



# L'EQUIFUN

## AU CLUB HIPPIQUE DE BIARRITZ





## EQUIFUN

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.

Source : FFE - 2010



photos : R. ZURELL



→ l'Equifun à Biarritz

## LE PROJET

Proposer un circuit de concours, permettant de s'initier à l'EQUIFUN, se perfectionner et éventuellement se qualifier pour Le **GENERALI OPEN PONEY**

### Des niveaux pour chacun...

Epreuves	Taille Equidés	Age max cav.
CLUB A2	SHETLAND	10 ans
CLUB A1	SHETLAND	12 ans
CLUB PONEY MINIME	PONEYS B	14 ans
CLUB PONEY CADET	PONEYS B-C	16 ans
CLUB PONEY JUNIOR	PONEYS B-C-D	18 ans
CLUB	CHEVAUX	Sans limite



### A votre écoute...

**Marion SCHULMEYER**

Chef de Projet Equifun Biarritz  
Monitrice D.E.



→ l'Equifun à Biarritz

## LE CALENDRIER

### Concours & Evènements EQUIFUN organisés au sein du Club Hippique de Biarritz

- Dimanche 21 Février 2010 : **Entraînement EQUIFUN CLUB Individuel** pour s'initier aux embuches de l'Equifun et mieux connaître les règles....
- Dimanche 21 Mars 2010 : **EQUIFUN CLUB Individuel** pour démarrer la compétition officielle ....
- Dimanche 18 Avril 2010 : **EQUIFUN CLUB Equipe** pour apprendre à gérer le jeu collectif, ne pas perdre de temps entre les co-équipiers, se soutenir, s'encourager...
- Dimanche 9 Mai 2010 : **EQUIFUN CLUB Equipe** **Championnat Départemental** les points de qualifications comptent double
- Dimanche 13 Juin 2010 : **EQUIFUN CLUB Equipe** **Championnat Régional** les points de qualifications comptent double ... peut être le tremplin vers le **Championnat de France**

1er Semestre 2010



→ tout savoir sur l'Equifun

## LES DISPOSITIFS

1. La Chicane
2. La Locomotive
3. La marguerite
4. Le serpent
5. La ligne
6. Le labyrinthe
7. Les portes
8. Le swing
9. Le slalom
10. Le trèfle à 4 feuilles / Le trèfle à 3 feuilles
11. Le mât de Cocagne
12. Le tournicoton
13. Le cercle
14. Le lasso
15. Le casse tête
16. La cloche
17. Le Zed
18. La grande étoile / La petite étoile
19. Le jardin
20. Le huit
21. Le saperlipopette
22. La balançoire

Légende fiches : niveau difficulté & type



1

→ les dispositifs

## La chicane

### Matériel

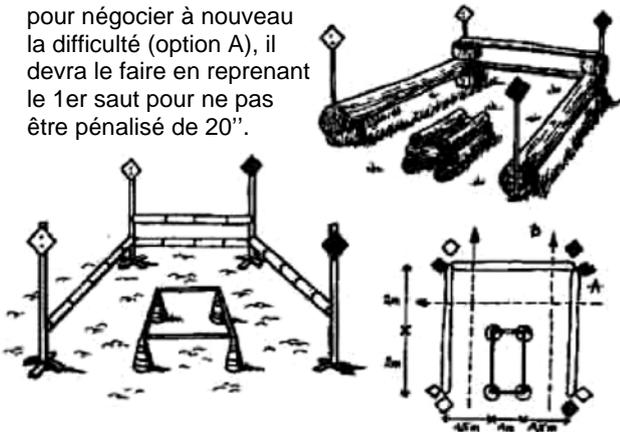
Sur l'extérieur : troncs ou barres de 4m.  
Pour la partie intérieure 4 petits troncs ou 2 lattes de 2m et 2 de 1m (facultatif) posés sur des cônes.

### Règle

Choisir une option pour franchir la chicane en respectant le sens PO, ne pas changer d'option au milieu du dispositif.  
Pénalités : barres tombées ou changement d'option

### Particularité

Laissez au cavalier le choix d'une option. Mais si le cavalier cherche à sortir pour négocier à nouveau la difficulté (option A), il devra le faire en reprenant le 1er saut pour ne pas être pénalisé de 20".



Difficulté : \*\*\* / Saut



2

→ les dispositifs

## La locomotive

### Matériel

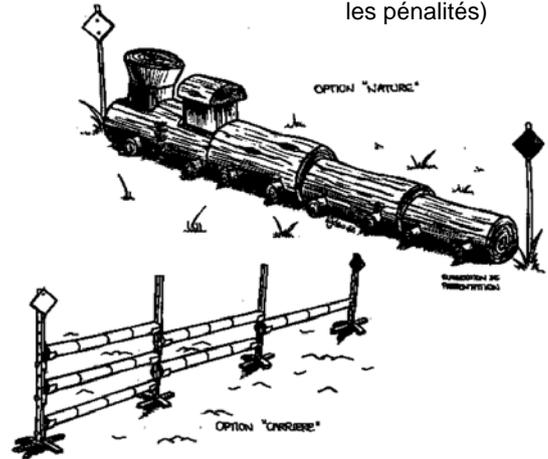
Eléments naturels : 4 troncs et un peu de décor en bois pour les roues et la cheminée ou une succession de sauts avec 3 niveaux différents.

### Avantages

Chacun choisira la hauteur qui lui convient (cf les côtes de la 3e série)

### Règle

Obstacle à franchir (voir règlement pour les pénalités)



Difficulté : \*\* / Saut



3

→ les dispositifs

## La marguerite

### Matériel

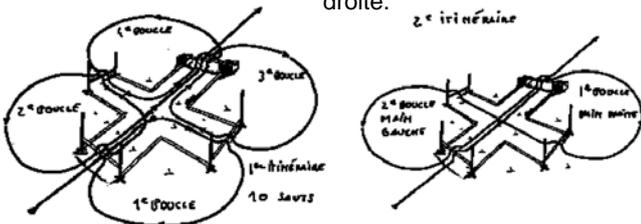
8 barres pour la croix + 8 chandeliers ou cubes et 4 à 8 barres de 3 à 3.50 m pour les obstacles.

### Particularité

Cette difficulté peut être utilisée dans son intégralité en effectuant 10 sauts et 4 boucles alternativement à main droite et main gauche ou en effectuant 6 sauts et 3 passages en ligne droite : entrée en ligne droite 2 sauts, puis 1 boucle à main droite suivi de 2 sauts en ligne droite et une boucle à main gauche avec 2 sauts en ligne droite.

### Habilité équestre

Centrer son saut à la sortie d'un tournant. La gestion de l'allure et l'alternance dans l'emploi de ses aides.



### Règle

Franchir à l'allure de son choix les sauts en effectuant les contrats proposés ci-dessus. Les pénalités porteront sur les dommages (barres tombées ou tracé mal effectué)

Difficulté : \*\*\* / Saut



4

→ les dispositifs

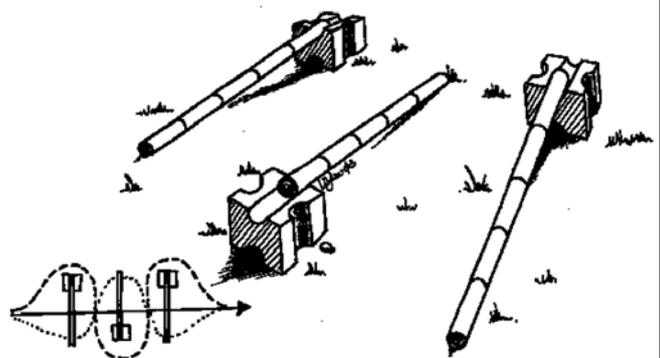
## Le serpent

### Matériel

3 à 4 barres, 3 ou 4 cubes, 3 ou 4 chandeliers en fonction de la place.

### Avantages

Plusieurs possibilités pour franchir cette embûche.



### Règle

Passage des barres au sol au pas ou au trot, (cf croquis en ligne en pointillé), saut au galop ou slalomer entre les cavalettis (pointillé gras)  
Pénalités : ne pas renverser les cubes ou les barres.

Difficulté : \*\*\* / Saut



5

→ les dispositifs

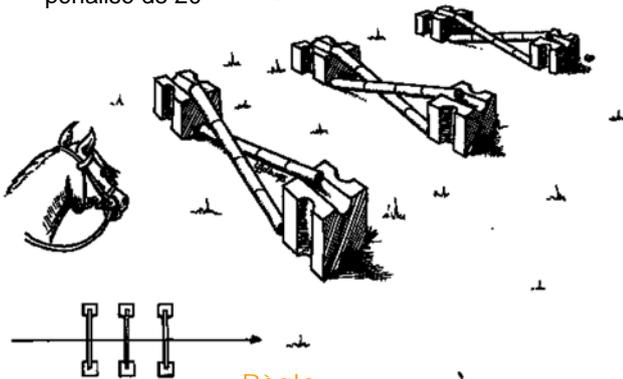
## La ligne

### Matériel

Barres, chandeliers.

### Particularité

L'essentiel reste dans la possibilité de franchir cette ligne, en cas d'épreuve Open, par toutes les catégories. Si le cavalier cherche à sortir de la ligne pour négocier à nouveau la difficulté, il devra le faire en reprenant le 1er saut pour ne pas être pénalisé de 20"



### Règle

La ligne doit être intégralement franchie en effectuant 3 sauts.

Difficulté : \*\*\* / Saut



6

→ les dispositifs

## Le labyrinthe

### Matériel

2 barres de 3,50 m, 8 barres de 2,50 m, 3 cônes + 3 balles.

### Particularité

Option A : plus facile mais ne donne pas rapidement accès à la difficulté suivante : pensez-y au moment du montage de la piste.

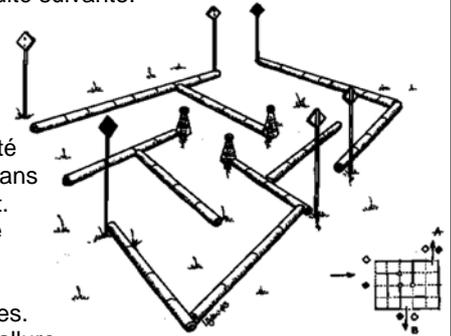
Option B : plus difficile mais doit donner plus rapidement accès à la difficulté suivante.

### Règle

Entrer et sortir le plus rapidement respectant les couleurs des fanions rouge à droite blanc à gauche. Pénalités : toucher une barre ou l'enjamber, faire tomber les balles posées sur les cônes.

### Habilité équestre

1. La disponibilité de son cheval dans un espace étroit.
2. La gestion de la vitesse avec l'alternance de l'emploi des aides.
3. Le choix de l'allure ne dépendra que du niveau de dressage et de maniabilité de son cheval ou poney.



Difficulté : \*\*\* / Maniabilité



7

→ les dispositifs

## Les portes

### Matériel

6 piquets + 4 cônes avec balles.

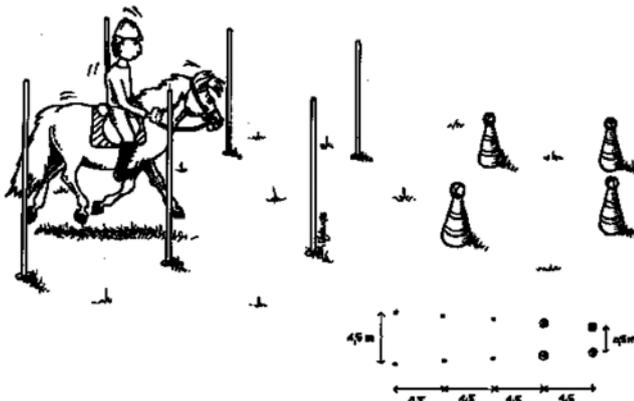
### Habilité équestre

Gérer la rectitude dans le mouvement en avant.

### Règle

Franchir la ligne

Pénalités : rater une porte, faire tomber les piquets ou les balles.



Difficulté : \*\* / Maniabilité



8

→ les dispositifs

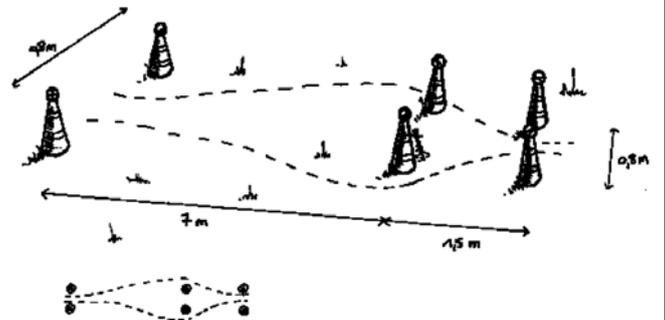
## Le swing

### Matériel

6 cônes et 6 balles.

### Habilité équestre

S'éloigner et se rapprocher d'une trajectoire en dessinant, soit une courbe ou une ligne brisée. Des aides intérieures associées avec des aides latérales extérieures régulatrices.



### Règle

Franchir les cônes.

Pénalités : Faire tomber les balles et/ou les cônes.

Difficulté : \*\* / Maniabilité



9

→ les dispositifs

## Le slalom

### Matériel

4 piquets enfilés dans 4 cônes ou dans l'alignement de 4 arbres si en extérieur.

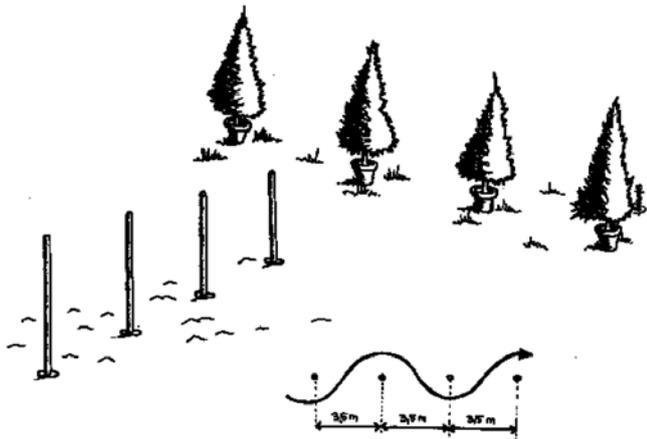
★ Idée matériel : "frites" de piscine à enfiler dans des cônes coupés, matériel en polystyrène, léger et de couleur.

### Avantages

Simple de construction et d'utilisation.

### Règle

Effectuer le slalom.  
Pénalités : Se tromper ou rater une porte.



Difficulté : \* / Maniabilité



10

→ les dispositifs

## Trèfle à 4 feuilles

### Matériel

Round ballers ou 4 tonneaux sur lesquels vous pouvez poser 4 filets à foin.

### Habilité équestre

Effectuer 4 tournants dans un environnement tentant...



### Règle

Effectuer le circuit en 8 de chiffre en respectant l'alternance des tournants à droite de ceux de gauche.  
Pénalités : Les pénalités porteront sur les erreurs au niveau du circuit et sur les dommages matériels (poubelles tonneaux déplacés ou renversés / filets à foin renversés), round ballers entamés.

Difficulté : \*\*\* / Maniabilité



11

→ les dispositifs

## Le mât de cocagne

### Matériel

1 tonneau lesté avec des pierres avec au milieu un piquet de 2 m à 2,50 m et à l'extrémité une corde

### Habilité équestre

Le pilotage les 2 rênes dans une main sur un cercle complet. Se servir de ses aides extérieures.

### Règle

Le cône marque le début et la fin du tour. Effectuer un tour complet en tenant la corde.  
Pénalités : lâcher la corde avant d'avoir terminé le tour.



Difficulté : \*\*\*\* / Adresse



12

→ les dispositifs

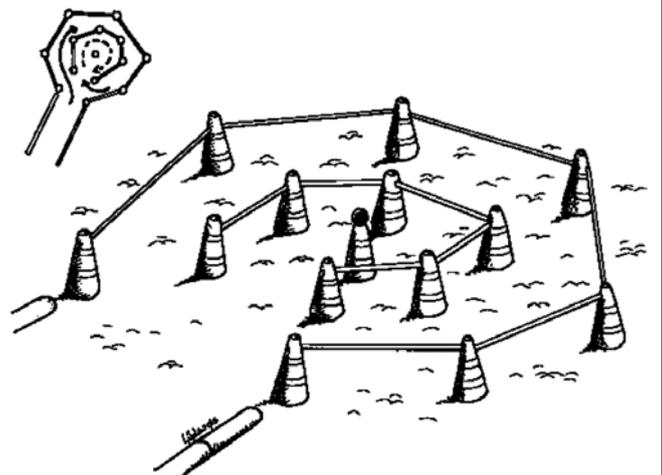
## Le tournicoton

### Matériel

7 grands cônes + 10 gaines de tuyaux peintes de couleurs différentes PVC (6 de 2 m, 4 de 1m), 7 petits cônes + 1 balle pour le cône central.

### Règle

Effectuer une spirale en commençant par le grand tour suivi du plus petit.  
Pénalités: faire tomber la balle centrale ou les cônes



Difficulté : \*\*\*\* / Adresse



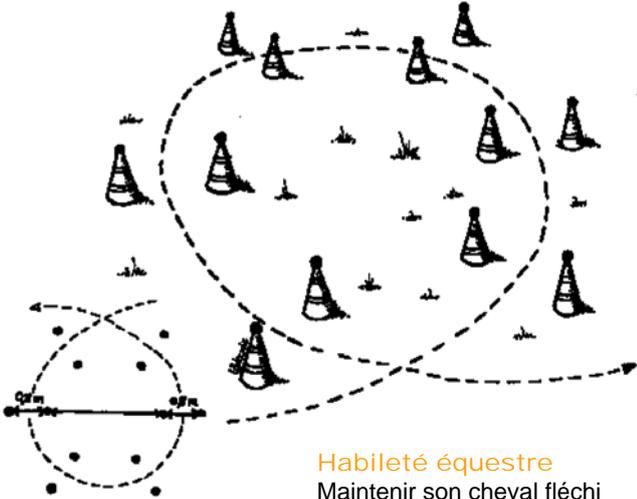
13

→ les dispositifs

## Le cercle

### Matériel

12 cônes et 12 balles.



### Habilité équestre

Maintenir son cheval fléchi et droit sur le cercle.

### Règle

Effectuer une volte du diamètre imposé en passant par les 6 portes. Pénalités : Cônes ou balles renversés. Ne pas passer les 6 portes reviendrait à une difficulté délibérément évitée (élimination)

Difficulté : \*\*\* / Adresse



14

→ les dispositifs

## Le lasso

### Matériel

1 chandelier, 1 taquet, 1 cerceau, 1 cône.

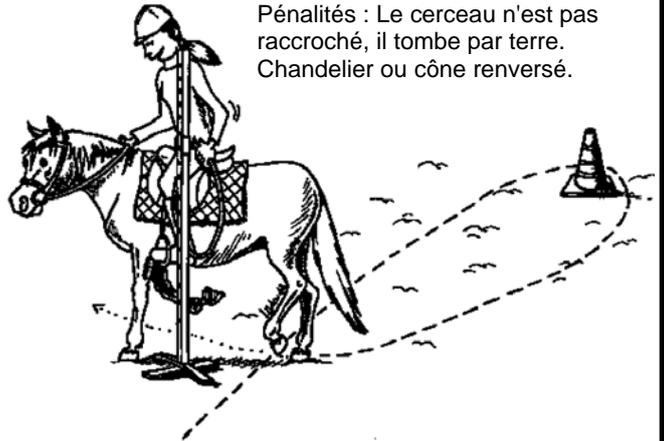
### Habilité équestre

Avancer et conduire les 2 rênes dans une main

### Règle

S'approcher du chandelier sur lequel est accroché le cerceau, le prendre et passer derrière le cône pour revenir l'accrocher. Le cavalier choisit son tracé.

Pénalités : Le cerceau n'est pas raccroché, il tombe par terre. Chandelier ou cône renversé.



Difficulté : \*\* / Adresse



15

→ les dispositifs

## Le casse tête

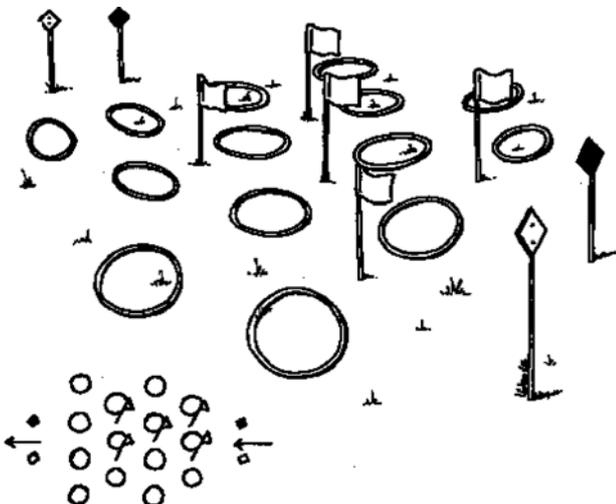
### Matériel

Environ 14 cerceaux, 5 drapeaux.

### Règle

Traverser le casse tête le plus rapidement possible sans rien toucher.

Pénalités : toucher un drapeau, un cerceau, mettre le pied dedans.



Difficulté : \*\*\*\* / Adresse



16

→ les dispositifs

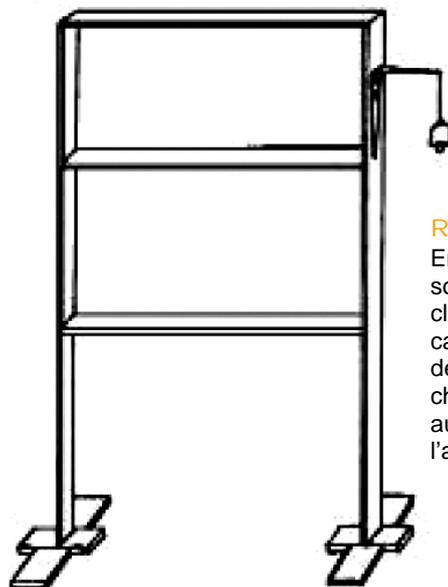
## La cloche

### Matériel

1 chandelier, 1 cloche, 1 équerre.

### Particularité

Le cavalier peut faire un départ lancé.



### Règle

En faisant sonner la cloche, le cavalier déclenche le chronomètre au départ et à l'arrivée.

Difficulté : \*\* / Adresse



17

→ les dispositifs

## Le zed

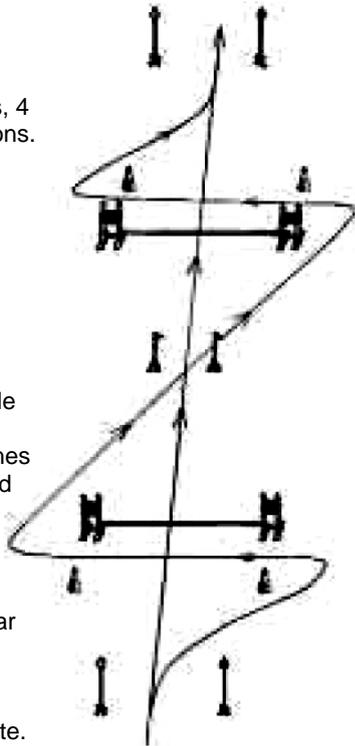
### Matériel

2 obstacles, 6 plots, 4 chandeliers ou fanions.

### Règle

2 possibilités :

- Option courte : le cavalier franchit le premier obstacle, passe entre les cônes et franchit le second obstacle en ligne directe.
- Option longue : le cavalier longe le premier obstacle par la gauche, passe entre les cônes et longe le second obstacle par la droite.



• / Saut ou Maniabilité



18

→ les dispositifs

## La grande étoile

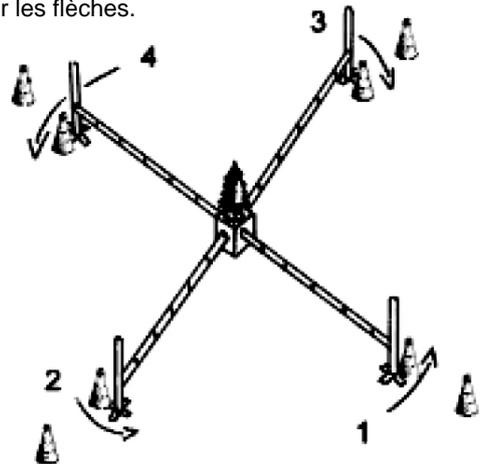
### Matériel

4 barres, 4 chandeliers simples, un support 4 faces, 8 plots avec balles.

### Règle

2 possibilités :

- Le cavalier passe une fois chaque obstacle dans l'ordre et le sens qu'il souhaite.
- Le cavalier choisit de ne pas passer les obstacles et passe les portes dans l'ordre et le sens indiqué par les flèches.



• / Saut ou Maniabilité



19

→ les dispositifs

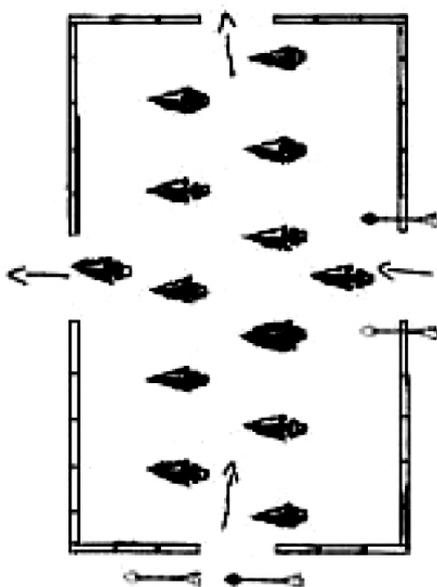
## Le jardin

### Matériel

Barres, 13 plots ou plantes.

### Règle

Le cavalier doit rentrer dans le jardin et en ressortir sans renverser de plantes.



• / Maniabilité



20

→ les dispositifs

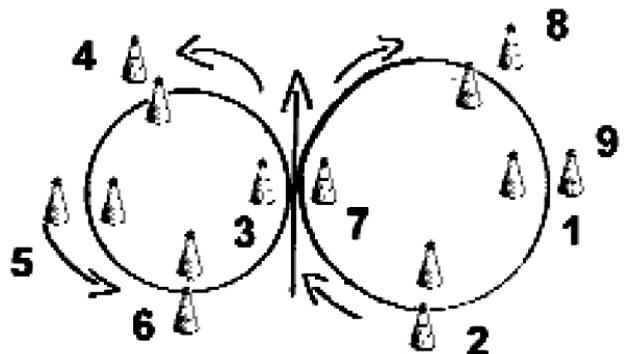
## Le huit

### Matériel

14 plots avec balles.

### Règle

Le cavalier doit former un huit de chiffre en passant entre les plots dans l'ordre défini. Le cavalier peut contourner par la droite ou par la gauche.



• / Maniabilité



21

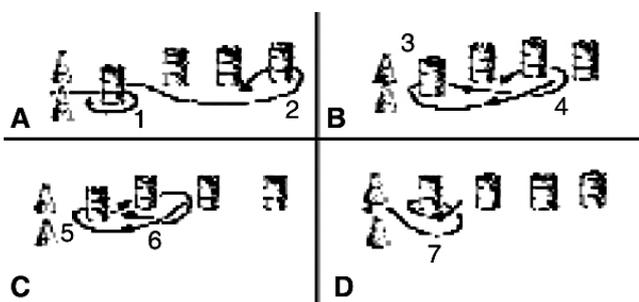
## → les dispositifs Le saperlipopette

### Matériel

2 cônes, 4 tonneaux ou grandes poubelles ou bottes de foin.

### Règle

Le cavalier doit faire un tour complet du 1er tonneau puis le demi tour du 4e ensuite un demi tour au 1er et un demi tour au 3e tonneau de nouveau 1 demi-tour au 1er et un demi tour au 2e enfin le tour complet du 1er tonneau.



/ Maniabilité



22

## → les dispositifs La balançoire

### Matériel

4 barres, 4 plots et 4 balles, 6 piquets ou fanions, 1 demi-rond de 10 à 20cm de haut et une planche de 1,20m de large par 3m de long minimum pour les poneys et 4m minimum pour les chevaux.



### Règle

Le cavalier doit franchir les couloirs et le slalom sans faire tomber les balles, puis il doit passer la balançoire ou la contourner pour faire demi tour et sortir par l'entrée A.

### Avantages

Le dispositif peut être rapide ou lent selon la distance entre les difficultés.  
Toujours passer la balançoire au pas.

/ Maniabilité

## variantes



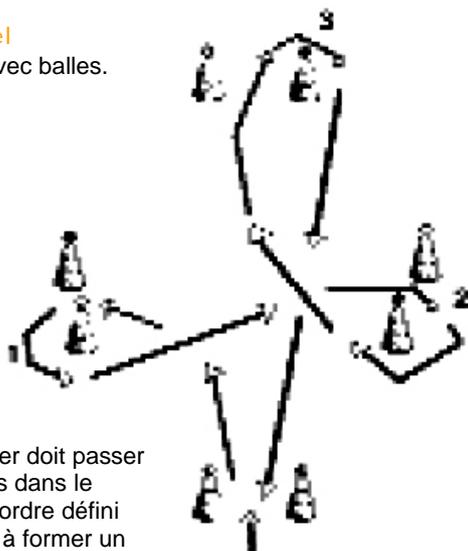
10

## → les dispositifs Trèfle à 3 feuilles

### Variante du « trèfle à 4 feuilles »

### Matériel

8 plots avec balles.



### Règle

Le cavalier doit passer les portes dans le sens et l'ordre défini de façon à former un trèfle. (idem trèfle du barrel race)

/ Maniabilité

## variantes



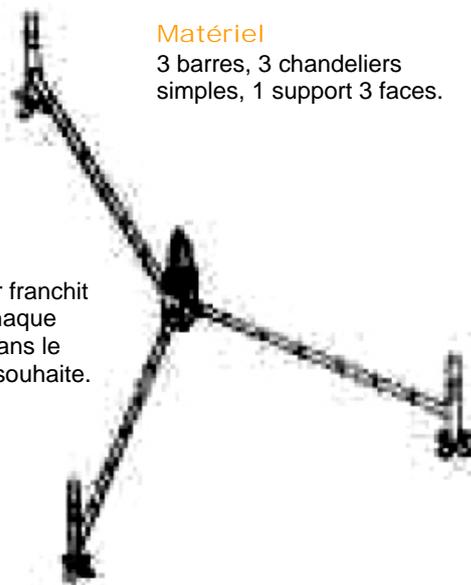
18

## → les dispositifs La petite étoile

### Variante de la « grande étoile »

### Matériel

3 barres, 3 chandeliers simples, 1 support 3 faces.



### Règle

Le cavalier franchit une fois chaque obstacle dans le sens qu'il souhaite.

/ Saut