasser la ligne ou recouper sa ligne n'est pas considéré comme une désobéissance.

E - Refus

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

Art 8.4 – Dressage combiné

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

FIGURES IMPOSÉES DRESSAGE COMBINÉ – PÉNALITÉS SPÉCIFIQUES	
Dépassement du temps accordé	0, 25 pts / seconde
Arrêt : durée inférieure à 8 secondes	5 pts
Serpentine : réalisation partielle à une main	
Arrêt : non réalisation	10 pts
Serpentine : non réalisation à une main	

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

Art 8.5 - Maniabilité combinée

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

MANIABILITÉ COMBINÉE – PÉNALITÉS SPÉCIFIQUES	
Dépassement du temps accordé	0, 25 pts / seconde

Art 8.6 – Test d'adresse

FAUTE	PÉNALITÉ
Chaque contrat non rempli ou porte non franchie	20 sec soit 5 pts
Chaque seconde de temps réalisé	0,25 pts
Déplacer ou renverser un fût, un chandelier, une ou plusieurs barres, une balle ou un cône d'un même contrat. A chaque faute	2 pts
Contrat à réaliser par l'équipier, abordé côté droit c'est-à-dire coté meneur. A chaque faute	
Ligne de départ ou arrivée non franchie	Elimination
Renversement de la voiture	
Départ avant la cloche et abord du 1er contrat	10 pts et nouveau départ
Aide extérieure	10 pts

Art 8.7 – Pénalités communes aux différents tests applicables

En cas de renversement, le concurrent est éliminé, il ne peut poursuivre le test. Le Président du jury peut, par mesure de sécurité, ne pas autoriser le départ sur le test suivant. Le motif d'élimination « renversement » doit figurer sur les résultats transmis à la FFE.

Applicable au 01/09/2026 :
L'organisateur doit obligatoirement enregistrer chaque chute ou incident avec la saisie des résultats, en signalant le degré de gravité selon le barème suivant soit pour le meneur, soit pour le poney / cheval, soit les deux:
Niveau 1 : incident sans blessure
Niveau 2 : incident nécessitant une prise en charge médicale ou vétérinaire
Niveau 3 : incident grave ou hospitalisation.

(voir pièce jointe page 1, préciser les facteurs)

Le non-respect de l'enregistrement de l'identification des éliminations pour chute de l'équidé ou des rapports de chute aura pour conséquence le non traitement des résultats par les services informatiques."

Un rapport lié à la chute pourra être complété par le président de jury et envoyé à la Fédération lors de la saisie des résultats selon le modèle fourni (voir page 2 de la pièce jointe)

IX - CLASSEMENT

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

En cas d'abandon en cours de test et sans contre-indication du Président du jury, le concurrent peut prendre part aux tests suivants. Il apparait dans les résultats à la suite des concurrents éliminés.
Lorsqu'un concurrent ne prend pas le départ d'un test, il ne peut pas prendre le départ du ou des tests suivants.

Art 9.1 - Classement de chaque test

A - Dressage

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

B – Marathon

Conversion du temps en points de pénalités
Les temps de passage du concurrent dans les obstacles et tout dépassement du temps accordé dans chacune des sections sont additionnés et multipliés par 0,25. Tous les temps mesurés en dessous du temps minimum dans les phases A et B sont additionnés et multipliés par 0,25. Il n'y a aucun arrondi. Les points de pénalités sont calculés avec deux décimales. Les pénalités pour non-respect du temps minimum, plus les pénalités pour dépassement du temps accordé et le temps total dans les obstacles, sont additionnées à toutes les autres pénalités éventuelles afin de calculer le score final de chaque concurrent. En cas d'égalité de points, le concurrent avec le moins de points de pénalités dans le marathon est classé avant les autres.
Sans contre-indication du Président du jury, les concurrents qui ont abandonné ou qui sont éliminés peuvent partir sur le troisième test avec les pénalités du dernier classé multipliées par 1,25. Ils sont néanmoins exclus du classement.

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

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

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

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

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

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

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

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

puis par le résultat du dressage ou du dressage combiné.

X – DERBY MARATHON

Le Derby Marathon consiste à enchaîner un parcours composé de portes de maniabilité et des obstacles type marathon. Parcours pédagogique et ludique, il combine les sensations du marathon et de la maniabilité. Il permet aux meneurs et leurs poneys / chevaux de pratiquer en compétition y compris lorsque les tests habituels ne peuvent être organisés faute d'espace suffisant, météo adaptée...
Le derby marathon valorise les qualités techniques des meneurs ainsi que le niveau de dressage de leurs poneys / chevaux grâce au tracé proposé par le Chef de piste qui alterne les courbes +/- serrées impliquant des variations d'allures.
Les modalités réglementaires spécifiques du Derby Marathon sont appliquées en complément des précédents articles et notamment ceux dédiés au test de marathon.

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

Première manche :
Barème A au chronomètre ou Barème A Temps Optimum
Les concurrents à égalité de pénalités, à quelque place que ce soit, sont classés d'après le temps réalisé pour effectuer le parcours.

Deuxième manche :
Barème A au chronomètre ou Barème A Temps Optimum
Les concurrents sont classés selon le cumul des pénalités des 2 manches.
Les concurrents à égalité de pénalités, à quelque place que ce soit, sont classés d'après le cumul des temps des 2 manches.
En cas de nouvelle égalité, les concurrents sont classés d'après le temps de la seconde manche.

Barrage :
Barème au choix parmi les 3 barèmes réglementaires.
L'organisateur détermine en amont de la compétition et le communique, si les qualifiés pour le barrage poursuivent avec les pénalités des manches précédentes ou s'ils repartent de 0.
Option 1 :
Les concurrents qualifiés partent sur le barrage avec les pénalités de la ou des manche(s) précédente(s) converties en secondes.
Le résultat final correspond à l'addition :
des pénalités obtenues lors de la ou des manche(s) précédente(s), converties en secondes,
du temps réalisé lors du barrage,
des pénalités pour faute sur la piste lors du barrage, converties en secondes.
Option 2 :
Les concurrents qualifiés partent sur le barrage avec 0 pénalité. Le résultat final correspond à l'addition :
du temps réalisé lors du barrage,
des pénalités pour faute sur la piste lors du barrage, converties en secondes.
En cas d'égalité pour la première place, le concurrent totalisant le moins de pénalités sur la piste lors du barrage l'emporte. En cas de nouvelle égalité, le concurrent totalisant le moins de pénalités sur l'ensemble

des manches l'emporte.

Lorsqu'une seule manche est prévue, l'organisateur peut, en le précisant sur le programme, permettre aux concurrents non qualifiés pour le barrage de réaliser un parcours supplémentaire sur la base du tracé du barrage mais selon le barème de la première manche. Cela équivaut à une deuxième manche pour ces concurrents, mais elle n'est pas suivie d'un barrage.
Ces concurrents sont classés, à la suite de ceux qualifiés pour le barrage, selon le total de leurs pénalités dans les deux manches et du cumul des temps des 2 manches pour départager les éventuels ex aequo.

Ordre de départ
Première manche :
Ordre de la liste d'engagés sur ffe.com. Tous les concurrents participent.
Deuxième manche :
Même ordre que pour la première manche. Tous les concurrents repartent en dehors des disqualifiés et abandons.
Barrage :
Ordre inverse du classement de la ou des manche(s).
Participation d'un nombre limité de concurrents, avec un maximum de 50 % des partants de l'épreuve. Ce pourcentage est déterminé par l'organisateur et communiqué avant le début de la première manche. Les concurrents éliminés, disqualifiés ou qui ont abandonné ne peuvent pas repartir.

Plan & reconnaissance
Avant la reconnaissance, le Chef de piste établit un plan des différentes manches mentionnant les éventuelles portes de maniabilité et d'obstacles de marathon supprimées. Il le fournit au jury et le communique pour affichage officiel.
15 minutes minimum sont allouées aux concurrents, leurs équipiers et leurs coachs pour reconnaître le parcours.
Lorsque le tracé du parcours évolue d'une manche à l'autre, il est préférable qu'une deuxième reconnaissance soit organisée. Il n'y a pas de reconnaissance spécifique pour le barrage.

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

	SUPERFICIE	LARGEUR MINIMUM	OBSTACLES DE MARATHON	PORTES DE MANIABILITÉ	
Carrière	1 800 – 2000 m²	25 m	2 maximum ABCDE couloir de 3,5m mini	10 max	Ecartement des cônes Team : 190cm Paire et Poney Team : 180 cm Solo et Poney Paire : 160 cm Poney Solo : 150 cm
	>2000 – 4000 m²			12 max	
Détente	500m² minimum	18 m	-	-	

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, non 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

EPREUVE DERBY MARATHON	VITESSE MAXI
Solo – Poney Solo	240 m/min
Paire – Poney Paire	230 m/min
Team – Poney Team	220 m/min

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

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

Jugement et pénalités

Une porte de maniabilité est jugée franchie dès lors que minimum une roue de la voiture passe entre les fanions.
Quand un concurrent renverse ou déplace un obstacle de maniabilité ou de type marathon avant le passage de celui-ci, le Président du jury sonne la cloche et arrête le chrono au moment le plus approprié avant que l'obstacle en question soit approché. La pénalité est de 15 points (5 points pour la destruction + 10 points pour la reconstruction). Après reconstruction, le Président du jury sonne la cloche à nouveau, le concurrent reprend le parcours et le chrono reprend à l'endroit où il avait été arrêté.
Quand un concurrent renverse ou déplace un obstacle type marathon significativement, empêchant la poursuite du parcours dans l'obstacle, le Président du jury sonne immédiatement la cloche et arrête le chrono. Après que l'obstacle est reconstruit, il sonne de nouveau. Le concurrent doit redémarrer l'obstacle type marathon à partir de la porte A. Le chrono reprend au passage de la porte A.
En cas d'incident (comme une guide ou un trait ou un palonnier se détache ou se casse ou si la voiture est sérieusement endommagée ; ou si un cheval passe un pied par-dessus un trait ou le palonnier ou la volée), le Président du jury doit sonner la cloche et arrêter le chrono pendant l'incident. Un équipier doit descendre pour régler la situation. Le concurrent reçoit 5 points de pénalités pour la descente d'équipier.

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

PENALITES	PENALITE BAREME A	
	Au chrono (pts)	Temps optimum et barème C (sec)
Dépassement du temps accordé/seconde de temps dépassé	0,5 pts	-
Ecart du temps au-dessus ou en dessous de la fourchette de temps optimum	-	1 sec / sec entamée
Chute d'un ou de deux éléments d'une porte de maniabilité	5 pts	5 sec
Chute d'un élément d'un obstacle type marathon : tombant ou module		
Equipier(s) mettant pied à terre, la 1ère et la 2ème fois/incident		
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		
Erreur de parcours dans un obstacle type marathon (ordre ou sens) avec l'ensemble de l'attelage et provoquer une reconstruction de l'obstacle	35 pts	35 sec
Renverser un élément d'obstacle de marathon, une balle ou un fanion d'une mauvaise porte (ordre ou sens) avec une partie de l'attelage : Porte restant à franchir : arrêt du chronomètre, reconstruction Porte déjà franchie : pas d'arrêt du chronomètre	15 pts 5 pts	15 sec 5 sec
1ère ou 2ème désobéissance	Pas de pénalité	
3ème désobéissance	Elimination	
Erreur de parcours non corrigée sur un obstacle type marathon	40 pts	40 sec
Erreur de parcours sur une porte de maniabilité non encore franchie (ordre ou sens)		
Meneur mettant pied à terre	Elimination	
Renversement de la voiture		
Equipier(s) mettant pied à terre, la 3ème fois		
Dépassement du temps limite		

XI – SPÉCIFICITÉ DES ÂNES ET MULETS

Les modalités réglementaires spécifiques aux épreuves Anes, Mules et Bardots sont appliquées en complément des précédents articles.
L'organisateur précise sur le programme le format des épreuves Club Ane qu'il déclare.
Format Dressage +Maniabilité Combinée :
Il est préconisé d'organiser ce format en parallèle d'épreuves Attelage club 1
Pour tout ce qui n'est pas spécifié comme norme propre aux épreuves « Club Anes » se référer aux dispositions réglementaires Club 1.
Format Marathon + Maniabilité Combinée :
Il est préconisé d'organiser ce format en parallèle d'épreuves Attelage Club Elite GP
Pour tout ce qui n'est pas spécifié comme norme propre aux épreuves « Club Anes » se référer aux dispositions réglementaires Club Elite GP.

Spécificités des épreuves Club Anes en Marathon :
Obstacles : 3 maximum, pas de gué
Vitesse : 9 km/h maximum

Spécificités des épreuves Club Anes en maniabilité et maniabilité combinée :
Vitesse : 90 m/min maximum
A noter que les ânes, mules et bardots peuvent concourir dans les épreuves Club d'attelage destinées à tout type d'équidé. Les attelages composés de ces équidés se conforment alors à l'intégralité du Règlement Spécifique Attelage.