



REGLEMENT DES COMPETITIONS

Applicable au 1^{er} janvier 2008

Dispositions spécifiques Equifun

SOMMAIRE

PREAMBULE

I - ORGANISATION

- Art 1.1 - Programme
- Art 1.2 - Terrain
- Art 1.3 - Jury

II - EPREUVES ET EQUIPES

- Art 2.1 - Tableau des épreuves
- Art 2.2 - Equipe

III - NORMES TECHNIQUES

IV - DEROULEMENT DES EPREUVES

V - PENALITES

VI - CLASSEMENT

Version BAT

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	AGE DES CAVALIERS	GALOP MINI	PONEYS/CHEVAUX
Club A	12 ans maxi	1	A
Club Poney Minime	14 ans maxi	1	B
Club Poney Cadet	16 ans maxi	1	BC
Club Poney Junior	18 ans maxi	1	BCD
Club		1	BCDE

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.

III - NORMES TECHNIQUES

Le parcours doit être composé de 8 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 et qui doivent être obligatoirement passées sous peine d'élimination. Les dispositifs sont répertoriés et numérotés sur des fiches disponibles sur www.ffe.com.

IV – 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... 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 peut servir au président de jury pour déterminer le temps de référence avant le début de l'épreuve.

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. Chaque parcours d'une équipe est chronométré individuellement.

Si un cavalier ne parvient pas à franchir un dispositif, il doit obligatoirement tenter un deuxième passage. S'il parvient à franchir le dispositif sans faute, il n'est pénalisé que par le temps qu'il a mis. Après la deuxième tentative obligatoire sur l'ensemble du 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 idéal sous peine d'élimination.

Si un cavalier franchit la ligne d'arrivée dans un temps égal à plus de deux fois le temps déterminé par le Président de jury, ce cavalier est éliminé.

Pour qu'une équipe soit classée, il faut que trois cavaliers de l'équipe terminent leur parcours.

V - PENALITES

Un dispositif est sans pénalité quand il est effectué dans sa totalité sans matériel renversé ou modifié	
Dispositif endommagé.....	20 secondes
2e faute et suivantes sur le même dispositif.....	5 secondes pour chacune (selon les dispositifs, cf fiches règlementaires)
Dispositif contourné après 2 tentatives	20 secondes
Erreur de parcours	Elimination
Double du temps de référence.....	Elimination
Non franchissement des PO entrée et / ou sortie.....	Elimination
1e chute	Temps mis pour se remettre en selle
2e chute	Elimination

VI - 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.