



FEDERATION FRANÇAISE
D'EQUITATION

REGLEMENT DES COMPETITIONS

Applicable au 1^{er} septembre 2014

Dispositions spécifiques Equifun



SOMMAIRE

PREAMBULE	3	Art 2.3 - Cavaliers	4
I - ORGANISATION	3	III - PONEYS / CHEVAUX	4
Art 1.1 - Programme	3	IV - NORMES TECHNIQUES	4
Art 1.2 - Terrain	3	V - DEROULEMENT DES EPREUVES	5
Art 1.3 - Jury	3	VI - PENALITES	6
II - EPREUVES ET EQUIPES	3	VII - CLASSEMENT	7
Art 2.1 - Tableau des épreuves	3		
Art 2.2 - Equipe	3		

PREAMBULE

L'Equifun est une épreuve d'animation inscrite dans un projet de pédagogie ludique. Il s'agit de réaliser un parcours composé d'une succession de dispositifs à effectuer au chronomètre. Ces dispositifs alternent maniabilité, saut et adresse et comportent des options de franchissement de difficulté variable.

Le but de l'Equifun est de développer la faculté du cavalier à maîtriser sa monture par le choix des options qui correspondent le mieux à ses capacités et de favoriser la préparation des poneys / chevaux en améliorant la qualité de leur dressage.

I - ORGANISATION

Art 1.1 - Programme

La Déclaration Unique de Concours, DUC, précise le nombre de dispositifs parmi ceux proposés au règlement.

L'organisateur choisit également les épreuves qu'il souhaite organiser : individuel et/ou équipe.

Art 1.2 - Terrain

Un Equifun peut être organisé dans une carrière, un manège ou idéalement dans un Spring Garden.

La surface recommandée est au minimum de 40 m x 20 m pour la catégorie A et de 60 m x 20 m pour les autres catégories. Le terrain ne doit pas forcément être plat mais toujours clos.

Art 1.3 - Jury

Il est composé au minimum d'un Président de jury Juge Club et d'un Assesseur, responsable du chronométrage et des pénalités.

II - EPREUVES ET EQUIPES

Art 2.1 - Tableau des épreuves

EPREUVES	PONEYS/CHEVAUX	AGE DES CAVALIERS MAXI	GALOP MINI	PARTICIPATIONS CAVALIERS PAR JOUR
Club A2	A	10 ans	1	3
Club A1	A	12 ans	1	
Club Poney Minime	BCD	14 ans	1	
Club Poney Cadet	BCD	16 ans	1	
Club Poney Junior	BCD	18 ans	1	
Club	BCDE		1	

Art 2.2 - Equipe

Dans le cas d'une épreuve équipe, on peut engager quatre cavaliers et quatre poneys / chevaux plus un poney / cheval et un cavalier de réserve. Lors d'un concours, un même poney / cheval peut appartenir à trois équipes mais n'a droit qu'à un cavalier par équipe.

Art 2.3 - Cavaliers

La cravache et les éperons sont interdits dans toutes les épreuves Equifun.
L'usage du flot des rênes comme aide artificielle est interdit.

III - PONEYS / CHEVAUX

La participation des poneys / chevaux entiers est interdite dans toutes les épreuves.
Les poneys / chevaux peuvent participer à trois épreuves Equifun maximum par jour.

Harnachement et embouchures spécifiques :

Planche des mors : se référer au règlement des compétitions, dispositions générales, Art 7.5.
Sont autorisés : les martingales à anneaux sur des rênes avec arrêtoir mobile, les rondelles, les bonnets, guêtres, bandages, cache-naseaux, couvre-selle, anti-passe langue, croupière et collier de chasse.

Les gogues sont interdits.

La crinière peut être tressée.

La queue peut être tressée et/ou remontée.

IV - NORMES TECHNIQUES

Le parcours doit être composé de 6 à 10 dispositifs. Le choix des dispositifs, leur disposition dans l'espace, doivent favoriser le mouvement en avant. Le Chef de piste veillera à ce que le tracé permette d'enchaîner les dispositifs en favorisant les options courtes quand elles existent. Les lignes de départ et d'arrivée doivent être matérialisées. Chacun des dispositifs doit avoir une entrée et une sortie clairement matérialisées, par des fanions rouges à droite et blancs à gauche.

Les dispositifs sont répertoriés et numérotés sur des fiches disponibles sur www.ffe.com

Disciplines Equestres / Equifun / Dispositifs.

Ces dispositifs peuvent être adaptés / modifiés à condition de conserver leur esprit. Ils doivent alors être validés par le Président de jury et les enseignants chefs d'équipe pour pouvoir se dérouler en toute sécurité et dans le respect du poney / cheval.

EPREUVES	HAUTEUR MAXIMUM DES OBSTACLES
Club A2	40
Club A1	40
Club Poney Minime	50
Club Poney Cadet	60
Club Poney Junior	70
Club	60

V - DEROULEMENT DES EPREUVES

L'organisateur prévoit un briefing et une reconnaissance officielle avant le début de l'épreuve, afin de bien expliquer chacun des dispositifs, entrée-sortie, jugement, etc. Il est recommandé d'effectuer cette reconnaissance officielle avec les coachs seulement et sans leurs élèves.

A titre de démonstration, et après la reconnaissance à pied, un ouvrier – représentant du club organisateur – peut enchaîner le parcours. Il est chronométré. Son résultat, hors les pénalités de temps rajoutées, peut servir au Président de jury pour déterminer le temps de référence avant le début de l'épreuve. Le Président de jury peut aussi déterminer le temps de référence après plusieurs passages de concurrents.

Le cavalier ou l'équipe entre sur le terrain et doit parcourir individuellement le plus rapidement possible le circuit de dispositifs dans l'ordre des numéros.

Dans le cas d'une épreuve par équipe les 3 ou 4 cavaliers entrent ensemble en piste et se regroupent dans un enclos, le coach est admis. Le départ est donné individuellement à chaque cavalier par le Jury.

Chaque parcours d'une équipe est chronométré individuellement.

Un cavalier qui parvient à franchir un dispositif sans faute, n'encourt pas de pénalité en dehors du temps qu'il a mis à le franchir.

Un dispositif est considéré comme franchit lorsque le cavalier passe la porte d'entrée, respecte les règles du dispositif et termine en passant la porte de sortie.

- Si un cavalier lors de sa première tentative modifie ou détruit le profil du dispositif, et le rend infranchissable, il doit obligatoirement quitter celui-ci en passant la porte de sortie. Il est souhaitable que le Président du jury en informe le cavalier au micro. Le cavalier est pénalisé de 40 secondes. Une tentative correspond à un franchissement de la porte d'entrée.
- Après la deuxième tentative sur le dispositif, le cavalier peut l'abandonner. Il doit alors franchir la porte de sortie avant de passer au dispositif suivant. Il est pénalisé de 20 secondes.
- Le cavalier peut aussi retenter de franchir le dispositif autant de fois qu'il le souhaite sans encourir de pénalité s'il finit par la passer correctement. Cependant, il ne doit pas finir par mettre le double du temps de référence sous peine d'élimination.
- Un cavalier qui franchit la porte de sortie et passe au dispositif suivant après un seul essai est pénalisé de 40 sec.
- Les pénalités acquises **pour endommagement** d'un dispositif lors d'une tentative sont comptabilisées si le cavalier effectue une autre tentative sur le même dispositif.
- Les pénalités de sortie(s) de dispositif ou d'erreur de tracé du dispositif sans endommagement ne sont pas conservées lors d'une nouvelle tentative.
- Un cavalier est éliminé s'il franchit la ligne d'arrivée dans un temps égal à plus de deux fois le temps de référence.
- Pour qu'une équipe soit classée, il faut que trois cavaliers de l'équipe terminent leur parcours.

VI - PENALITES

Un dispositif est jugé sans pénalité quand il est effectué dans sa totalité suivant ses propres règles, sans matériel renversé ou modifié.

Dispositif endommagé, modifié	20 secondes
2 ^{ème} faute et suivantes sur le même dispositif	5 secondes pour chacune (selon les dispositifs, cf. fiches règlementaires)
Dispositif modifié lors de la première tentative et infranchissable	40 secondes
Dispositif modifié lors de la 2 ^{ème} tentative ou plus et infranchissable	20 secondes
Dispositif contourné après 2 tentatives minimum	20 secondes
Dispositif contourné ou tracé du dispositif non respecté après une seule tentative	40 secondes
Erreur de parcours	Elimination
Double du temps de référence	Elimination
Non franchissement des portes d'entrée et/ou de sortie	40 secondes
1 ^{ère} chute	Temps mis pour se remettre en selle
2 ^{ème} chute	Elimination

- **Dispositif modifié** = Quille, plot, piquet, chandelier, barre... renversé = **dispositif infranchissable**
- **Dispositif endommagé** = Balle renversée
- **Sortir d'un dispositif** = Dépasser l'axe de franchissement d'un passage obligatoire, d'un obstacle, d'un plot... dans un dispositif.

Dans les dispositifs avec plusieurs options, si l'une des deux est infranchissable, le cavalier peut faire une tentative sur une autre option. Il garde les pénalités de sa première tentative.

La destruction d'une porte d'entrée ou de sortie n'entraîne pas de pénalités si elle est franchie.

Si une porte d'entrée ou de sortie devient infranchissable, le président de jury peut arrêter le chronomètre et faire remettre le dispositif en état.

Dans le cadre du tracé, endommager ou modifier un dispositif que le cavalier n'est pas en train de franchir n'entraîne pas de pénalité.

Si le dispositif n'est pas reconstruit avant le passage du cavalier, le président de jury peut arrêter le chronomètre et le faire remettre en état.

En cas de nécessité, par décision et à la demande du président de jury, une aide de complaisance physique peut être autorisée (remettre en selle, repasser les rênes par-dessus l'encolure...)

Exemples de situations et de pénalités		
Le cavalier rentre par la porte d'entrée et sort par la porte de sortie en respectant les règles du dispositif : aucune pénalité ajoutée	Le cavalier rentre par la porte d'entrée et respecte les règles du dispositif mais ne franchit pas la porte de sortie avant de franchir la porte d'entrée du dispositif suivant : 40 secondes de pénalité ajoutées	Le cavalier rentre par la porte d'entrée et modifie le dispositif qui devient infranchissable pour poursuivre ou retenter un essai, il sort par la porte de sortie : 40 secondes de pénalité ajoutées
Le cavalier rentre par la porte d'entrée et subit un refus ou une erreur de tracé, il recommence une tentative en franchissant à nouveau la porte d'entrée, il respecte les règles du dispositif et sort par la porte de sortie : aucune pénalité ajoutée	Le cavalier rentre par la porte d'entrée et subit un refus ou une erreur de tracé, il recommence une deuxième tentative en franchissant à nouveau la porte d'entrée mais renonce à réaliser le dispositif selon ses règles : il sort par la porte de sortie : 20 secondes de pénalité ajoutées	Le cavalier rentre par la porte d'entrée et modifie le dispositif au premier essai qui devient infranchissable pour poursuivre ou retenter un essai, il ne franchit pas la porte de sortie = 40 secondes ajoutées + 40 secondes ajoutées = 80 secondes de pénalité ajoutées
Le cavalier rentre par la porte d'entrée et subit un refus ou une erreur de tracé selon la règle du dispositif, il recommence une tentative en franchissant à nouveau la porte d'entrée et subit à nouveau un refus ou une erreur de tracé selon la règle du dispositif. Il peut recommencer autant de tentatives qu'il le souhaite et ne recevra aucune pénalité ajoutée s'il exécute finalement le dispositif dans sa totalité selon sa règle en entrant par la porte d'entrée et en sortant par la porte de sortie.	Le cavalier rentre par la porte d'entrée et subit un refus ou une erreur de parcours, il recommence une deuxième tentative en franchissant à nouveau la porte d'entrée et modifie le dispositif qui devient infranchissable selon sa règle et ne peut donc poursuivre il sort par la porte de sortie : 20 secondes de pénalité ajoutées	Le cavalier rentre par la porte d'entrée et subit un refus ou une erreur de parcours, il recommence une tentative en franchissant à nouveau la porte d'entrée mais renonce à réaliser le dispositif selon ses règles et ne sort pas en franchissant la porte de sortie = 20 secondes ajoutées + 40 secondes ajoutées = 60 secondes de pénalité ajoutées
	Le cavalier rentre par la porte d'entrée et endommage le dispositif en renversant 2 balles , il recommence une tentative en franchissant à nouveau la porte d'entrée, il respecte les règles du dispositif et sort par la porte de sortie : 25 secondes de pénalité conservées pour le premier essai	Le cavalier rentre par la porte d'entrée et renonce à réaliser le dispositif selon ses règles dès la première tentative : il sort par la porte de sortie : 40 secondes de pénalité ajoutées

VII - CLASSEMENT

Le classement s'établit en fonction des temps réalisés, du plus rapide au plus lent en ajoutant au temps réalisé pour effectuer le parcours les pénalités en secondes qui ont été appliquées.
Classement équipe : par l'addition des trois meilleurs temps, pénalités comprises.