



# **REGLEMENT DES COMPETITIONS 2010**

*Applicable au 1<sup>er</sup> septembre 2009*

**Rectificatif du 9 mars 2010**

# **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 – PONEYS / CHEVAUX**

#### **IV - NORMES TECHNIQUES**

#### **V - DEROULEMENT DES EPREUVES**

#### **VI - PENALITES**

#### **VII - CLASSEMENT**

## 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	B	14 ans	1	
Club Poney Cadet	BC	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.

## 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.

## IV - 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, par des fanions rouges à droite et blancs à gauche.

Les dispositifs sont répertoriés et numérotés sur des fiches disponibles sur [www.ffe.com/](http://www.ffe.com/) Sport /Equifun/Les dispositifs.

## 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. 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. 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.

Sauf dans le cas précédent, le cavalier est dans l'obligation de tenter deux fois chaque dispositif.

Une tentative correspond à un franchissement de la porte d'entrée, sauf précisions dans le descriptif d'un dispositif, exemple du Slalom.

Après la deuxième tentative obligatoire 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 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 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 endommagé lors de la première tentative et infranchissable..... 40 secondes

Dispositif endommagé lors de la deuxième tentative ou plus et infranchissable ..... 20 secondes

Dispositif contourné après 2 tentatives minimum ..... 20 secondes

Erreur de parcours ..... Elimination

Double du temps de référence .....	Elimination
Non franchissement des portes d'entrée et / ou de sortie	40 secondes
1e chute .....	Temps mis pour se remettre en selle
2e chute .....	Elimination

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 : <b>aucune pénalité ajoutée</b>	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 : <b>40 secondes de pénalité ajoutées</b>	Le cavalier rentre par la porte d'entrée et endommage le dispositif qui devient infranchissable pour poursuivre ou retenter un essai, il sort par la porte de sortie : <b>40 secondes de pénalité ajoutées</b>
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, il respecte les règles du dispositif et sort par la porte de sortie : <b>aucune pénalité ajoutée</b> <small>*Sauf disposition contraire précisée dans les règles du dispositif</small>	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 mais renonce à réaliser le dispositif selon ses règles : il sort par la porte de sortie : <b>20 secondes de pénalité ajoutées</b>	Le cavalier rentre par la porte d'entrée et endommage 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 = <b>80 secondes de pénalité ajoutées</b>
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 <b>aucune pénalité ajoutée</b> 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.*Sauf disposition contraire précisée dans les règles du dispositif et sous réserve de terminer son parcours avant le double du temps de référence	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 endommage le dispositif qui devient infranchissable selon sa règle et ne peut donc poursuivre il sort par la porte de sortie : <b>20 secondes de pénalité ajoutées</b> <small>*Sauf disposition contraire précisée dans les règles du dispositif</small>	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 = <b>60 secondes de pénalité ajoutées</b>

## 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.