



RÈGLEMENT ÉQUIFUN 2026

Edité le 16.01.2026

Modifié le 19.01.2026

1. 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 enchaînant les dispositifs dans l'ordre des numéros et avec un minimum de pénalités.

2. Le parcours est composé de 6 à 10 dispositifs selon les épreuves. Le choix des dispositifs et leur disposition dans l'espace favorisent le mouvement en avant et la fluidité des actions.

Les lignes de départ et d'arrivée sont matérialisées.

Chacun des dispositifs a une entrée et une sortie clairement matérialisées, par des fanions rouges à droite et blancs à gauche.

Sur un dispositif comprenant des obstacles sautant, une option sans saut(s) mais plus longue, est prévue.

Ces dispositifs pourront être adaptés / modifiés, voire créés. Dans tous les cas, ils respecteront l'esprit de l'Equifun et seront adaptés au niveau de l'épreuve. Ils seront proposés par la Chef de piste, Anne Théoduloz.

Hauteur maximum des sauts :

- Epreuve 1 : 30 cm
- Epreuve 2 : 60 cm

3. Le jour de la rencontre, un briefing et une reconnaissance officielle seront organisés 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 et les cavaliers. Une deuxième reconnaissance entre des coachs avec leurs élèves sera possible dans la limite de temps imposée par l'organisateur.

4. 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 seront 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 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.



5. 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 sont placées pour faciliter l'accès aux dispositifs, guider vers le suivant mais ne sont jamais une difficulté supplémentaire.

6. Si le cavalier ne passe pas la porte d'entrée et/ou de sortie, même en cas de destruction du dispositif, il est pénalisé.
7. 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. –

8. Si le cavalier modifie ou détruit le dispositif et le rend infranchissable. Le cavalier doit passer au dispositif suivant.
9. Un cavalier est éliminé s'il franchit la ligne d'arrivée dans un temps égal à 6 minutes sans ajout de pénalité.
10. Pour qu'une équipe soit classée, il faut que les cavaliers de l'équipe terminent leur parcours.
11. 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.
12. 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 franchissant la porte d'entrée. Il garde les pénalités de sa première tentative.
13. 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'entraînent 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.
14. A partir du moment où le cavalier franchit les portes d'entrées d'un dispositif, il ne peut revenir en arrière sur le parcours.
15. 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.
16. 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.



17. L'aide du coach ou d'une personne désignée par le coach est autorisée dans l'épreuve 1. L'accompagnateur doit être âgé de plus de 16 ans. Le poney sera tenu par une longe(corde) et celle-ci ne devra en aucun cas être tendu. Le cavalier doit pouvoir gérer sa monture de façon autonome sans que l'accompagnateur ne tire sur la longe pour aider le cavalier. L'accompagnateur a un rôle de mise en sécurité du cavalier. Le jury se donne le droit en cas d'irrespect de cette précision d'arrêter le parcours du cavalier pour que l'accompagnateur donne du mou à la longe. Il se donne le droit également d'éliminer le concurrent en cas d'irrespect de ce point de règlement ou de non-respect du bien-être du poney.

18. Les éperons et la cravache ne sont pas autorisés.

19. 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 tracé.

1	1 ère faute sur le dispositif	+ 20 secondes
2	2ème faute et suivantes sur le même dispositif	+ 5 secondes pour chaque faute
3	Dispositif détruit lors de la 1ère tentative et devenu infranchissable	+ 40 secondes
4	Dispositif détruit lors de la 2ème tentative ou plus et devenu 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 porte d'entrée	+ 20 secondes
8	Non franchissement d'une porte de sortie	+ 20 secondes
9	Erreur de parcours	Élimination (mais le cavalier sera autorisé à finir son parcours)
10	Franchissement de la ligne d'arrivée en plus de 6 minutes	Élimination
11	1ère chute	Élimination
12	3 dispositifs rendus infranchissables sur le parcours	Élimination(mais le cavalier sera autorisé à finir son parcours)

20. 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.

Pour toute question supplémentaire ou demande d'organisation d'une après-midi ou heure découverte, n'hésitez pas à me contacter aux coordonnées ci-dessous.





ANNE THEODULOZ

Enseignement et stages,
Équithéâtre
Équitation à poney du baby
poney au compétiteur.

+41.78.239.03.73
contact@by-annetheoduloz.com
www.by-annetheoduloz.com