

**REGLEMENT DES COMPETITIONS**  
**Applicable au 1<sup>er</sup> septembre 2016**  
**Avec rectificatif applicable au 1<sup>er</sup> février 2017**

# Dispositions spécifiques Attelage



## PREAMBULE

Les épreuves d'attelage ont pour but de permettre de pratiquer une discipline équestre de tradition

L'objectif est d'encourager la pratique de l'attelage par tous les propriétaires d'ânes, quels que soient l'origine, l'âge, la couleur de la robe et le sexe de l'animal.

D'informer nos contemporains de toutes les aptitudes de cet animal, et de son utilisation au cours de notre histoire.

## I - ORGANISATION

### **Programme des concours**

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

### **Parcours de marathon**

Le parcours de marathon est un parcours en extérieur parcours avec obstacles, dit phase B à la FFE.

Il doit y avoir

- un moyen de communication direct
- un moyen de locomotion permettant l'accès rapide à tous les obstacles.

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

### **Terrain de maniabilité**

Il doit être totalement entouré par des barrières, lices ou autre moyen non dangereux et comporter une entrée sécurisée

L'entrée doit être fermée dès qu'un concurrent effectue son parcours

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.

### **Paddock**

Le terrain d'échauffement mis à disposition des concurrents doit permettre une détente sécurisée. Si nécessaire, le nombre d'attelages peut être limité. Pour la maniabilité, deux obstacles minimum sont placés avec fanions indiquant le sens de franchissement. Seuls les cônes de l'organisateur sont autorisés.

### **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.

### **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,
- 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,
- 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.

**II - EPREUVES**

**- Nomenclature des épreuves**

Les épreuves d'attelage sont définies par :

- le nombre de / Anes attelés:
- Un : Solo, Deux : Paire, Quatre : Team

- Tableau des épreuves

LFC	EPREUVES	EQUIDES	TESTS
	Club Elite : Team , Paire, Solo	ANES MULES BARDOTS	Maniabilité Combinée + Maniabilité  Dressage Combiné + Marathon  Maniabilité + Marathon  Dressage combiné + Maniabilité

### III - OFFICIELS DE COMPETITION

#### - 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 (Personne de Anes Aniers Amis), en accord avec l'organisateur.

#### - 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.

Il vérifie que les terrains d'entraînement et d'exercice sont adaptés et satisfaisants à tous points de vue.

Il s'assure que les parcours et les obstacles sont corrects et sans danger.

Il donne les instructions à l'organisateur pour apporter tout changement au parcours ou aux obstacles qu'il estime nécessaire.

Il s'assure que les chronométreurs, les Observateurs, les Commissaires aux obstacles ainsi que le bureau des calculs sont correctement informés des tâches qui leur sont imparties, y compris sur la façon d'utiliser et de lire les chronomètres

Il informe lorsque la piste est prête pour le démarrage des tests .

Il continue à surveiller le déroulement technique des épreuves, y compris le transfert des données au bureau des calculs,

le Président du jury a pris la responsabilité de la compétition.

Il doit être présent sur le terrain pendant toute la durée du concours.

Il est responsable 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,

Lui Seul et ses aides peuvent modifier ces paramètres ou y intervenir.

Il doit informer dès que la piste est prête pour donner le départ.

#### Commissaire au paddock

Le président de jury désigne selon les épreuves, un Commissaire au paddock.

Le Commissaire doit s'assurer :

- de la vérification et du contrôle de la largeur de chaque voiture

- 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.

### **- Commissaire aux calculs**

le Président du Jury désigne un Commissaire aux calculs chargé d'établir les résultats et classements.

### **- 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 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.

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.

### **- 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<sup>e</sup> seconde de chaque concurrent lors de son passage dans l'obstacle.

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.

### **- Personnes sur la voiture**

## 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.

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.

## En dehors des tests

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.

## – 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 le port du gilet de protection ou d'une protection de dos est recommandé.

## En Epreuves

Meneur et équipiers : Tenue correcte et adaptée

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 est recommandé

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

### **. Tenue et équipement de la maniabilité et du Dressage Combiné**

Le meneur doit avoir en main un fouet adapté au type de son attelage

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.

### **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 si possible gilet de protection. Fouets, gants et tablier sont facultatifs.

### **3., 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 ANES****- Qualifications et participations**

	AGE	NB PARTICIPATIONS MAXI PAR JOUR
Club Elite et Elite GP ANES	5	2 (1 si marathon)

4 ans minimum autorisé Sous réserve de l'état physique général de l'animal

Le président du Jury peut alors n'autoriser que la participation sur les maniabilités

**Protections des ANES****Généralités**

Les / ANES doivent être correctement attelés à la voiture à l'aide de timons ou de brancards avec courroies ou chaînettes, de traits et de guides.

Les harnais doivent être adaptés aux ANES ainsi qu'au test et à ses exigences de sécurité.

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.

**Brides, embouchures, bonnets,**

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 / ANES.

Seules les rondelles lisses sur les deux faces sont autorisées.

. Les bonnets doivent permettre le libre mouvement des oreilles et ne doivent pas être attachés à la muserolle ou au noseband.

## Enrênements et effets de levier

Tous les types d'enrênements et guides auxiliaires sont interdits lorsque les ANES sont attelés.  
Les clés de sellette, clés de surcou, anneaux ou tout autre équipement ayant un effet de levier extrême sur les rênes, sur les guides ou sur le mors ne sont pas autorisés.

## Paire et team

En attelage Paire et Team si la voiture n'a pas de frein, le harnais est équipé de reculements.

Le timon et des chainettes doivent permettre le libre mouvement des ANES.

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 ANES de volée ne doit gêner la vision des timoniers.

Les traits ne doivent pas se croiser.

## - Normes des voitures

### - Voiture pour, le dressage combiné, la maniabilité

La voiture doit être équipée de lampes arrière ou de catadioptres. 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

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.

## En épreuves Club

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

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

## Largeurs de voie

### Généralités

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.

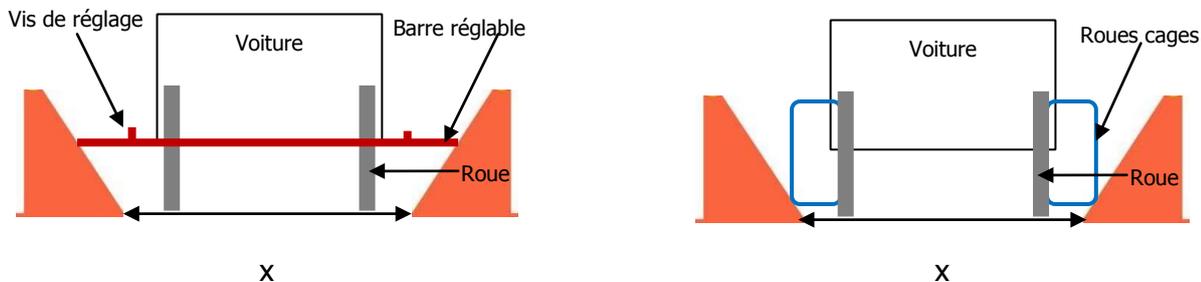
### En épreuves

TYPE D'ATTELAGE	LARGEURS DE VOIE SPECIFIQUE - NORMES MINIMALES-	
		VOIE EN MANIABILITE/ DRESSAGE COMBINE « X »
Attelages Solo ANE		140 cm
Attelages Paire ANE	–	
Attelages Team ANE	–	

Pour les différents tests du tableau, si la voie initiale au sol de la voiture est inférieure à la voie spécifique de 140 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 si possible 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 soit 140 - correspond aux écartements indiqués ci-dessus



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. soit d'une barre réglable.

**MARATHON NORMES MAXI - SAUF MENTIONS PARTICULIERES**

Nombre de phases	1	
Distance et vitesse	Anes vitesse entre 7 et 9 km/h	
Nombre d'obstacle	5	
Nombre de portes dans obstacles	4	
Distance dans obstacle	250 m mesuré au plus court	
Distance entre obstacle	300 m	

**MANIABILITE NORMES MAXI - SAUF MENTIONS PARTICULIERES**

Distance	600	
Nombre d'obstacle	16	
Vitesse Paire & Solo	150 m minute	
Vitesse TEAM	120 m minute	
Nombres de combinaisons Portes ecart. réduit, Portes options, oxers.	COMBINAISONS : 2 (ZigZag, Vague, Serp., L)  Portes écartement réduit : 5 Portes à options : 2 Oxers : 3	
Largeur des portes	+15 / +30	

Dans une maniabilité combinée pour les ANES Largeur des portes adaptées a chaque voiture car pas de barre quand obstacle de marathon et tous types de voitures acceptées compris Baladine

## VII - DEROULEMENT

### - Engagements

L'engagement doit préciser le nom du meneur, du ou des ANES ainsi que le nom du ou des équipiers. Nombre d' ANES par concurrent :

*Chaque participant Meneur et Groom doivent être adhérent a ANES ANIERS AMIS*

*Dans le cas ou les participants ne souhaitent pas être adhérents ils ne pourront prétendre au classement de l'épreuve et partiront dans les derniers*

### Changement pendant le déroulement d'un concours

Tout changement d'ânes ou de meneur pendant le concours est interdit.

### Aménagement d'horaires de passage

Toute demande d'aménagement d'horaire doit être notifiée par le meneur suffisamment tôt avant le premier départ du test

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.

## - 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

## Marathon

### Inspection et reconnaissance du parcours

#### Réunion d'information pour les concurrents et les Officiels

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

Une réunion doit être organisée par le président de jury 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

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

Un road-book comportant l'ordre chronologique des PO, km et obstacles de marathon doit être à l'affichage officiel.

Toutes ces informations doivent être affichées au tableau officiel.

Le parcours doit être ouvert aux concurrents suffisamment tôt de façon à ce que chaque concurrent puisse effectuer la reconnaissance avant le premier départ sur le marathon.

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

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

Toute infraction est passible d'élimination.

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

### Temps et vitesse

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

Le temps minimum est égal au temps accordé moins trois minutes.

Le temps limite dans un obstacle est de 5 minutes.

### 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.

Le parcours doit être balisé de façon visible, avec des flèches jaunes si possible positionnées à droite. des panneaux sont placés pour indiquer chaque kilomètre.

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 ne doit pas être à plus de 300 m de la ligne de sortie du dernier obstacle sauf exception accordée par le président de jury

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. et sans zigzaguer

### **Fanionnage des passages obligatoires**

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

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

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

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

### **Allures**

En cas de terrain dégradé, quand il est pratiquement impossible de maintenir l'allure imposée, une autre allure peut être imposée, sur avis du président du jury. 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.

### **Croquis des obstacles**

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

### **Tracé et construction des obstacles**

Les obstacles doivent être clairement numérotés dans l'ordre croissant dans lequel ils doivent être franchis. Le concurrent est chronométré quand le nez du premier / ANE passe entre les fanions d'entrée.

Si possible 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.

### **Portes dans les obstacles**

Chaque obstacle peut comporter jusqu'à six portes. MAXIMUM

Chaque obstacle doit avoir le MEME nombre de portes

Si les portes doivent être passées dans un ordre donné, elles sont marquées par des lettres successives A, B, C, D, E, F.

La largeur des portes ne peut pas être inférieure à 2,50 m.

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

## Départs de marathon

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

Si un concurrent prend le départ avant le signal, le juge le rappelle et donne un nouveau départ.

## - 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.

## 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 président du jury.

, lorsque le parcours de maniabilité correspond au même tracé de base que la Maniabilité Combinée le président de jury 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 minimale entre 2 portes simples est de 12m pour toutes les catégories

## 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.

Dans une combinaison, un concurrent ne peut pas être pénalisé de plus 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.

## 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.

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

## Porte à option, porte à écartement réduit et oxers

L'écartement 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.

### **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.

### **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.

### **Chronométrage de la maniabilité**

Le temps de chaque concurrent est mesuré avec un chronomètre, depuis le moment où le bout du nez de son premier âne passe la ligne de départ jusqu'au moment où le bout du nez de son premier âne passe la ligne d'arrivée.

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

### **- 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 (si possible) , 1 serpentine ABCD à une main et un arrêt de 8 secondes pouvant être placé avant le départ, ou après l'arrivée du test.

### **- 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 fourrage, goulottes pvc, poteaux, barres, ou autres éléments non dangereux, et respectant les normes définies par l'article « 7.5 Marathon ».

- Les obstacles type marathon sont jugés comme tel depuis la porte de maniabilité qui précède jusqu'à celle qui suit l'obstacle de marathon.
- 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.  
La reconnaissance de parcours est autorisée au groom

### - 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 ane, est considérée comme aide de complaisance. En marathon seules les interventions physiques sont considérées comme aides de complaisance.

#### Sanction

Elimination

### 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 ane 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 du 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.

### - Marathon

FAUTES	PENALITES
Temps total dépassant le temps accordé	0,25 point / seconde
Temps total en dessous du temps minimum	0,25 point / seconde

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 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. Equipier se servant du fouet ou des freins	20 points
Equipier menant un ane 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 de l'ane 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
Animaux 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
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 chainette 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 de l'ane 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

### Mise pied à terre

Sur le parcours 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.

### 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. 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.

### Pénalités de temps perdu

Aucune correction de temps n'est accordée en cas d'accident n'impliquant que la voiture du concurrent, ses / ane 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

### **Pénalités dans les obstacles**

Dans les obstacles, l'allure est libre.

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

### **Erreur de parcours dans un obstacle**

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

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

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

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

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

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

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

### **Mise pied à terre dans les obstacles**

Une fois que le ou les équipier(s) ont mis pied à terre, ils ne sont pas obligés de remonter sur la voiture ni de suivre le concurrent dans les portes qui lui restent à passer pour franchir l'obstacle, il(s) peut (vent) remonter sur la voiture à l'extérieur de l'obstacle. Les équipiers doivent remonter avant que l'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 ane passe un membre par dessus le timon, la volée ou l'un des traits, lorsque l'ane 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.

### **Renversement de la voiture**

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

## Chronométrage

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 ane passe la ligne d'entrée jusqu'au moment où le nez du premier ane 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.

## 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.

## Erreur de parcours hors des obstacles

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.

## Maniabilité

FAUTE	PENALITE
Prendre le départ et franchir une porte avant la cloche	10 points et nouveau départ
Absence de feux ou catadioptres Amateur	5 points
Absence de reculement si véhicule sans frein	Elimination
Absence de reculement en Solo	Elimination
Montrer un obstacle à son ane 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 <sup>e</sup> désobéissance	5 points
2 <sup>e</sup> désobéissance	10 points
3 <sup>e</sup> 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 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.
- Les équipiers ne sont pas autorisés à se mettre debout derrière le meneur, à lui indiquer le parcours ou à lui parler sauf s'ils ont mis pied à terre, 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.

## 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 ane 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.

## Mise pied à terre

On considère que le meneur et les équipiers mettent pied à terre chaque fois qu'ils posent les deux pieds sur le sol.

Les équipiers doivent être sur la voiture lors du passage dans chaque obstacle. Exception : un équipier ou les équipiers peut / peuvent mettre pied à terre pour aider les anes dans un obstacle. Un équipier peut aider le meneur en menant un ane dans un obstacle en main. Le concurrent est pénalisé de 25 points, mise pied à terre comprise. Le ou les équipiers doivent remonter en voiture avant l'obstacle suivant.

## 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 anes 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<sup>er</sup> 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.

## Refus

Un ane 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.

## 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

## - 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

## 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 ou d'élimination 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.

Il ne peut prétendre au classement

Toutefois il sera appelé pour la remise des prix de l'organisateur car  
Tous concurrents présents éliminés ou ayant abandonnés, pour diverses raisons se verra remettre un  
cadeau de bienvenue par l'organisateur

## **Classement de chaque test**

### **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 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.

Sans contre indication du Président de Jury, les concurrents qui ont abandonné ou qui sont éliminés peuvent continuer . Ils sont néanmoins exclus du classement.

### **Maniabilité, Dressage Combiné, Maniabilité combinée et Adresse**

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

#### **- Classement**

Le classement se fait en additionnant les points des différents 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 combinée.

Pour Anes Aniers Amis TOUT ce qui est noté ELIMINATION équivaldra a 150 points de pénalités  
Cela permettant à chaque participant des tests effectués en entier ou partiellement d'être appelé à la  
remise des prix

Par contre il ne pourra prétendre au classement du challenge mais toutefois une plaque de participation  
lui sera offerte si il a participé au moins a 4 Fêtes

***SPECIFICITE CHALLENGE AAA pour la saison 2017***

Afin d'obtenir le titre **de champion d'attelages A.A.A** les concurrents auront dû participer au minimum à 4 manches. Seront pris en compte les quatre meilleurs résultats obtenus au cours de l'année.

Le classement sera établi en tenant compte des points obtenus.

Le classement donnera droit à l'attribution d'un prix décidé par les trois A.

**Licence / cotisation et obligation envers les animaux**

Tout âne se présentant au challenge devra être en règle avec la législation en vigueur.

Le jury se réserve le droit de refuser ou d'éliminer un concurrent s'il il juge de maltraitance envers les animaux ou d'un mauvais état

Chaque concurrent (groom et meneur) doit être assuré pour la compétition ou licencié à la FFE ou fournir une attestation pour la compétition.

Chaque concurrent, meneur et groom doit être adhérent dans l'année en cours auprès de l'association A.A.A.

Les papiers de vos animaux Les licences ou les attestations d'assurance précisant « attelage en compétition » seront demandés lors de l'inscription définitive.

**contestations**

Une contestation des meneurs ne pourra être prise en compte sans l'accord total des juges présents sur l'obstacle discuté, et maximum dans les 45 mn après la fin du test concerné

**La participation et l'engagement de l'équipage signifie l'acceptation sans réserve du règlement sur la manche du jour.**

---