FEDERATION FRANÇAISE
D'EQUITATION

REGLEMENT DES COMPETITIONS

Applicable au 1er septembre 2025

Dispositions spécifiques
Equifun

SOMMAIRE

PREAMBULE 3
I - ORGANISATION 3
Art 1.1 - Programme 3
Art 1.2 - Terrain et matériel 3
Art 1.3 - Jury 3
Art 1.4 - Chef de Piste 3
II - EPREUVES ET EQUIPES 4
Art 2.1 - Tableau des épreuves 4
Art 2.2 - Equipe 4
Art 2.3 - Cavaliers 4
III - PONEYS / CHEVAUX 5
IV - NORMES TECHNIQUES 6
V - DEROULEMENT DES EPREUVES 7
VI - PENALITES 8
VII - CLASSEMENT 9

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

Une compétition d'Equifun peut être organisé dans une carrière, un manège ou dans un Spring Garden. Dans le cas d'un spring garden, si des éléments fixes sont à franchir, l'information doit être stipulé au programme.
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 deux Assesseurs, l'un responsable d'enregistrer les pénalités et l'autre 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. Il est également responsable de la remise en état de la piste.

II - EPREUVES ET EQUIPES

Art 2.1 - Tableau des épreuves

EPREUVES	PONEYS/CHEVAUX	AGE DES CAVALIERS	GALOP DE CAVALIER MINI	GALOP MAXIMUM	PARTICIPATIONS CAVALIERS PAR JOUR
Club A Moustique	A	8 ans et moins	Galop 1 ou Galop de Bronze	GALOP 3	3
Club A Poussin	A	10 ans et moins			
Club Poney B Benjamin	A et B,	12 ans et moins			
Club Poney Benjamin	B, C & D	12 ans et moins			
Club Poney Minime	B, C & D	14 ans et moins			
Club Poney Cadet	B, C & D	16 ans et moins			
Club Poney Junior	B, C & D	18 ans et moins			
Club Poney Elite	B, C & D	18 ans et moins	Galop 2 ou Galop ~~d'Argent~~, d'or	Galop 7	
Club	B, C, D, E & F		Galop 1 ou Galop de Bronze	GALOP 3	
Club Elite	C, D, E & F		Galop 2 ou Galop ~~d'Argent~~, d'or	Galop 7	

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. Dans le cas ou une équipe est composée de trois cavaliers, si l'un des cavaliers est éliminé l'équipe entière se voit éliminée.

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 être engagé dans ~~appartenir à~~ trois équipes mais n'a droit qu'à un cavalier par équipe.

Art 2.3 - Cavaliers

La cravache est uniquement autorisée pendant la détente et interdite pendant les épreuves.
Les éperons et l'usage du flot des rênes, comme aide artificielle, sont interdits dans toutes les épreuves Equifun, y compris pendant la détente.

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 :

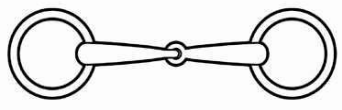
~~La monte sans mors est autorisée, sauf en hackamore.~~

- L'utilisation d'un bridon ou licol sans mors équipé de rênes est autorisée.
- Le hackamore n'est pas autorisé

PLANCHES DES SEULES EMBOUCHURES AUTORISEES

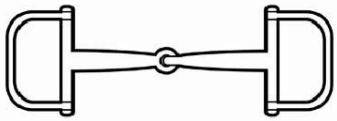
- Le bras de levier du mors ou la longueur en dessous de la partie qui traverse la bouche, est limité à 10 cm.
- Si le mors a un canon mobile, le bras de levier du mors en dessous du canon ne doit pas mesurer plus de 10 cm lorsque le canon se trouve dans la position la plus haute.
- Le diamètre de l'anneau du filet doit être adapté pour ne pas blesser le poney/cheval.
- Les doubles brisures, les passages de langue, les canons droits, les rouleaux ronds ou anatomiques tels que ci-dessous et les différents alliages sont autorisés sur toutes les embouchures figurant dans ce tableau.

- Toutes les embouchures peuvent être composées de tous types de matériaux ~~recouvertes soit de~~ (caoutchouc, ~~soit de~~ cuir, ~~soit de~~ plastique, résine…).
- Les canons doivent être cylindriques sans moulure, sans torsade ou sans forme prédominante.

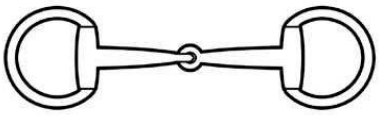


Filet simple

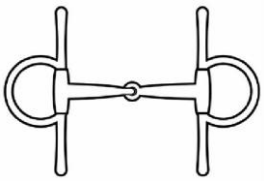
Filet avec canon droit sans brisure

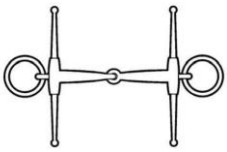


Filet verdun

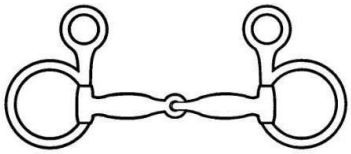


Filet à olives





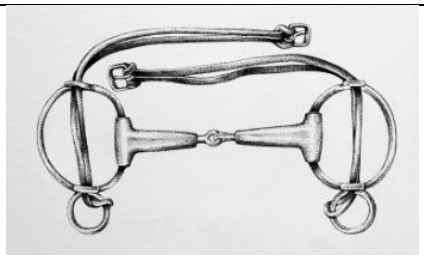
Filet à aiguilles



Filet baucher

Pessoa uniquement avec des alliances reliant l'anneau du canon à tout autre anneau du même côté et avec une seule paire de rênes fixée aux alliances

~~Pelham uniquement avec des alliances reliant l'anneau du canon à tout autre anneau du même côté et avec une seule paire de rênes fixée aux alliances~~ Filet Pelham* avec des branches de 15 cm maximum avec alliances obligatoires



Filet releveur uniquement avec des alliances reliant l'anneau du canon à tout autre anneau du même côté et avec une seule paire de rênes fixée aux alliances

Embouchure à aile et effet trio, autorisée également sans aile ou sans effet trio

*La gourmette doit être correctement ajustée et équipée si possible d'un protège gourmette.

- Seules les alliances sans anneaux présentées ici sont autorisées :

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.

- Un morceau de cuir, une peau de mouton ou tout matériel similaire, déjà intégré ou ajouté ne peut pas être utilisé sur chaque montant de filet, ni sur la muserolle. Une peau de mouton ou tout matériel similaire, déjà intégré ou ajouté peut être utilisé sur la têtière ou les rênes sauf si une martingale à anneaux est utilisée.
- Masque magnétique non autorisé.

IV - NORMES TECHNIQUES

Le parcours doit être composé de 6 à 10 dispositifs selon les épreuves. 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. Si des obstacles fixes sont prévus dans les dispositifs, l'information doit être mentionné sur le programme et le port d'un gilet protège-dos aux normes en vigueur est obligatoire.

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	NOMBRES DE DISPOSITIFS
Club A Moustique	30	6 à 8 dont 1 seul dispositif sautant pour les moustiques
Club A Poussin	30	
Club Poney Benjamin	40	7 à 10
Club Poney Minime	50	
Club Poney Cadet	60	
Club Poney Junior	60	
Club Poney Elite	70	
Club	60	
Club Elite	70	

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 temps du parcours est pris au moment où le concurrent franchit la ligne de départ jusqu'à ce qu'il franchisse la ligne d'arrivée. La ligne de départ et d'arrivée doivent être positionnées à une distance de 2-3 m des portes d'entrée ou sorties du 1er et dernier dispositif.

Dans le cas d'une épreuve par équipe les 3 ou 4 cavaliers entrent ensemble en piste et se groupent 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. En cas d'élimination d'un cavalier et si l'équipe se retrouve à moins de trois cavaliers, elle se retrouve éliminée.
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.
Les portes d'entrées et de sorties doivent être placées pour faciliter l'accès aux dispositifs, guider vers le suivant mais ne doivent jamais être une difficulté supplémentaire, les normes des portes à respecter sont :

- de minimum 2 mètres de large,
- placées entre 1mètre et 4 mètres maximum du dispositif.

- 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 le passer correctement. Cependant, il ne doit pas finir par mettre 6 minutes ou plus pour franchir la ligne d'arrivée.

- Si le cavalier modifie ou détruit le dispositif et le rend infranchissable. Le cavalier doit passer au dispositif suivant.
- Un cavalier est éliminé s'il franchit la ligne d'arrivée dans un temps égal à 6 minutes sans ajout de pénalité.
- 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, en cas d'échec lors de la réalisation du dispositif, le cavalier peut retenter la même option ou faire une tentative sur une autre option **en refranchissant la porte d'entrée.** Il garde les pénalités de sa première tentative.

Dans le cadre du tracé et entre les dispositifs, endommager ou modifier un dispositif que le cavalier n'est pas en train de franchir, effectuer une ou plusieurs voltes n'entrainent 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.

A partir du moment où le cavalier franchit les portes d'entrées d'un dispositif, il ne peut revenir en arrière sur le parcours.
Si le cavalier franchit la porte de sortie mais n'a pas réussi le dispositif, il peut le retenter tant qu'il n'a pas franchi la porte d'entrée du dispositif suivant ou la ligne d'arrivée s'il s'agit du dernier dispositif.

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 aide de complaisance sollicité ou non, est sanctionner d'un rappel à l'ordre du jury. Une pénalité de 10 secondes peut être envisagée à partir de 3 avertissements.

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 conservées si le cavalier effectue d'autres tentatives sur le même dispositif.
Si le dispositif n'est pas réalisé et que le cavalier, ne recommence pas et passe au dispositif suivant, il est sanctionné par des pénalités de tracé (cf. n°3,4, 5, 6 du tableau ci-dessous).
Une volte à l'intérieur d'un dispositif est considérée comme erreur de trac.

1	1 faute sur un dispositif	20 secondes
2	2ème faute et suivantes sur le même dispositif	5 sec pour chacune
3	Dispositif détruit lors de la 1ère tentative et infranchissable,	40 secondes
4	Dispositif détruit lors de la 2ème tentative ou plus et infranchissable	20 secondes
5	Dispositif non réalisé lors de la 1ère tentative et non recommencé	40 secondes
6	Dispositif non réalisé après 2 tentatives et non recommencé	20 secondes
7	Non franchissement d'une portes d'entrée	20 secondes
8	Non franchissement d'une porte de sortie	20 secondes
9	Aides de complaisances	10 secondes
10	Erreur de parcours	Elimination
11	Franchissement de la ligne en 6 minutes ou plus	Elimination
12	1ère chute	Elimination
13	3 dispositifs rendus infranchissables sur le parcours	Elimination
14	Intervention physique du coach	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.