



FEDERATION FRANÇAISE
D'EQUITATION

REGLEMENT DES COMPETITIONS

Applicable au 4 septembre 2017

Dispositions spécifiques Attelage



SOMMAIRE

PREAMBULE	3	B - Voitures pour le marathon et maniabilité combinée	13
I - ORGANISATION	3	C - Largeurs de voie	14
Art 1.1 - Programme des concours	3	Art 6.3 - Tableaux des normes techniques des différents tests	16
Art 1.2 - Terrains et équipement	3	VII - DEROULEMENT	18
A - Terrain de dressage	3	Art 7.1 - Engagements	18
B - Parcours de marathon	3	Art 7.2 - Déclaration des partants	18
C - Terrain de maniabilité	4	Art 7.3 - Ordre de départ	18
D - Paddock	4	A - Dressage et Dressage Combiné	18
E - Secrétariat et bureau des calculs	4	B - Marathon	18
F - Tableau d'affichage	4	C - Maniabilité et Maniabilité combinée	19
Art 1.3 - Service vétérinaire	4	Art. 7.4 - Dressage	19
A - Inspection des poneys / chevaux pour les épreuves Amateur	4	A - Dressage Club Poney et Club	19
B - Dernier contrôle des poneys / chevaux avant la maniabilité des épreuves Amateur Elite Grand Prix	5	B - Dressage Préparatoire et Amateur	19
II - EPREUVES	6	Art 7.5 Marathon	20
Art 2.1 - Nomenclature des épreuves	6	A - Inspection et reconnaissance du parcours	20
Art 2.2 - Tableau des épreuves	6	B - Le test de marathon	20
III - OFFICIELS DE COMPETITION	7	Art 7.6 - Maniabilité	22
Art 3.1 - Composition du Jury	7	A - Test de maniabilité Club	23
Art 3.2 - Qualifications minimales	7	B - Test de maniabilité Préparatoire et Amateur	23
Art 3.3 - Fonctionnement des jurys	7	C - Chronométrage de la maniabilité	23
Art 3.4 - Délégué technique	7	D - Barrage de la maniabilité	24
Art 3.5 - Chef de Piste	7	Art 7.7 - Dressage Combiné	24
Art 3.6 - Commissaire au paddock	8	Art 7.8 - Maniabilité Combinée	24
Art 3.7 - Commissaire aux calculs	8	Art 7.9 - Test d'adresse	25
Art 3.8 - Observateur	8	Art 7.10 - Aide extérieure	25
Art 3.9 - Commissaire aux obstacles de marathon	8	VIII - PENALITES	26
Art 3.10 - Positions des Juges sur le marathon	9	Art 8.1 - Dressage	26
Art 3.11 - Conflit d'intérêt	9	A - Notes	26
IV - CONCURRENTS	10	B - Erreur d'exécution	26
Art 4.1 - Qualifications / Participations	10	C - Désobéissance	26
Art 4.2 - Personnes sur la voiture	10	D - Erreur de Parcours	26
A - Pendant les tests	10	E - Harnais détaché ou cassé	26
B - En dehors des tests	11	F - Pénalités	27
Art 4.3 - Tenue	11	Art 8.2 - Marathon	27
Le port du casque est obligatoire sur l'intégralité du terrain de concours pour toute personne mineure présente à bord d'une voiture.	11	A - Mise pied à terre	29
A - Epreuves Club Poney et Club	11	B - Arrêts	29
B - Epreuves Préparatoires et Amateur	11	C - Pénalités de temps perdu	29
V - PONEYS / CHEVAUX	12	D - Pénalités dans les obstacles	29
Art 5.1 - Qualifications et participations des poneys / chevaux	12	E - Erreur de parcours hors des obstacles	31
Les épreuves préparatoires ne sont pas comptabilisées dans le nombre de participation par jour.	12	Art 8.3 - Maniabilité	31
Art 5.3 - Surclassement	12	A - Harnais cassé	32
Art 5.4 - Chevaux de trait	12	B - Mise pied à terre	32
Art 5.5 - Poneys	12	C - Fouet	32
VI - NORMES TECHNIQUES	12	D - Désobéissance	32
Art 6.1 - Normes du harnachement	12	E - Refus	33
A - Protections des poneys/chevaux	12	Art 8.4 - Dressage combiné	33
1. Généralités	12	Art 8.5 - Maniabilité combinée	33
2. Brides, embouchures, bonnets, bouchons	13	Art 8.6 - Adresse	33
3. Enrênements et effets de levier	13	IX - CLASSEMENT	34
4. Paire et team	13	Art 9.1 - Classement de chaque test	34
Art 6.2 - Normes des voitures	13	A - Dressage	34
A - Voiture pour le dressage, le dressage combiné, la maniabilité et le test d'adresse	13	B - Marathon	34
		C - Maniabilité, Dressage Combiné, Maniabilité combinée et Adresse	34
		Art 9.2 - Classement Club 2A, Club Poney 2 et Club 2	34
		Art 9.3 - Classement Club 1A, Club Poney1 et Club 1	34
		Art 9.4 - Classement Club Elite, Club Elite GP, Amateur 2, Amateur 1 GP et Amateur Elite GP	34

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
- Dispositions réglementaires Anes-Mules-Bardots

PREAMBULE

Les épreuves d'attelage ont pour but de permettre de pratiquer une discipline équestre de tradition qui comporte jusqu'à trois tests : le dressage, le marathon et la maniabilité.

Ces épreuves valident la compétence et l'habileté du meneur et permettent de tester la bonne condition physique, la franchise, la soumission et la souplesse des poneys / chevaux.

Des épreuves adaptées sont prévues pour permettre à tous de mener en compétition dès les premiers Galops.

I - ORGANISATION

Art 1.1 - Programme des concours

Le programme du concours est libre. Il peut comporter plusieurs niveaux d'épreuves.

Toutes les épreuves doivent figurer dans le programme établi par l'organisateur.

La FFE établit le calendrier des compétitions internationales et des épreuves Amateur Elite Grand Prix avec les organisateurs ayant proposé leur candidature. Elle se réserve le droit de fixer des épreuves Amateur Elite Grand Prix pour des raisons exceptionnelles.

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

Epreuves	Dimension de la carrière de dressage	
	Norme	Tolérance
Amateur Elite GP	100 m x 40 m	—
Amateur 1GP	80 m x 40 m	100 m x 40 m
Amateur 2	80 m x 40 m	Indoor : 70 m x 30 m
Préparatoires	80 m x 40 m ou 100 m x 40 m	Indoor : 70 m x 30 m
Club Elite GP, Club Elite	80 m x 40 m	—
Club 1, Club Poney 1, Club A1	80 m x 40 m	Solo et Paire : 60 m x 20 m

La carrière de dressage doit être sur terrain plat et horizontal.

Une zone est construite à 5 m au minimum autour de la lice de la carrière pour maintenir les spectateurs à distance pour les épreuves Amateur Elite Grand Prix.

Tribune de jury : les Juges sont placés si possible à 5 m de la piste et aux lettres prévues pour les reprises effectuées en fonction des indications précisées sur les protocoles.

B - Parcours de marathon

Le parcours de marathon est un parcours en extérieur constitué de 3 phases s'enchaînant dans l'ordre suivant :

- ◆ la phase A sous forme d'un routier ou d'un échauffement en espace clos
- ◆ la phase de transfert,
- ◆ le parcours avec obstacles, dit phase B.

En épreuves Club Elite GP, la phase A est facultative et si elle existe elle se déroule sous la forme d'un échauffement en espace clos, suivie de la phase B. Il n'y a pas de phase de transfert.

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 la maniabilité, deux obstacles minimum sont placés avec fanions indiquant le sens de franchissement. Seuls les cônes de l'organisateur sont autorisés. Le paddock est réservé en priorité aux poneys / chevaux qui vont participer à l'épreuve.

En épreuves Club, l'organisateur met à disposition des cônes avec les marques au sol 138 cm, 148 cm et 158 cm permettant aux attelages qui en ont besoin d'ajuster leur barre de réglage comme indiqué dans l'article 6.1.

E - Secrétariat et bureau des calculs

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

F - Tableau d'affichage

Lui seul fait foi en cas de réclamation. Y sont affichés :

- ◆ le plan des terrains,
- ◆ les numéros de téléphone du vétérinaire, du médecin et du maréchal ferrant,
- ◆ l'ordre de passage et les horaires,
- ◆ l'horaire d'ouverture des pistes des tests de marathon et de maniabilité,
- ◆ le plan du marathon, indiquant les obstacles, la distance, la vitesse, le temps accordé, le temps limite, les passages obligatoires numérotés. Les concurrents sont tenus de consulter ce plan avant de prendre le départ,
- ◆ le plan de la maniabilité avec la distance, la vitesse, le temps accordé, le temps limite,
- ◆ 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 des épreuves Amateur l'organisateur doit prévoir la présence permanente d'un vétérinaire, qui doit se présenter au Président du jury, avant le début du test.

Pendant le dressage et la maniabilité, il doit être prévu un service vétérinaire de garde qui doit pouvoir intervenir dans les meilleurs délais. Son numéro de téléphone doit être inscrit sur le tableau d'affichage.

A - Inspection des poneys / chevaux pour les épreuves Amateur

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

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

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

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

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

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

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

Disqualifié : le poney / cheval disqualifié est retiré de l'ensemble de la compétition.

Éliminé : le poney / cheval éliminé ne peut poursuivre le test en question mais peut éventuellement participer au(x) test(s) suivant(s).

Dans les deux cas le concurrent ne participe plus au classement de l'épreuve.

B - Dernier contrôle des poneys / chevaux avant la maniabilité des épreuves Amateur Elite Grand Prix

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

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

Les bandes et les guêtres sont autorisées mais doivent être enlevées à la demande de l'un des membres de la commission vétérinaire.

Seul un membre du jury a autorité pour disqualifier un poney / cheval considéré comme inapte à poursuivre l'épreuve.

II - EPREUVES

Art 2.1 - Nomenclature des épreuves

Les épreuves d'attelage sont définies par :

- ◆ la division de meneurs : Club ou Amateur
- ◆ l'indice : Elite Grand Prix, Elite, 1 ou 2
- ◆ le type : tous chevaux, poneys, trait.
- ◆ le nombre de poneys / chevaux attelés: Un : Solo, Deux : Paire, Quatre : Team

Art 2.2 - Tableau des épreuves

LFC	EPREUVES	EQUIDES	TESTS
Club	Club 2 A Club Poney 2 Club 2	A ABCD BCDE (dont Traits)	Adresse + Maniabilité 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
	Club Elite : Team , Paire, Solo	ABCDE (dont Traits)	Dressage + Maniabilité Combinée + Maniabilité (facultatif) ou Dressage + Marathon ou Dressage Combiné + Marathon
	Club Elite GP : Team , Paire, Solo	ABCDE (dont Traits)	Dressage + Marathon + Maniabilité
Club, Amateur, Pro	Préparatoire : Team, Paire, Solo	ABCDE (dont Traits)	Dressage + Maniabilité
Amateur, Pro	Amateur 2: Team, Paire, Solo Amateur 2 Poney: Team, Paire, Solo Amateur 2 Trait : Team, Paire, Solo	E ABCD Traits	Dressage + Maniabilité Combinée + Maniabilité (facultatif) ou Dressage + Marathon ou Dressage Combiné + Marathon
	Amateur 1 GP : Team, Paire, Solo Amateur 1 GP Poney : Team, Paire, Solo Amateur 1 GP Trait : Team, Paire, Solo	E A (sauf Solo) BCD Traits	Dressage + Marathon + Maniabilité
	Amateur Elite GP: Team, Paire, Solo Amateur Elite GP Poney : Team, Paire, Solo	E BCD	Dressage + Marathon + Maniabilité

- ◆ Une épreuve à trois tests est appelée Grand Prix.
- ◆ Les épreuves Club Elite ne peuvent être supports d'un Championnat.
- ◆ Les épreuves Club 1A/Club Poney 1/Club1 se déroulent en Championnat avec Dressage + Maniabilité combinée.
- ◆ Pour les Championnats départementaux et régionaux la maniabilité combinée doit être composée de 2 obstacles type marathon minimum et 3 pour les Championnats nationaux.
- ◆ Les épreuves Préparatoires sont ouvertes à toutes les LFC et tous équidés.
Les épreuves préparatoires ne génèrent pas de participation ni de point au classement permanent.
Les épreuves Préparatoires ne peuvent donner lieu à aucun championnat.
- ◆ Epreuve spéciales : si l'organisateur le précise sur sa DUC, une épreuve peut être réservée à une catégorie de concurrents ou à une catégorie d'équidés, ou proposer une norme technique particulière qui doit être validée par la FFE. Les épreuves spéciales ne sont pas qualificatives.
- ◆ Les épreuves Amateur sont ouvertes aux LFC Amateur ou Pro. La LFC PRO est obligatoire pour participer à certains niveaux de compétitions internationales.

III - OFFICIELS DE COMPETITION

Art 3.1 - Composition du Jury

Quel que soit le niveau de l'épreuve, le jury est composé de toutes les personnes désignées par le Président de jury, en accord avec l'organisateur.

Dans le cas où des Juges qualifiés sont demandés, ceux-ci doivent figurer sur les listes des Officiels de compétition d'attelage.

Dans le cas de désistement d'un Officiel, son remplaçant devra avoir la qualification requise et être inscrit à sa place sur la DUC.

Art 3.2 - Qualifications minimales

EPREUVES	PRESIDENT	ASSESEUR	CHEF DE PISTE	COMMISSAIRE AU Paddock	DELEGUE TECHNIQUE	COMMISSAIRE AUX CALCUL
Toutes les épreuves Club Poney et Club	Club	---	Club	---	---	---
Préparatoire et Amateur 2	National	Club	Club	---	Juge ou Chef de Piste National	---
Amateur 1 GP	National	National	National	---	Juge ou Chef de Piste National	---
Amateur Elite GP	National Elite	National	National Elite	National	Juge ou Chef de Piste National Elite	Inscrit sur la liste FFE

Art 3.3 - Fonctionnement des jurys

Le jury est responsable du bon déroulement du concours.

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

Les Juges ne doivent pas juger plus de 40 concurrents par jour sur le test de dressage sauf cas exceptionnel autorisé par le Président du jury ou le Délégué technique.

Art 3.4 - Délégué technique

Le Délégué technique est un Juge ou un Chef de piste, il ne peut pas être Président du Jury.

Le Délégué Technique en épreuve Amateur Elite 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.

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 chronométrateurs, 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 doit informer le Président du jury ou le Délégué technique dès que la piste est prête pour que celui-ci l'inspecte et puisse donner le départ.

Art 3.6 - Commissaire au paddock

L'organisateur désigne selon les épreuves, un Commissaire au paddock.

Le Commissaire doit être clairement identifié par un badge ou un brassard.

Le Commissaire doit s'assurer :

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

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

Art 3.7 - Commissaire aux calculs

L'organisateur désigne un Commissaire aux calculs chargé d'établir les résultats et classements. Une liste de Commissaires au calcul établie par la FFE est disponible sur www.ffe.com.

Art 3.8 - Observateur

Des Observateurs doivent être placés le long du parcours de marathon à des emplacements depuis lesquels ils pourront voir les passages obligatoires, les points critiques.

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 exact au 1/100^e seconde de chaque concurrent lors de son passage dans l'obstacle.

Ils doivent être en possession de l'ordre de départ de tous les concurrents.

Les Commissaires aux obstacles doivent avoir reçu copie en nombre suffisant du rapport d'obstacle comportant le schéma de leur obstacle afin d'être en mesure d'y reporter le temps de chaque concurrent et 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 l'arrivée de la Phase B 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 de la Phase B.

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

Le vétérinaire ou le Juge contrôleur n'a pas autorité pour éliminer un poney / cheval.

Ils doivent rapporter les observations au Président du jury.

Les autres Juges doivent se déplacer sur le parcours et dans les obstacles selon les consignes du Président du jury. Il est de leur ressort de lister 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

EPREUVES	MENEUR				EQUIPIER(S)	
	LFC	GALOP MINI ATTELAGE OU MENEUR	AGE		LFC	AGE MINI
			Mini	Maxi		
Club 2A	Club	2	-	12	Club, Amateur ou Pro	15
Club Poney 2		2	-	18		
Club 2		2	10	-		
Club 1A		2	-	12		
Club Poney 1		4	-	18		
Club 1 : Paire, Solo		4	10	-		
Club Elite et Elite GP : Paire, Solo		4	10	-		
Club 1 Team		7	12	-		
Club Elite et Elite GP : Team		7	14	-		
Préparatoire : Paire, Solo		Club, Amateur ou Pro	4	10		
Préparatoire : Team	7		12	-	14	
Amateur 2 : Team, Paire, Solo	Amateur ou Pro	7	14	-	Club, Amateur ou Pro	14
Amateur 2 Poney : Team, Paire, Solo						
Amateur 2 Trait : Team, Paire, Solo						
Amateur 1 GP : Team, Paire, Solo		7	14	-		
Amateur 1 GP Poney : Team, Paire, Solo						
Amateur 1 GP Trait : Team, Paire, Solo						
Amateur Elite GP : Team, Paire, Solo	7	14	-	14		
Amateur Elite GP Poney : Team, Paire, Solo						

Nombre de participations autorisées des meneurs par épreuves FFE et par concours : 2.

Pour les meneurs en situation de handicap reconnu par un justificatif officiel, se référer à l'article 6.6B des dispositions Générales.

Art 4.2 - Personnes sur la voiture

A – Pendant les tests

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

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

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

Par sécurité, un meneur peut être attaché à l'aide d'une corde, d'une sangle ou d'une ceinture à condition que l'une des extrémités soit tenue par l'un des équipiers, et non pas enroulée ou attachée à la voiture d'une façon qui empêcherait la libération immédiate en cas de nécessité.

La voiture doit transporter le nombre de personnes réglementaire lorsqu'elle passe entre les passages obligés, les lignes de départ et d'arrivée de phase ou les lignes d'entrée d'obstacles.

Il est interdit de changer d'équipier en cours de test sous peine d'élimination.

En marathon et dans les obstacles type marathon de la maniabilité combinée, le coéquipier peut communiquer avec le meneur et se mettre debout avec les voitures à 4 roues et avec celles à 2 roues munies d'un panier de groom.

En maniabilité combinée avec une voiture à 4 roues, le coéquipier peut par mesure de sécurité changer de côté dans les enchainements de portes de maniabilité. Si il reste debout, décale la voiture ou parle, les pénalités de maniabilité s'appliquent.

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 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 – Tenue

Le port du casque est obligatoire sur l'intégralité du terrain de concours pour toute personne mineure présente à bord d'une voiture.

En maniabilité, dressage combiné et adresse le port du gilet de protection ou d'une protection de dos est recommandé.

A - Epreuves Club Poney et Club

Meneur et équipiers : Tenue correcte et adaptée, le casque est obligatoire sur tous les tests.

En marathon et en maniabilité combinée, toutes les personnes à bord de la voiture, doivent porter un casque et un gilet de protection aux normes, un porte-dossard et une fiche médicale FFE. Toute infraction entraîne l'élimination.

Le fouet est facultatif. Seul un usage abusif du fouet ou l'utilisation du fouet par un équipier peut être sanctionné.

B - Epreuves Préparatoires et Amateur

1. Tenue et équipement du dressage, de la maniabilité et du Dressage Combiné

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

Les tenues des concurrents et des équipiers doivent être en rapport avec le style de la voiture et du harnais.

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

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

2. Tenue du marathon et de la maniabilité combinée

Une tenue moins formelle est admise pour les meneurs et les équipiers. Les shorts ne sont pas autorisés.

Toutes les personnes à bord de la voiture, doivent porter un casque et un gilet de protection aux normes, un porte-dossard et une fiche médicale FFE. Toute infraction entraîne l'élimination.

Fouets, gants et tablier sont facultatifs.

3. Dressage, Maniabilité et Dressage Combiné

Le Président du jury peut décider :

- ◆ que dans certaines circonstances, la veste n'est pas nécessaire,
- ◆ d'autoriser les vêtements de pluie et le retrait des tabliers en cas de forte pluie.

V - PONEYS / CHEVAUX

Art 5.1 - Qualifications et participations des poneys / chevaux

	AGE	NB PARTICIPATIONS MAXI PAR JOUR
Club Poney 2A	4	3 ou 1 si équidé de 4 ans
Club Poney 2	4	3 ou 1 si équidé de 4 ans
Club 2	4	3 ou 1 si équidé de 4 ans
Club Poney 1A	4	2 ou 1 si équidé de 4 ans
Club Poney 1	4	2 ou 1 si équidé de 4 ans
Club 1	4	2 ou 1 si équidé de 4 ans
Club Elite et Elite GP	5	2 (1 si marathon)
Préparatoire	5	-
Amateur 2	5	2 (1 si marathon)
Amateur 1GP	5	1
Amateur Elite GP	6	1

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

Art 5.3 - Surclassement

Le surclassement des poneys est interdit.

Art 5.4 - Chevaux de trait

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

Art 5.5 - Poneys

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

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 maître palonnier des volées	85 cm	1 m
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

1. 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.

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

Lors des tests en attelage Solo, le harnais est équipé de reculements.

2. Brides, embouchures, bonnets, bouchons

L'utilisation d'une bride sans mors hackamore ou son utilisation conjointement avec un mors est interdite.

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.

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.

3. 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.

4. 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

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

La voiture doit être équipée de lampes arrière ou de catadioptrés. Les roues des voitures peuvent être équipées de bandages métalliques, pneumatiques ou caoutchouc plein.

Les équipements réglementaires des voitures doivent être les suivants :

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

Particularités liées aux épreuves Amateur et Préparatoire :

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

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

B - Voitures pour le marathon et maniabilité combinée

1. Généralités

TYPE D'ATTELAGE	POIDS MINIMUM		NOMBRE DE ROUES
	CHEVAL	PONEY	
Team	600 kg	300 kg	4 avec freins à l'arrière au minimum
Paire	350 kg	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 chapeaux de roues et du palonnier.

La voiture doit être équipée de catadioptres.

2. En épreuves Club

Le poids de la voiture est libre. La voiture doit avoir un poids adapté en fonction du type du ou des équadés.

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

3. 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

1. Généralités

La voie initiale des voitures doit être au minimum de 125cm. Seules les épreuves Club A2/Club Poney 2/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.

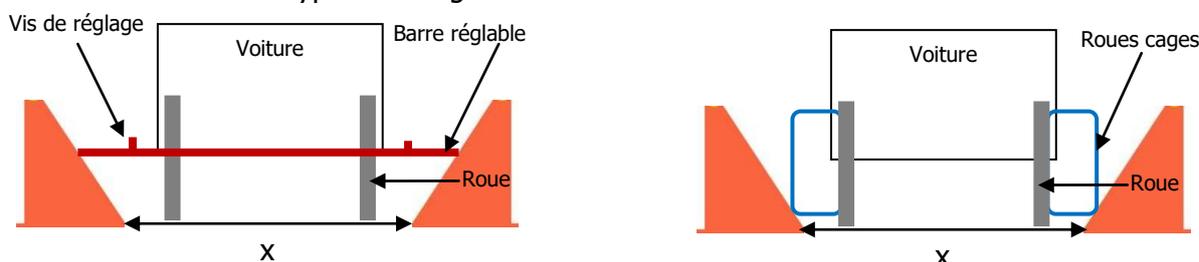
2. En épreuves Club

LARGEURS DE VOIE SPECIFIQUE -NORMES MINIMALES-		
TYPE D'ATTELAGE	CLUB A2/ CLUB PONEY 2/ CLUB 2	AUTRES EPREUVES CLUB
	VOIE EN MANIABILITE « X »	VOIE EN MANIABILITE/ DRESSAGE COMBINE « X »
Attelages Team chevaux	–	160 cm
Attelages Paire chevaux	–	150 cm
Attelages Solo cheval ou poney	140 cm	140 cm
Attelages Paire poneys	–	
Attelages 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 coéquipiers 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.



3. En épreuves Amateur et Préparatoire

TYPE D'ATTELAGES	LARGEURS DE VOIE AU SOL -NORMES MINIMALES-		
	PREPARATOIRE VOIE AU SOL EN MANIABILITE ET EN DRESSAGE	AMATEUR 2 VOIE AU SOL EN DRESSAGE COMBINEE ET MANIABILITE	AMATEUR 1 GP / ELITE GP VOIE AU SOL EN DRESSAGE ET MANIABILITE
Attelages Team chevaux	160 cm	160 cm	160 cm
Attelages Paire chevaux	150 cm	150 cm	150 cm
Attelages Solo cheval ou poney	140 cm	140 cm	140 cm
Attelages Paire poneys			
Attelages 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 Elite GP.

Art 6.3 - Tableaux des normes techniques des différents tests

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

	Club 1, Club Pony 1, Club Pony 1A	Club Elite	Club Elite GP	Préparatoire	Amateur 2	Amateur 1 GP	Amateur Elite GP
DRESSAGE							
Reprises	Club, Club Pony Amateur 1 Trait Jeune	Club, Club Pony Club Elite Amateur 1 Trait Jeune : 1	Club Elite Amateur 1 Trait Jeune : 1	Club Elite Amateur 1 GP Solo Amat 1GP Paire/Team Amat Elite GP : 3*B HP1, 3*B HP2, 3*B HP4 Amateur 1 Trait Jeune : 1 Amateur 1 Junior : 4	Club Elite Amateur 1 GP Solo Amateur 1 GP Paire/Team Amateur 1 Trait Jeune : 1 Amateur 1 Junior : 4	Amateur 1 GP Solo Amateur 1 GP Paire/Team Amateur 1 Trait Jeune : 1 Amateur 1 Junior : 4	Amat Elite GP Solo/Poney Solo 3*B HP1 Amat Elite GP Paire/Poney Paire 3*B HP2 Amat Elite GP Team/Poney Team 3*B HP4
MARATHON - NORMES MAXI (SAUF MENTION PARTICULIERES) -							
Nb de phases	-	1 ou 2	-	2 ou 3 sur avis du DT			
Phase A, routier ou échauffement, distance et vitesse	-	Echauffement 25 minutes	-	5 000 m à 14 km/h Poneys et Traits : 13 km/h	5000 m à 15 km/h, Poneys 14 km/h, Traits 13km/h	8000 m à 15 km/h, Poneys : 14 km/h,	
Phase de transfert	-	-	-	Echauffement 25 minutes 1 000 m			
Phase B, distance et vitesse	-	D = Nbre d'obstacles + 1km x 1000 à 13 km/h	-	D = Nbre d'obstacles +1km x 1000 à 14 km/h, Poneys et Traits : 13km/h		D = Nbre d'obstacles +1km x 1000 à 14 km/h, Poneys : 13km/h	
Nbre d'obstacles	-	5	-	5	6	8	
Nbre de portes/obst	-	4	-	4	5, Traits : 4	6	
Distances dans obst	-	250 m mesuré au + court	-	250 m mesuré au + court			
Distances entre obst	-	300 m mini	-	300 m mini			
MANIABILITE - NORMES MAXI (SAUF MENTION PARTICULIERES) –							
Distance	-	600 m	700 m	700 m	700 m	800 m	
Vitesse Team	-	200 m/min	220 m/min	220 m/min	230 m/min	Cheval : 240 m/min Poney : 240 m/min	
Vitesse Paire/Solo	-	210 m/min	240 m/min	240 m/min	250 m/min	Cheval : 250 m/min Poney : 260 m/min	
Nombre d'obstacles	-	16	18	18	18	20	
Nbr de 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	-	+ 15 à 30 cm	+ 15 à 30 cm	+ 15 à 30 cm	+ 15 à 30 cm	+15 à 20 cm Poney Team : +20 à 25cm Team : +25 à 30cm	

	Club 1, Club Pony 1, Club 1A	Club Elite			Amateur 2		
DRESSAGE COMBINE - NORMES MAXI (SAUF MENTION PARTICULIERES) -							
Distance	600 m		-	-	600 m	-	-
Vitesse Team	200 m/min		-	-	210 m/min	-	-
Vitesse Paire/Solo	200 m/min	210 m/min	-	-	230 m/min	-	-
Nombre d'obstacles	16		-	-	18	-	-
Nbr de combinaisons	2 Serpentes ABCD		-	-	3 dont 2 Serpentes ABCD	-	-
Largeur des portes	+ 15 à 30 cm		-	-	+ 15 à 30 cm	-	-
Cercle 20m, 4 portes	1 à chaque main		-	-	1 à chaque main	-	-
Arrêt de 8 secondes	1		-	-	1	-	-
MANIABILITE COMBINEE - NORMES MAXI (SAUF MENTION PARTICULIERES)							
Distance	1000	1100 m	-	-	1200 m	-	-
Vitesse Team	190 m/min	200 m/min	-	-	210 m/min	-	-
Vitesse Paire/Solo	210 m/min	220 m/min	-	-	230 m/min	-	-
Nombre d'obstacles	16 à 19		-	-	16 à 19	-	-
Nbr de combinaisons	2 (Zig Zag, Serp, L)		-	-	3	-	-
Largeur obligatoire des portes de maniabilité	Voiture type marathon : Team : 180cm Paire : 160cm Solo : 150cm -		-	-	Voiture type marathon : Cheval et Trait Team : 180cm Cheval et Trait Paire : 160cm Cheval et Trait Solo, Pony Solo-Paire-Team : 150cm Voiture avec voie de 138cm Solo : 160cm	-	-
Obstacles type marathon	3		-	-	3 (2 au minimum)	-	-
Nombre portes/obst	4		-	-	5	-	-

CLUB 2A / CLUB PONEY 2 / CLUB 2

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

VII - DEROULEMENT

Art 7.1 - Engagements

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

TYPE	PONEYS / CHEVAUX ENGAGES	PONEYS / CHEVAUX PARTICIPANTS
Team	6	5
Paire	4	3
Solo	2	1

Changement pendant le déroulement d'un concours

Tout changement de poneys / chevaux ou de meneur pendant un test est interdit.

Les meneurs d'épreuves Team peuvent disputer chacun des tests avec quatre des cinq poneys / chevaux engagés et présents sur le terrain.

Les meneurs d'épreuves Paire peuvent disputer chacun des tests avec 2 des 3 poneys / chevaux engagés et présents sur le terrain.

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.

Pour les aménagements d'horaires liés aux participations multiples de coéquipier(s), le commissaire aux calculs est seulement tenu de réaliser des aménagements concernant le marathon pour une double participation : 2 participations d'un coéquipier ou 1 participation meneur et 1 participation coéquipier.

Art 7.2 - Déclaration des partants

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

Art 7.3 - Ordre de départ

Lorsqu'un meneur est engagé deux fois dans la même épreuve, 45 minutes minimum doivent séparer la fin théorique de son premier passage du début de son deuxième passage dans chaque test et son premier tour est effectué avec son meilleur attelage au classement intermédiaire.

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 Elite 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 précédant 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'emplacement des Juges est précisé sur le protocole de chaque reprise. Les concurrents sont autorisés à retirer au secrétariat leur feuille de notation ou protocole.

1. Attribution des notes

Les Juges notent de façon individuelle et ne se consultent plus dès que le concurrent commence sa reprise.

2. Différents attelages

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

3. Départ et Fin

La reprise commence lorsque le concurrent entre sur la carrière en A, sauf s'il lui est demandé de procéder différemment, et se termine après la dernière figure.

Les reprises ne sont pas chronométrées.

L'attelage quitte la carrière au trot.

4. Reprises officielles

Le texte des reprises officielles de la FFE figure sur le site www.ffe.com.

Pour tous les concours, le programme doit clairement indiquer laquelle sera utilisée.

5. Reprises libres

L'organisateur peut programmer une reprise libre, avec ou sans musique.

Les Juges devront attribuer une série de notes pour les figures et des notes d'ensemble.

La reprise présentée par un concurrent ne doit pas excéder six minutes.

Le Président du jury de terrain sonne une première fois après cinq minutes.

La cloche sera à nouveau sonnée après six minutes pour signaler au concurrent qu'il doit cesser immédiatement sa présentation.

A - Dressage Club Poney et Club

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

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

B - Dressage Préparatoire et Amateur

Les reprises sont jugées par 2 à 5 Juges, 3 au minimum pour les championnats nationaux, 5 obligatoires pour les épreuves du Championnat de France Amateur Elite GP.

L'objectif de la reprise de dressage est de juger la liberté et la régularité des allures, l'harmonie, l'impulsion, la souplesse, la légèreté, la liberté du mouvement des poneys / chevaux.

Les concurrents seront aussi jugés sur leur style, leur précision et la maîtrise générale de leurs poneys / chevaux, ainsi que sur leur tenue, l'état du harnais et de la voiture.

La définition des allures (Mouvement) s'applique à tous les types et toutes les races de poneys / chevaux

Lors du salut, le meneur doit tenir les guides dans la main gauche, se découvrir et saluer avec le bras droit. Les femmes ne se découvrent pas.

Art 7.5 Marathon

A - Inspection et reconnaissance du parcours

Réunion d'information pour les concurrents et les Officiels

Avant l'ouverture officielle du parcours aux concurrents, le Chef de piste organise une réunion d'information à l'intention des concurrents, et des membres du jury.

Une réunion doit être organisée par le Chef de piste à l'intention des Commissaires aux obstacles et des chronométreurs avant le début du marathon.

Des plans de parcours peuvent être mis à la disposition des personnes qui en feraient la demande lors des réunions. Sur ces cartes doivent figurer les différentes phases, l'emplacement des obstacles et des passages obligés numérotés, le balisage des kilomètres ainsi que toute zone du parcours interdite aux véhicules à moteur.

Les croquis des obstacles doivent être mis à la disposition des concurrents et des Officiels pendant la réunion d'information.

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.

La phase B du parcours doit être ouverte aux concurrents de façon à ce que chaque concurrent puisse effectuer la reconnaissance avant le premier départ sur le marathon.

Le Chef de piste peut imposer des restrictions sur l'accès à certaines parties du parcours.

Le parcours est fermé aux reconnaissances à partir du premier départ sur la phase A.

Les obstacles de la phase B restent ouverts jusqu'au premier départ sur la phase B.

Les concurrents utilisant des véhicules à moteur doivent rester sur les routes et les chemins et respecter toutes les restrictions d'accès à certaines parties du parcours.

La reconnaissance des obstacles se fait à pied. Aucun véhicule à moteur ou bicyclette n'est autorisé à l'intérieur des obstacles ou parties d'obstacle.

Toute infraction est passible d'élimination.

Les obstacles sont interdits aux attelages pendant la période de 30 jours qui précède un concours auquel ils participent.

B - Le test de marathon

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

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

La phase A se déroule soit sous forme d'un routier soit pour les terrains de concours ne le permettant pas dans de bonnes conditions elle peut se dérouler sous forme d'un échauffement de 25 minutes dans une carrière avant de partir sur la phase B. Un horaire de début et un horaire de fin 25 minutes plus tard sont établis pour chaque attelage. Sur décision du délégué technique cette durée peut être adaptée.

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 4000m² et ainsi permettre à 5 attelages de s'échauffer. Le meneur doit être aux guides de son propre attelage.

Un commissaire au paddock minimum assure la gestion de cet espace et ce qui s'y passe : respect des horaires, entrée/sortie, sécurité.

1. Temps et vitesse

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

La phase T comporte un temps accordé déterminé par le délégué technique. Ce temps doit permettre la récupération des poneys/chevaux sur cette phase à allure libre. Il n'y a pas de temps minimum. L'ordre de départ sur la phase B reste le même que celui au départ de la phase T.

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

Le temps limite dans un obstacle est de 5 minutes.

2. Phase et fléchage

Les lignes de départ et d'arrivée de phase, d'entrée et de sortie d'obstacle, de passage obligatoire, PO, ainsi que les portes obligatoires, à l'intérieur des obstacles, sont matérialisées, par un fanion rouge à droite et un fanion blanc à gauche.

Elles sont considérées franchies lorsque la totalité de l'attelage y compris l'essieu arrière, est passé entre les 2 fanions.

La distance entre la fin d'une phase et le début de la suivante est de 50 m environ.

Le parcours doit être balisé de façon visible, avec des flèches jaunes si possible positionnées à droite.

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

Sur la phase B, chaque kilomètre doit être mesuré en incluant la distance à l'intérieur des obstacles.

Si l'un des kilomètres se termine à l'intérieur d'un obstacle, le repère doit être placé immédiatement à la sortie de l'obstacle.

La ligne d'arrivée de la phase B ne doit pas être à plus de 300 m de la ligne de sortie du dernier obstacle sauf exception accordée par le Délégué Technique.

Lorsque le dernier obstacle est situé à moins de 300 m de l'arrivée, une « zone des 30 m » est matérialisée à la sortie du dernier obstacle.

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.

Il est préconisé de prévoir une phase libre de récupération d'une distance entre 500m et 1 000m, entre la fin de la phase B et les écuries.

3. Fanionnage des passages obligatoires

Pour s'assurer que les concurrents suivent bien le parcours imposé, celui-ci doit être balisé à l'aide de fanions rouges et blancs.

Le positionnement et le nombre des PO doivent être mentionnés sur le plan du parcours de façon à indiquer clairement l'ordre correct de leur franchissement avant et après chaque obstacle.

Les Observateurs à pied doivent noter le passage du concurrent entre les fanions numérotés et le sens et l'ordre de franchissement des PO.

Si un PO n'est pas franchi, ou dans le mauvais sens, le jury doit en être informé le plus tôt possible.

4. Allures

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

Tout manquement est pénalisé comme une faute d'allure.

5. Croquis des obstacles

Les croquis précis des obstacles, indiquant l'emplacement des portes doivent être mis à la disposition des concurrents, et des Officiels du concours avant la reconnaissance du parcours.

6. Tracé et construction des obstacles

Les obstacles doivent être clairement numérotés dans l'ordre croissant dans lequel ils doivent être franchis.

La distance à parcourir de l'entrée dans l'obstacle à la première porte doit être au moins de 20m.

Le concurrent est chronométré quand le nez du premier poney / cheval passe entre les fanions d'entrée.

La profondeur d'un gué artificiel inclus dans un obstacle ne doit pas excéder 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 placée 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.

7. 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.

Une porte est considérée franchie lorsque la totalité de l'attelage poneys / chevaux et voiture, y compris l'essieu arrière, est passée entre les deux fanions rouge et blanc.

8. Eléments tombants ou renversables dans les obstacles

En Amateur Elite GP le nombre d'éléments tombants est limité à 24 sur l'ensemble des obstacles. Les balles de maniabilité ainsi que des supports en plastique avec un diamètre de 45mm-55mm sont préconisés.

9. Départs de phase

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

Si un concurrent prend le départ d'une phase avant le signal, le juge le rappelle et donne un nouveau départ.

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 débiter le parcours.

1. Construction et mesure du parcours

La responsabilité du tracé et du balisage du parcours, de la construction des obstacles ainsi que du métrage du parcours incombe au Chef de piste.

Hormis en Amateur Elite GP, lorsque le parcours de maniabilité correspond au même tracé de base que la Maniabilité Combinée le chef de piste peut conserver la même numérotation de portes. Il devra l'indiquer sur le plan en rayant les numéros d'obstacles type marathon ainsi qu'en mentionnant la suite des portes à franchir.

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.

2. Obstacles ou Portes

Définition : un obstacle est constitué des cônes, des fanions rouges et blancs, des balles, des chiffres et lettres.

Les obstacles constitués d'une 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.

3. Combinaisons d'obstacles

Les combinaisons d'obstacles doivent être conformes aux schémas présentés sur les documents terrain disponibles sur www.ffe.com – combinaisons fermées, ou combinaisons ouvertes.

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.

4. Fanions

Le départ, l'arrivée et chaque obstacle doivent être délimités par une paire de fanions, un rouge à droite et un blanc à gauche indiquant le sens de passage. Ils sont placés à 15 cm au plus, de part et d'autre des éléments qui constituent les obstacles simples et les combinaisons.

Les fanions rouges et blancs ainsi que les panneaux affichant les numéros, les lettres et les quilles peuvent se combiner. Ils peuvent se placer sur les quilles.

Des panneaux, des poteaux signalés par des balises peuvent être placés sur le parcours, mais aucune pénalité n'est appliquée s'ils sont touchés, déplacés ou renversés.

Le numéro de chaque obstacle doit être indiqué sur un panneau placé à l'entrée de chaque obstacle simple et de chaque combinaison.

Chaque élément distinct d'une combinaison fermée doit être clairement signalé.

L'ensemble de l'attelage doit passer entre ces fanions en respectant l'ordre alphabétique, tout manquement est comptabilisé comme une désobéissance.

5. Porte à option, porte à écartement réduit et oxers

L'écartement de 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.

6. 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, le temps accordé et le temps limite par catégorie.

7. Reconnaissance du parcours

Le parcours doit être ouvert aux concurrents au moins 1h30min avant le début du test, afin qu'ils puissent reconnaître le parcours. Seuls les concurrents et entraîneurs en tenue correcte sont autorisés à reconnaître le parcours à pied.

L'utilisation des roues à mesurer est interdite.

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

A - Test de maniabilité Club

Parcours dont la surface doit être équivalente ou supérieure à la surface d'une carrière mesurant 80 m x 40 m. Si ce n'est pas possible, le nombre d'obstacles doit être adapté. Les cônes sont placés face verticale à l'extérieure des portes comme pour les autres niveaux d'épreuves.

Distance minimale entre les portes : 15 à 20 m, 20 m pour les demi-cercles. Un cercle matérialisé par 4 portes doit avoir un diamètre supérieur à 20 m de diamètre.

Dans le tracé des parcours, la maniabilité doit toujours prévaloir sur la vitesse.

En catégorie Moustiques, les meneurs peuvent être conseillés du geste et de la voix par leur équipier, le fouet peut être remplacé par un stick. Toute intervention sur les guides de la part de l'équipier est pénalisée de 5 points.

B - Test de maniabilité Préparatoire et Amateur

Construction et mesure du parcours

La surface de la carrière doit être équivalente ou supérieure à la surface d'une carrière mesurant 40 m x 120 m. Si ce n'est pas possible, le nombre d'obstacles doit être adapté.

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.

Dans les championnats nationaux, un système de chronométrage électronique doit être utilisé.

Les temps doivent être enregistrés au centième de seconde en Amateur Elite Grand Prix.

Le temps limite est égal au double du temps accordé et le dépasser entraîne l'élimination.

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

D - Barrage de la maniabilité

1. Classement

En cas d'égalité de points pour la première place, un barrage au chronomètre peut avoir lieu, selon les dispositions du programme, soit sur le même parcours, soit sur un parcours raccourci.

L'écartement entre les quilles peut être augmenté de 10 cm et la vitesse de 10 m par minute sur décision du Chef de piste.

Si aucun barrage n'est prévu dans le programme, les concurrents à égalité de points, seront classés, quelle que soit leur place, selon leur temps sur le parcours initial.

Les concurrents à égalité de pénalités et de temps sont classés ex aequo.

Si le programme d'un concours combiné d'attelage mentionne un prix spécial pour le test de maniabilité mais ne prévoit pas de barrage, le classement peut être déterminé selon le temps réalisé sur le parcours initial.

2. Ordre de départ

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

Art 7.7 - Dressage Combiné

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

- ◆ Parcours de maniabilité, en terrain clos et plat. La surface de la carrière doit être équivalente ou supérieure à la surface d'une carrière mesurant 80 m x 40 m.
- ◆ Le tracé de ce test est matérialisé par des portes amenant au minimum : un cercle de 20 m de diamètre à chaque main, 1 serpentine ABCD à une main et un arrêt de 8 secondes pouvant être placé avant le départ, pendant ou après l'arrivée du test.
- ◆ La zone d'arrêt est matérialisée par 2 portes formant un rectangle de 3 m de long et dont la largeur correspond à la voie des portes de la maniabilité + 30 cm. Les 2 portes sont identifiées par des fanions rouges et blancs ainsi que les lettres A et B afin d'indiquer le sens de réalisation. La tête du ou des chevaux de volé doit être arrêtée au niveau de la porte B.
- ◆ 5 notes d'ensemble sont attribuées par les juges afin d'évaluer les allures, l'impulsion et la soumission du ou des poneys / chevaux ainsi que le travail du meneur et la présentation de l'attelage.
- ◆ Ce test est jugé par 2 juges minimum, 1 comptabilisant les pénalités de maniabilité et l'autre attribuant les notes d'ensemble.

Art 7.8 - Maniabilité Combinée

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

- ◆ Parcours de maniabilité, en terrain clos. La surface de la carrière doit être équivalente ou supérieure à la surface d'une carrière mesurant 100 m x 40 m.
- ◆ Le parcours est composé de 16 à 19 obstacles numérotés, dont 1 à 3 obstacles type marathon, réalisés à l'aide de ballots de foin, goulottes pvc, poteaux, barres, ou autres éléments non dangereux, et respectant les normes définies par l'article « 7.5 Marathon ».
- ◆ Les obstacles type marathon sont jugés comme tel depuis la porte de maniabilité qui précède jusqu'à celle qui suit l'obstacle de marathon.
- ◆ Chaque obstacle type marathon compte pour un numéro.
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 et de phase s'appliquent.

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

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.

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 le coéquipier à alterner ses actions et permettre le maximum de tracés différents pour les meneurs.

Au cas où la taille du terrain ou les horaires ne permettent pas de mettre en place une maniabilité + l'épreuve d'adresse telle que décrite, les contrats peuvent être disposés autour du terrain de maniabilité.

L'épreuve est dite alors à Conduite réduite. Ce type d'épreuve, s'il supprime l'initiative du tracé, maintient la technique du choix de la vitesse et le travail du coéquipier.

Des contrats sont répartis sur le terrain. Sont remis au concurrent, avant le départ, l'épée et les ballons dans un contenant, type mangeoire de déplacement. Celui-ci est rendu à la fin du parcours avec les anneaux et les foulards récupérés.

La cloche ayant sonné, l'attelage passe la ligne de départ déclenchant le chrono. Le concurrent doit effectuer l'ensemble des contrats par l'itinéraire de son choix. Le meneur guide l'attelage à proximité des potences et des buts, le coéquipier remplit le contrat toujours coté gauche de la voiture.

Tous les contrats effectués, l'attelage franchit la ligne d'arrivée et le chronomètre est arrêté.

L'attelage le plus performant est celui qui a rempli correctement les contrats dans un minimum de temps.

Si des anneaux ou les foulards ne sont pas ramassés, si des ballons ne sont pas dans les fûts ou mal répartis, ils donnent des pénalités de temps. Le coéquipier peut descendre pour corriger un contrat mal rempli mais l'attelage doit obligatoirement être arrêté pour qu'il descende.

Un contrat raté doit être retenté une fois. La ligne de départ – arrivée peut être franchie dans les deux sens. Il s'agit d'un travail d'équipe, le meneur et son coéquipier peuvent parler entre eux.

Un temps suffisant doit être réservé à la reconnaissance.

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

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. En marathon seules les interventions physiques sont considérées comme aides de complaisance.

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,
- ◆ assistance pour éviter des accidents,
- ◆ assistance pour redresser une voiture renversée,
- ◆ assistance aux poneys / chevaux suite à un accident à l'intérieur d'un obstacle, à condition que les équipiers aient mis pied à terre.

Un équipier menant un cheval en main dans un obstacle amène 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 sur les autres tests

Lorsqu'un coéquipier parle à son meneur ou lui indique le parcours que ce soit une ou plusieurs fois, 10 points de pénalité sont comptabilisés.

VIII - PENALITES

Art 8.1 - Dressage

A - Notes

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

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

Les demi-points peuvent uniquement être utilisés en épreuves Amateur.

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

Mener sans fouet, le faire tomber, le déposer ou l'échanger entre l'entrée sur la carrière et le salut final	10 points
Concurrent entrant dans la carrière sans veste, sans tablier, sans chapeau, sauf Club ou Tenue traditionnelle et/ou sans gants sauf autorisation expresse du Président du jury. Equipier : idem concurrent sauf tablier	5 points 5 points
Amateur Elite GP: Entrer dans la carrière sans lanternes, feu arrière ou catadioptrés sur la voiture Autres épreuves Amateur: Entrer dans la carrière sans feu arrière ou catadioptrés sur la voiture	5 points
Entrée en piste trop tôt ou trop tard	Elimination possible
Absence de reculement si voiture sans frein	Elimination
Absence de reculement en attelage Solo	Elimination
Equipier se servant des guides, du fouet ou des freins. A chaque fois.	20 points
Incident : erreur de parcours, désobéissance, équipiers mettant pied à terre	
1 ^e incident	5 points
2 ^e incident identique au premier	10 points
3 ^e incident identique aux 2 premiers	Élimination
Partie de l'attelage sortant de la carrière pendant une figure	sanctionné comme incorrect dans la note
Attelage sortant entièrement de la carrière	Élimination
Voiture renversée	Élimination
Meneur mettant pied à terre	20 points
Poney / cheval boiteux	Disqualification du poney/cheval et élimination du concurrent
Usage de bandages ou protections de membre autres que cloches*	10 points
Coéquipier donnant des indications : paroles et/ou gestes	10 points (pénalisé qu'1 fois)
Concurrent ou équipier(s) attachés à la voiture	Elimination
Aide extérieure	Élimination
Nombre de personnes présentes dans la voiture, non réglementaire	Elimination

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

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

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.

1. Entrée

Un concurrent qui entre dans la carrière avant le signal de départ ou qui ne se présente pas sur la carrière dans un délai de 90 secondes après le signal de départ peut être éliminé à la discrétion du Président du jury.

2. Equipiers

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

Art 8.2 - Marathon

FAUTES	PENALITES
Temps total dépassant le temps accordé dans toutes les phases	0,25 point / seconde
Temps total en dessous du temps minimum dans les phases A et B	0,25 point / seconde
Poneys et Chevaux : Temps total dans chaque obstacle	0,25 point / seconde
Traits : Temps total dans chaque obstacle	0,25 point / seconde
Rester arrêté sans raison, par tranches de 10 secondes	1 point

Allure incorrecte par tranches de 5 secondes	1 point
Déplacer ou faire tomber un élément renversable	2 points
Usage abusif du fouet dans un obstacle	5 points
Empêcher un élément renversable de tomber	10 points
Personnes réglementaires non présentes sur la voiture au passage d'un PO ou de la ligne de départ et d'arrivée de chaque phase. A chaque fois	5 points
Equipier (s) n'étant pas sur la voiture quand l'attelage entre dans un obstacle	5 points
Equipier (s) n'étant pas sur la voiture lorsque l'attelage sort de la zone des 30m matérialisée à la sortie de chaque obstacle	5 points
Déviations de parcours après le dernier obstacle ou les 300 m. A chaque fois.	10 points
Trait ou chaînette manquant ou détaché à la fin de la phase B	10 points
Meneur mettant 2 pieds à terre. A chaque fois.	20 points
Equipier (s) mettant 2 pieds à terre. A chaque fois.	5 points
Equipier (s) mettant 2 pieds à terre en phase B en dehors des obstacles, avec la voiture en mouvement. A chaque fois.	5 points
Meneur mettant 2 pieds sur un élément d'obstacle. A chaque fois.	5 points
Equipier mettant 2 pieds sur un élément d'obstacle. A chaque fois.	5 points
Erreur de parcours corrigée dans un obstacle	20 points
Equipier tenant les guides alors que la voiture n'est pas à l'arrêt.	20 points
Equipier se servant du fouet ou des freins	20 points
Equipier menant un cheval en main dans un obstacle, mise pied à terre incluse.	25 points
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 points
Concurrent qui ne s'arrête pas ou ne corrige pas la situation avant de quitter l'obstacle quand un membre du poney / cheval est passé par-dessus un trait	30 points
Voiture se renversant dans un obstacle ou sur une phase	Elimination
Concurrent ou équipier(s) attachés à la voiture	Elimination
Absence de reculement si voiture sans frein	Elimination
Absence de reculement en attelage Solo	Elimination
Usage abusif du fouet sur l'ensemble du parcours	Elimination
Utilisation d'un véhicule motorisé ou d'une bicyclette dans les obstacles à la reconnaissance	Elimination
Prendre le départ avant le signal et revenir au rappel	10 points
Prendre le départ avant le signal et ne pas revenir au rappel	Elimination
Dépassement du temps limite dans une phase	Elimination
Poneys / chevaux inaptes à poursuivre un test	Elimination
Non-respect des équipements de sécurité pour les concurrents et équipiers	Elimination
Voiture ou éléments en dessous de la mesure réglementaire au début de la phase B	Elimination
Voiture en dessous du poids à la fin de la phase B	Elimination
Omettre un PO ou ne pas passer un obstacle dans l'ordre correct	Élimination
Faute d'allure intentionnelle après le dernier obstacle de la phase B	Elimination
Terminer la phase B avec une roue manquante	Elimination
Terminer la phase B avec un trait ou chaînette ou guide de détaché. A chaque fois	10 points
Terminer la phase B 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	Elimination
Passer une porte dans le mauvais ordre ou dans le mauvais sens sans correction	Elimination
Passer la ligne de sortie avant d'avoir passé toutes les portes d'un obstacle	Elimination
Concurrent qui ne s'arrête pas ou ne corrige pas la situation avant de quitter l'obstacle quand un membre du poney / cheval est passé par-dessus le timon, le maître palonnier ou un brancard	Elimination
Dételer et mener les poneys / chevaux en main à travers l'obstacle	Elimination
Dépasser le temps limite de 5 minutes dans un obstacle	Elimination
Aide extérieure	Elimination

A - Mise pied à terre

Dans la phase A et T et en dehors des obstacles de la phase B 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 toutes les phases, le meneur et tous les équipiers doivent être sur la voiture lorsque l'attelage franchit les lignes de départ et d'arrivée de phase, les PO, et la ligne d'entrée d'obstacle.

Dans 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, chaînette ou guide au dessus d'un poteau, les coéquipiers doivent descendre pour résoudre le problème.

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, les concurrents sont pénalisés de 1 point par tranche de dix secondes entamée
- ◆ Un concurrent est autorisé à s'arrêter pour réparer la voiture ou le harnais dans les 30 mètres suivant la ligne de sortie du dernier obstacle sans pénalités. Un arrêt pour toute autre raison entre le dernier obstacle ou le panneau 300 m si 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 de la phase B.

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.

1. Erreur de parcours dans un obstacle

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

Les concurrents peuvent alors les passer dans n'importe quel sens et à n'importe quel moment.

Par exemple : les concurrents doivent d'abord traverser A dans le bon sens avant d'aborder B. A est maintenant libre d'être repassée dans n'importe quel sens, et ainsi de suite.

Les concurrents qui franchissent une porte obligatoire identifiée par une lettre, dans le mauvais ordre ou dans le mauvais sens avant qu'elle devienne libre, sans corriger leur erreur avant de passer entre les fanions de sortie, sont éliminés.

Pour corriger ce type d'erreur, le concurrent doit revenir sur ses pas et franchir la porte manquée avant d'aborder la porte suivante dans le bon ordre.

Par exemple : un concurrent franchit les portes A et B et passe ensuite la porte D, manquant la porte C. Pour corriger son erreur, le concurrent doit retourner dans la porte C, puis revenir à la porte D etc. ; toutes les portes sont neutralisées jusqu'à ce qu'il atteigne cette porte.

Les portes sont considérées franchies dès lors que la totalité de l'attelage poneys /chevaux et voiture, y compris l'essieu arrière, est passé entre les deux fanions rouge et blanc.

2. Mise pied à terre dans les obstacles

Une fois que le ou les équipier(s) ont mis pied à terre, ils ne sont pas obligés de remonter sur la voiture ni de suivre le concurrent dans les portes qui lui restent à passer pour franchir l'obstacle, il(s) peut (vent) remonter sur la voiture à l'extérieur de l'obstacle. Les équipiers doivent remonter avant que l'attelage ne sorte 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 sans délai si un poney / cheval passe un membre par dessus le timon, la volée ou l'un des traits, lorsque le poney / cheval tombe et reste à terre ou lorsqu'il reçoit d'un membre du jury ou d'un Commissaire aux obstacles, l'instruction de faire une réparation.

Le chronomètre continue à courir durant le temps de la réparation.

3. Renversement de la voiture

En cas de renversement sur le marathon le concurrent est éliminé, il ne peut continuer le parcours.

4. Chronométrage

Il est préférable d'utiliser un système de chronométrage électronique pour mesurer le temps de passage des concurrents dans les obstacles.

Quel que soit le système utilisé, le Commissaire doit chronométrer le passage du concurrent dans l'obstacle dont il a la responsabilité, à partir du moment où le nez du premier poney / cheval passe la ligne d'entrée jusqu'au moment où le nez du premier poney / cheval passe la ligne de sortie. Les pénalités d'obstacle continuent de s'appliquer jusqu'à ce que l'ensemble de l'attelage ait franchi les fanions rouge et blanc de sortie.

Le temps limite dans un obstacle est de cinq minutes.

Lorsqu'un concurrent ne parvient pas à passer l'obstacle dans le temps limite, le Commissaire à l'obstacle donne 2 coups de sifflet pour indiquer au meneur que le temps limite est atteint. Le concurrent doit alors évacuer l'obstacle le plus vite possible et il n'est pas autorisé à poursuivre le test.

Epreuves Amateur Elite GP: si le concurrent n'est pas prêt à prendre le départ de la phase à l'heure prévu, le chronométreur démarre le chronométrage et le stoppe dès que le concurrent se présente au départ. Le concurrent est infligé d'une pénalité de 0,25 pt par seconde écoulé sur cette période. Le juge de phase peut faire partir le concurrent dès que possible ou différer le départ pour des besoins de l'organisation sans pénalités supplémentaires.

Pour les autres épreuves, dans la phase A, si le concurrent n'est pas prêt à prendre le départ dans la minute qui suit l'heure officielle de son départ, ou dans les phases T et B si le concurrent n'est pas prêt à prendre le départ à l'heure qui lui a été indiquée, le jury examine les circonstances et décide si le concurrent est éliminé, retardé ou décalé. Si un concurrent prend le départ en retard, le chronométreur inscrit l'heure effective de son départ et en informe le jury de terrain.

5. 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 P.O. ou l'ayant franchi à l'envers, peut faire demi tour pour franchir le P.O. tant qu'il n'a pas passé le PO suivant. Un concurrent qui ne franchit pas les P.O. dans l'ordre des numéros est éliminé.

Les conditions sont les mêmes pour la phase B, les PO incluant également les entrées et sorties d'obstacles.

Art 8.3 - Maniabilité

FAUTE	PENALITE
Prendre le départ et franchir une porte avant la cloche	10 points et nouveau départ
Absence de feux ou catadioptrés Amateur	5 points
Absence de reculement si véhicule sans frein	Elimination
Absence de reculement en Solo	Elimination
Montrer un obstacle à son poney /cheval avant le départ	10 points
Tenter de passer un obstacle avant le départ	Elimination
Equipier ne restant pas assis à sa place une fois la ligne de départ franchie et avant de franchir la ligne d'arrivée	5pts
Equipier se servant des guides, du fouet ou du frein	20 points à chaque fois
Equipier donnant des indications : paroles et/ou gestes	10 points (pénalisé qu'1 fois)
Portes ou éléments d'obstacle renversés avant leur ordre de passage	3 points + 10 secondes
Portes ou éléments d'obstacle renversés déjà franchis	3 points
Erreur de parcours : oubli d'une porte, ordre de passage des portes non respecté	Elimination
Ligne de départ ou d'arrivée non franchie	Elimination
Tenue incomplète ou non conforme du meneur ou de l'équipier	5 points/personne
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	10 points
Chute d'un ou de deux éléments dans le même obstacle simple	3 points
Faire tomber un élément d'une combinaison, par élément	3 points
Franchir un obstacle dans le mauvais sens ou dans le mauvais ordre	Elimination
1 ^e désobéissance	5 points
2 ^e désobéissance	10 points
3 ^e désobéissance	Elimination
Meneur mettant pied à terre, à chaque fois	20 points
Equipier mettant pied à terre, la première fois	5 points
Equipier mettant pied à terre, la deuxième fois	10 points
Equipier mettant pied à terre, la troisième fois	Elimination
Equipier menant un poney / cheval dans un obstacle (mise pied à terre comprise)	25 points
Concurrent ou équipier(s) attachés à la voiture	Elimination
Véhicule renversé	Elimination
Aide extérieure	Elimination
Dépassement du temps accordé Amateur	0,005 pts / 1/100 ^e seconde
Dépassement du temps accordé Club	0,5 pts / seconde
Dépassement du temps limite	Elimination
Ne pas s'arrêter après un deuxième avertissement	Elimination

- ◆ Lorsque le concurrent est sur la carrière, que le président du 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 Elite GP : Si le concurrent n'est pas entré dans la carrière quand le parcours est prêt, le président du 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.

- ◆ Les équiépiers ne sont pas autorisés à se mettre debout derrière le meneur, à lui indiquer le parcours ou à lui parler sauf s'ils ont mis pied à terre, sous peine de pénalités.
- ◆ Le concurrent encourt des pénalités jusqu'à ce que l'ensemble de l'attelage ait franchi la ligne d'arrivée.
- ◆ Le jury peut infliger une sanction à tout concurrent qui passe un obstacle numéroté après avoir franchi la ligne d'arrivée.
- ◆ Si un concurrent renverse ou fait tomber un élément d'un obstacle qu'il n'a pas encore franchi, 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.

A - Harnais cassé

Si, entre les lignes de départ et d'arrivée, un timon, un brancard, l'éventuelle barre en Club, une roue cage, les guides, les traits ou les chaînettes cassent ou se détachent, ou si un poney / cheval passe une jambe par-dessus un trait, le timon ou un brancard, le Président du jury sonne la cloche et arrête le chronomètre.

Le meneur doit alors faire descendre un équipier pour effectuer la réparation. Quand la réparation est effectuée et que l'équipier est remonté sur la voiture, le président du 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 équiépiers mettent pied à terre chaque fois qu'ils posent les deux pieds sur le sol.

Les équiépiers doivent être sur la voiture lors du passage dans chaque obstacle. Exception : un équipier ou les équiépiers 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 équiépiers 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 Président du 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 1^{er} 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 :

PENALITES SPECIFIQUES POUR LES FIGURES IMPOSEES DU DRESSAGE COMBINE	
Dépassement du temps accordé	0,25 pts / seconde
Arrêt : durée inférieure à 8 secondes	5 points
Serpentine : réalisation partielle à une main	5 points
Arrêt : non réalisation	10 points
Serpentine : non réalisation à une main	10 points

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

Art 8.5 - Maniabilité combinée

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

PENALITES SPECIFIQUES POUR LA MANIABILITE COMBINEE	
Dépassement du temps accordé	0,25 pts / seconde
Equipier	

Art 8.6 - Adresse

FAUTE	PENALITE
Chaque contrat non rempli	20 s soit 4 points
Chaque seconde de temps réalisé	0,25 point
Déplacer ou renverser un fût, un chandelier, une ou plusieurs barres, un cône d'un même contrat. A chaque faute	2 points
Contrat à réaliser par le coéquipier, abordé côté droit c'est-à-dire coté meneur. A chaque faute	2 points
Ligne de départ ou arrivée non franchie	Elimination
Renversement de la voiture	Elimination
Départ avant la cloche et abord du 1 ^{er} contrat	10 points et nouveau départ
Aide extérieure	10 points

IX - CLASSEMENT

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

En cas d'abandon en cours de test et sans contre-indication du Président de Jury, le concurrent peut prendre part aux tests suivants. Il apparaît 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

1. Conversion du temps en points de pénalités

Les temps de passage du concurrent dans les obstacles et tout dépassement du temps accordé dans chacune des sections, sont additionnés et multipliés par 0,25. 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.

2. En cas d'égalité de points, le concurrent avec le moins de points de pénalités dans la phase B est classé avant les autres.

3. Sans contre indication du Président de Jury, les concurrents qui ont abandonné ou qui sont éliminés peuvent partir sur le troisième test avec les pénalités du dernier classé multipliées par 1,25. Ils sont néanmoins exclus du classement.

C - Maniabilité, Dressage Combiné, Maniabilité combinée et Adresse

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

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

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

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

Le classement s'obtient par l'addition des pénalités des deux tests. Le gagnant est celui qui totalise le moins de points. En cas d'égalité, les ex-æquo sont départagés par le résultat de la maniabilité combinée, puis par le résultat du dressage.

Art 9.4 - Classement Club Elite, Club Elite GP, Amateur 2, Amateur 1 GP et Amateur Elite GP

Le classement se fait en additionnant les points des 2 ou 3 tests. Le gagnant est le concurrent qui totalise le moins de points. En cas d'égalité, les ex-æquo sont départagés par le résultat du marathon ou de la maniabilité combinée, puis par le résultat du dressage ou du dressage combinée.