



FEDERATION FRANÇAISE
D'EQUITATION

REGLEMENT DES COMPETITIONS

Applicable au 1^{er} septembre 2016

Dispositions spécifiques Equifun



SOMMAIRE

PREAMBULE	3	Art 2.2 - Equipe	4
I - ORGANISATION	3	Art 2.3 - Cavaliers	4
Art 1.1 - Programme	3	III - PONEYS / CHEVAUX	4
Art 1.2 – Terrain et matériel	3	IV - NORMES TECHNIQUES	5
Art 1.3 - Jury	3	V - DEROULEMENT DES EPREUVES	5
Art 1.4 – Chef de Piste	3	VI - PENALITES	6
II - EPREUVES ET EQUIPES	4	VII - CLASSEMENT	7
Art 2.1 - Tableau des épreuves	4		

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.

Le cavalier réalise le parcours au chronomètre, en enchainant les dispositifs dans l'ordre des numéros et avec un minimum de pénalités.

I - ORGANISATION

Art 1.1 - Programme

La Déclaration Unique de Concours, DUC, prévoit le nombre et les catégories d'épreuves que l'organisateur souhaite proposer, en individuel et/ou équipe.

Art 1.2 – Terrain et matériel

Un Equifun peut être organisé dans une carrière, un manège ou 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. Les portes d'entrées et de sorties doivent être identifiables par rapport au matériel utilisé pour les dispositifs.

Art 1.3 - Jury

Il est composé au minimum d'un Président de jury Juge Club. Il est recommandé de prévoir un Assesseur, responsable d'enregistrer les pénalités et d'effectuer le chronométrage.

Art 1.4 – Chef de Piste

Un juge Club Equifun est prévu en tant que Chef de piste. Son rôle est de construire le parcours et d'effectuer la reconnaissance officielle avec les coachs.

II - EPREUVES ET EQUIPES

Art 2.1 - Tableau des épreuves

EPREUVES	PONEYS/CHEVAUX	AGE DES CAVALIERS	GALOP MINI	PARTICIPATIONS CAVALIERS PAR JOUR
Club A2	A	10 ans et moins	1 ou Galop d'Argent	3
Club A1	A	12 ans et moins		
Club Poney Minimé	BCD	14 ans et moins		
Club Poney Cadet	BCD	16 ans et moins		
Club Poney Junior	BCD	18 ans et moins		
Club	BCDE			

Art 2.2 - Equipe

Dans le cas d'une épreuve équipe, on peut engager quatre cavaliers et quatre poneys / chevaux plus un cavalier de réserve et un poney / cheval.

Un même couple cavalier et poney/cheval ne peut plus être modifié après la clôture aux engagements du concours. Dans le cas où un poney / cheval ou cavalier est forfait il ne peut être remplacé que par le poney / cheval ou le 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

Les poneys / chevaux ont le droit à trois participations maximum par jour. La participation des poneys / chevaux entiers est interdite dans toutes les épreuves.

Harnachement et embouchures spécifiques :

Planche des mors : se référer au règlement des compétitions, dispositions générales, Art 7.5. La monte sans mors est autorisée.

Sont autorisés :

- les martingales à anneaux sur des rênes avec arrêtoir mobile,
- les martingales fixes réglées lâches, sans être élastiques, lorsque le poney / cheval a l'encolure normalement placée, la martingale doit aller jusqu'à l'auge,
- les rondelles, les bonnets, guêtres, bandages, cache-naseaux, couvre-selle, anti-passe langue, croupière et collier de chasse,
- la queue tressée et/ou remontée.

Les gogues sont interdits.

IV - NORMES TECHNIQUES

Le parcours doit être composé de 6 à 10 dispositifs. Le choix des dispositifs et leur disposition dans l'espace, doivent favoriser le mouvement en avant. 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.

Sur un dispositif comprenant des obstacles sautants, une option sans saut(s) mais plus longue, doit être prévue.

Des exemples de dispositifs sont proposés et numérotés sur des fiches disponibles sur www.ffe.com Disciplines Equestres / Equifun / Exemples de Dispositifs.

Ces dispositifs peuvent être adaptés / modifiés, des dispositifs peuvent également être créés.

Dans tous les cas, ils doivent respecter l'esprit de l'Equifun et être adaptés au niveau de l'épreuve. Ils sont proposés par le Chef de piste et validés par le Président de jury 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. Cette reconnaissance officielle est faite avec les coachs uniquement. Elle est suivie d'une reconnaissance des coachs avec leurs élèves.

Le Président de jury détermine le temps de référence après le passage de 4 concurrents en individuel ou de 2 équipes.

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 des cavaliers 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 validé lorsque le cavalier passe la porte d'entrée, respecte le tracé, les règles du dispositif et termine en passant la porte de sortie.

- Si le cavalier ne passe pas la porte d'entrée et/ou de sortie, même en cas de destruction du dispositif, il est pénalisé.

- 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.

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.

- Si le cavalier modifie ou détruit le dispositif et le rend infranchissable, le jury donne un coup de sonnette et précise au micro « dispositif infranchissable ». Lorsque la porte d'entrée d'un dispositif est franchie, le cavalier ne peut pas revenir sur un dispositif précédent.
- 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.

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 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.

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 d'oubli de reconstruction d'un dispositif par les personnes de l'organisation sur la piste, Le Président de Jury prévient le cavalier et arrête le chronomètre à la porte d'entrée puis le déclenche au même endroit quand le dispositif est reconstruit.

Toute intervention physique du coach est tolérée mais entraîne l'élimination du cavalier.

VI - PENALITES

Un dispositif est jugé sans pénalité quand il est effectué en respectant le tracé indiqué lors de la reconnaissance officielle, sans matériel renversé ou modifié.

Les pénalités acquises **pour endommagement** d'un dispositif lors d'une tentative sont comptabilisées si le cavalier effectue d'autres tentatives sur le même dispositif.

Si le cavalier ne respecte pas le coup de sonnette du jury, ne recommence pas et passe au dispositif suivant, il est sanctionné par des pénalités de tracé.

Une volte à l'intérieur d'un dispositif est considérée comme erreur de tracé.

1 faute sur un dispositif	20 secondes
2 ^{ème} faute et suivantes sur le même dispositif	5 secondes pour chacune
Dispositif détruit lors de la première tentative et infranchissable	40 secondes
Dispositif détruit lors de la 2 ^{ème} tentative ou plus et infranchissable	20 secondes
Dispositif non réalisé lors de la 1 ^{ère} tentative et non recommencé	40 secondes
Dispositif non réalisé après 2 tentatives et non recommencé	20 secondes

Non franchissement des portes d'entrée et/ou de sortie	40 secondes
Erreur de parcours	Elimination
Double du temps de référence	Elimination
1 ^{ère} chute	Elimination

VII - CLASSEMENT

Le classement final s'établit au chronomètre : temps du parcours + pénalités en secondes. Le cavalier/l'équipe qui remporte l'épreuve est celui/celle dont le temps final est le plus faible.

Classement équipe : par l'addition des trois meilleurs temps, pénalités comprises.