

DISPOSITIFS EQUIFUN

Dossier initial

www.ffe.com / Infos / Dossiers FFE Club / Equifun)

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

Ref 69 page 18

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

Matériel

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

Distances ou conseils de disposition

Option A : saut de puce

distance de 3,60 m à 3,80 m

Option B : (cf les cotes de la 3e série) mais un peu plus haut que sur l'option A (largeur des 2 entrées 1,50 m)

Particularité

Laisse 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".

Règle

Choisir une option pour

franchir la chicane en respectant le sens des PO, ne pas changer d'option au milieu du dispositif

Pénalités : Barres tombées / changement d'option

Schémas

Les P.O de l'option A sont matérialisés uniquement sur le dessin (vue de dessus)

La chicane

Matériel

Éléments 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.

Distances ou conseils de disposition

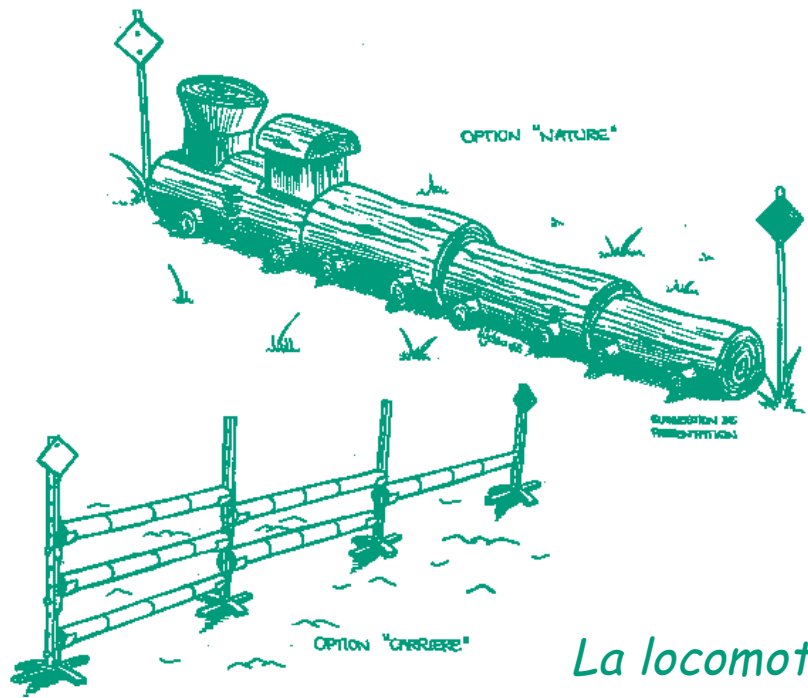
Les P.O sont facultatifs et nécessaires si l'organisateur veut imposer le sens du saut .Vous pouvez aussi placer le plus petit wagon au milieu pour encadrer le saut le moins haut

Avantages

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

Règle

Obstacle à franchir (voir règlement pour les pénalités page 4)



La locomotive

Matériel

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

Distances ou conseils de disposition

3 m à 3,50 m à chaque entrée ou sortie
Hauteur (cf les cotes de chaque catégorie en 3e série CSO) en tenant compte des distances d'abord qui sont réduites par les trajectoires arrondies. Cette difficulté prend de la place. La choisir de préférence sur un espace supérieur à 60 m x 20 m.

Habilité équestre

Centrer son saut à la sor-

tie d'un tournant. La gestion de l'allure et l'alternance dans l'emploi de ses aides.

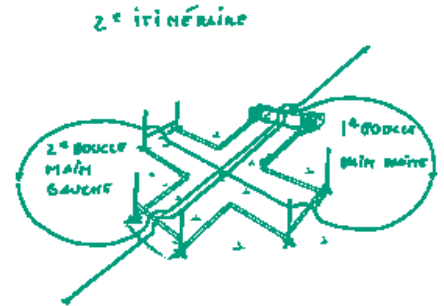
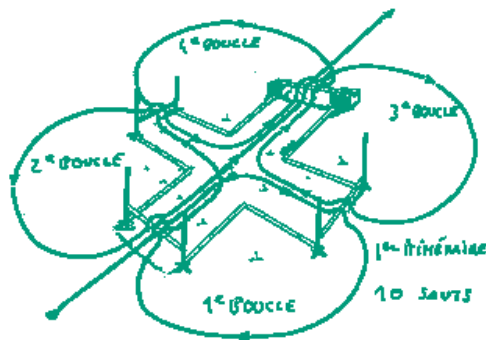
Particularité

Cette difficulté peut être utilisée dans son intégralité en effectuant 10 sauts et 4 boucles alternative-

ment 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.

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)



La marguerite

Matériel

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

Distances ou conseils de disposition

une foulée entre chaque cavaletti.

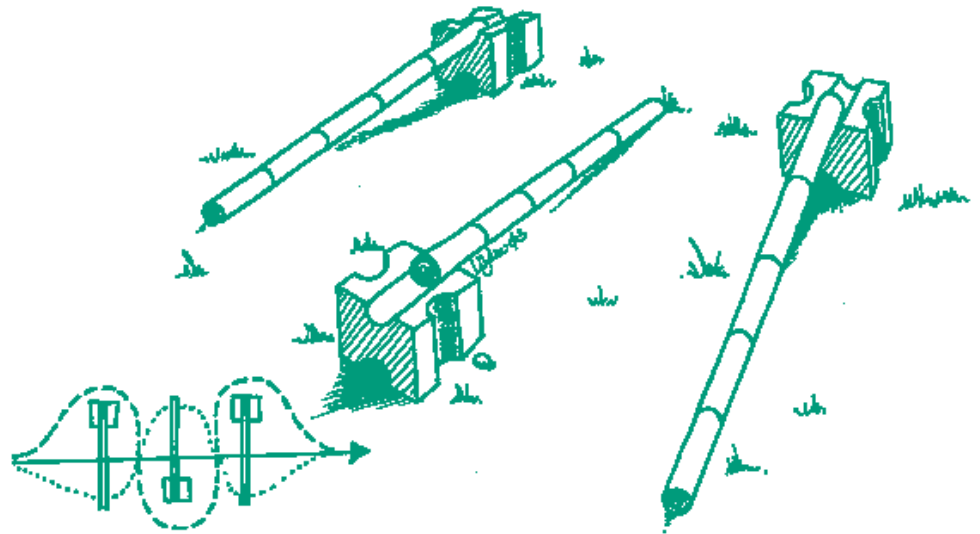
Avantages

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



Le serpent

Matériel

Barres, chandeliers.

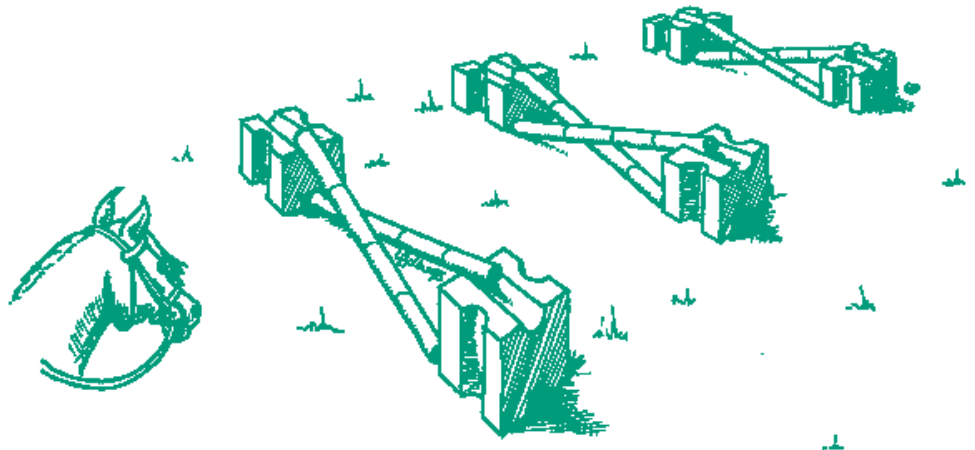
Distances ou conseils de disposition

1 foulée entre chaque saut le profil des obstacles est au choix de l'organisateur. la hauteur : c'est une ligne de travail, conserver des hauteurs de travail, aucun piège avec les foulées.

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



La ligne

repreant le 1er saut pour ne pas être pénalisé de 20'.

Règle

La ligne doit être intégralement franchie en effec-

tuant 3 sauts.

Pénalités : faire tomber une barre.

Matériel

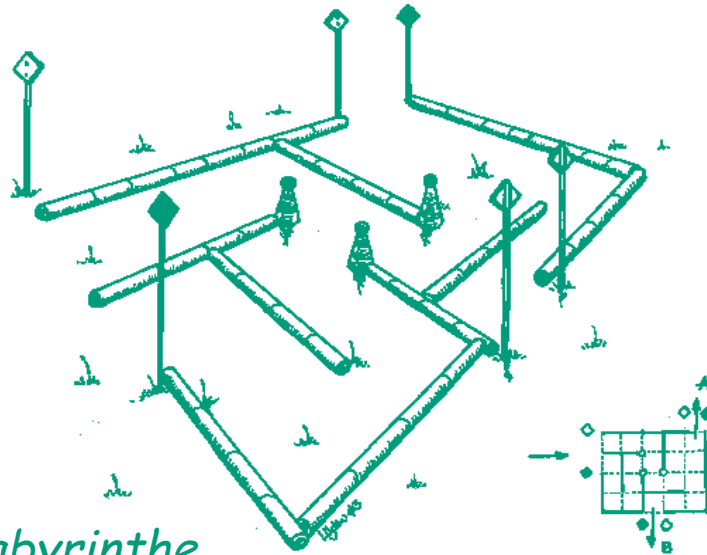
2 barres de 3,50 m,
8 barres de 2,50 m,
3 cônes + 3 balles.

Distances ou conseils de disposition

1m à 1,50 m entre les barres. Le choix de cette distance a une influence sur les allures (récupérer vos barres cassées pour celles de 2,50 m).

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



Le labyrinthe

de son cheval ou poney.

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 respecter 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.

Matériel

6 piquets + 4 cônes avec balles

Distances ou conseils de disposition

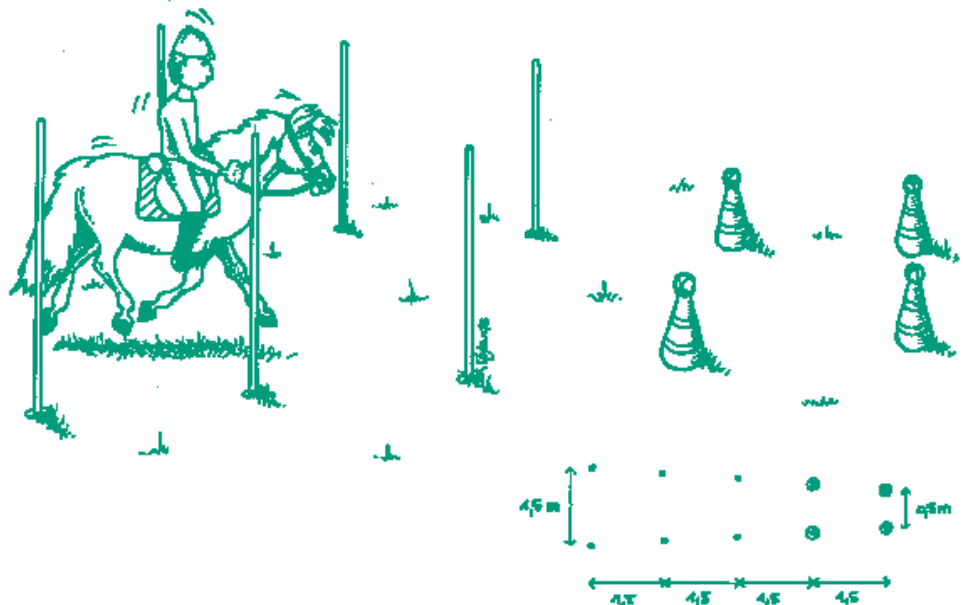
Espace entre les piquets : 3 m dans le sens de la longueur. Espace largeur : 1.50 m entre les piquets sur le 1^e passage et progressivement diminuer l'espace jusqu'à 0,80 m.

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.



Les portes

Maniabilité

Difficulté : **

LE SWING

Matériel

6 cônes et 6 balles.

Distances ou conseils de disposition

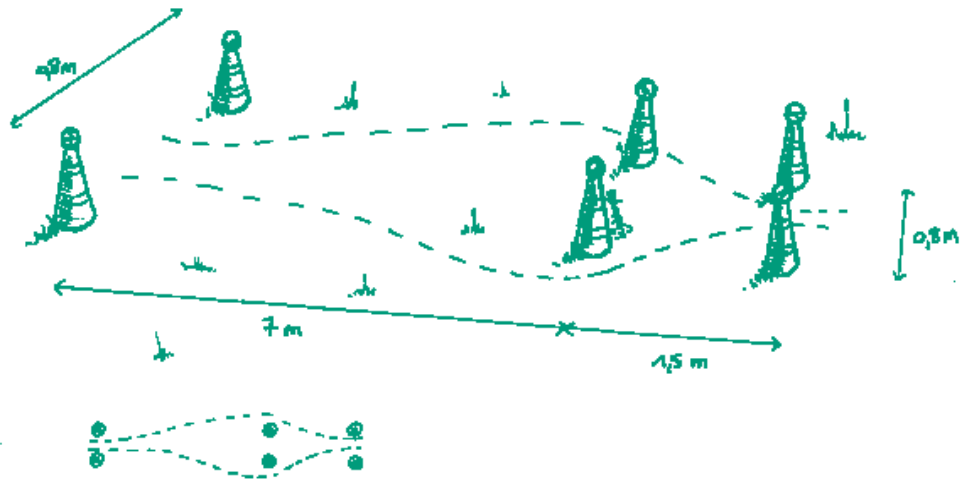
Respecter les distances et la largeur entre les cônes. Le choix d'élargir les côtes rend la difficulté plus facile (cf schéma).

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.



Le swing

Maniabilité

Difficulté : *

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.

Distances ou conseils de disposition

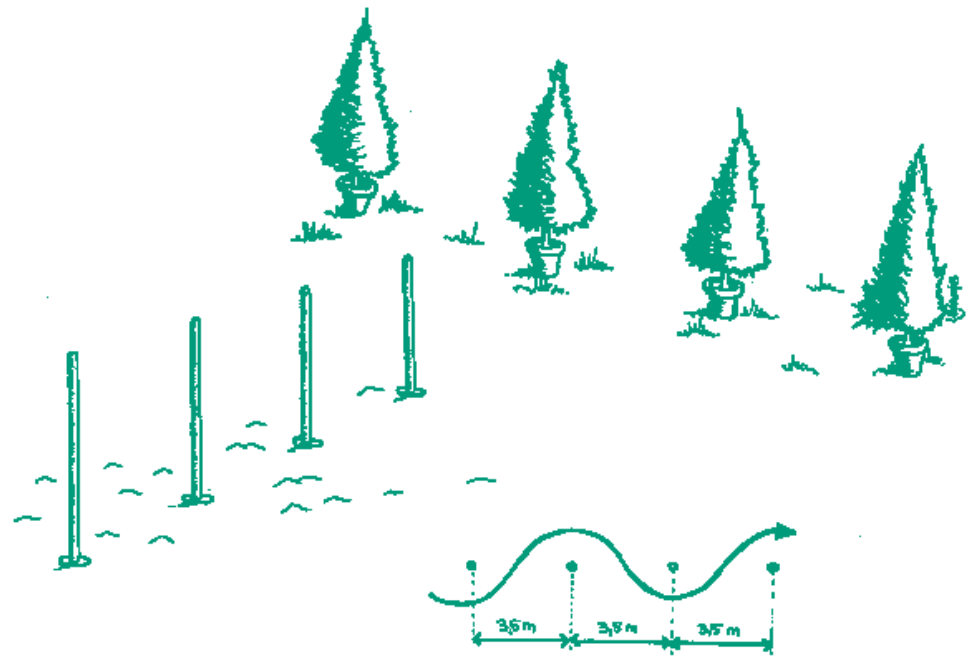
De 4 m minimum à 6 m maximum. Installer les piquets solidement dans le même alignement.

Avantages

Simple de construction et d'utilisation.

Règle

Effectuer le slalom.



Le slalom

Pénalités : Se tromper, rater une porte.

Matériel

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

Distances ou conseils de disposition

De 6 m minimum à 9 maximum entre 2 éléments diagonalement opposés.

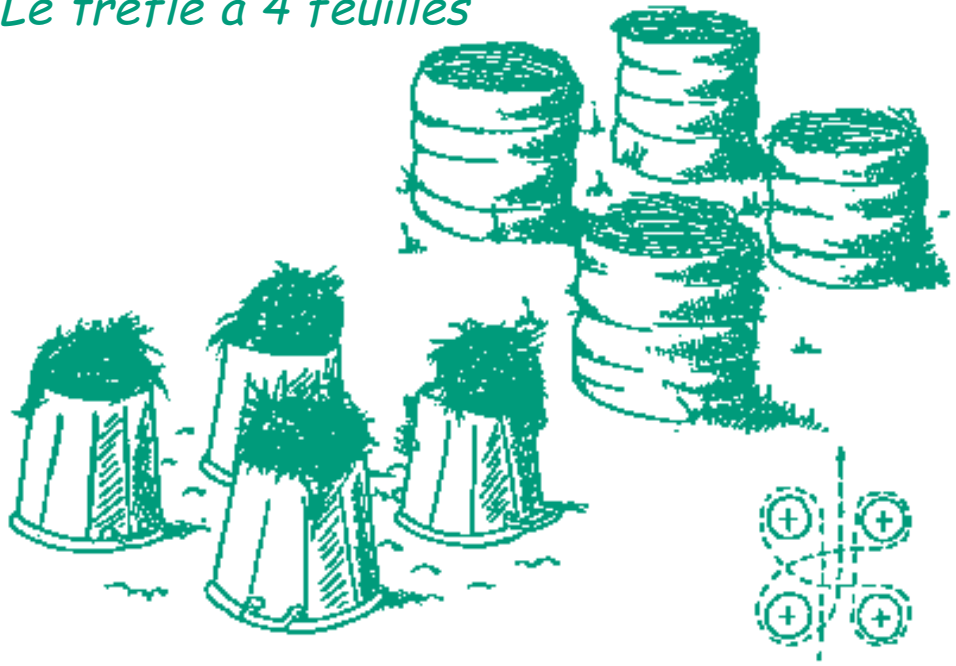
Habilité équestre

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

Le trèfle à 4 feuilles



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.

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 de 3 m.

Distances ou conseils de disposition

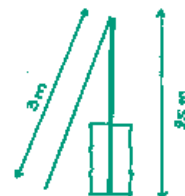
Le cône marque le début et la fin du tour.

Habilité équestre

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

Règle

Effectuer un tour complet en tenant la corde. Pénalités : lâcher la corde avant d'avoir terminé le tour.



Le mat de cocagne



Matériel

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

Distances ou conseils de disposition

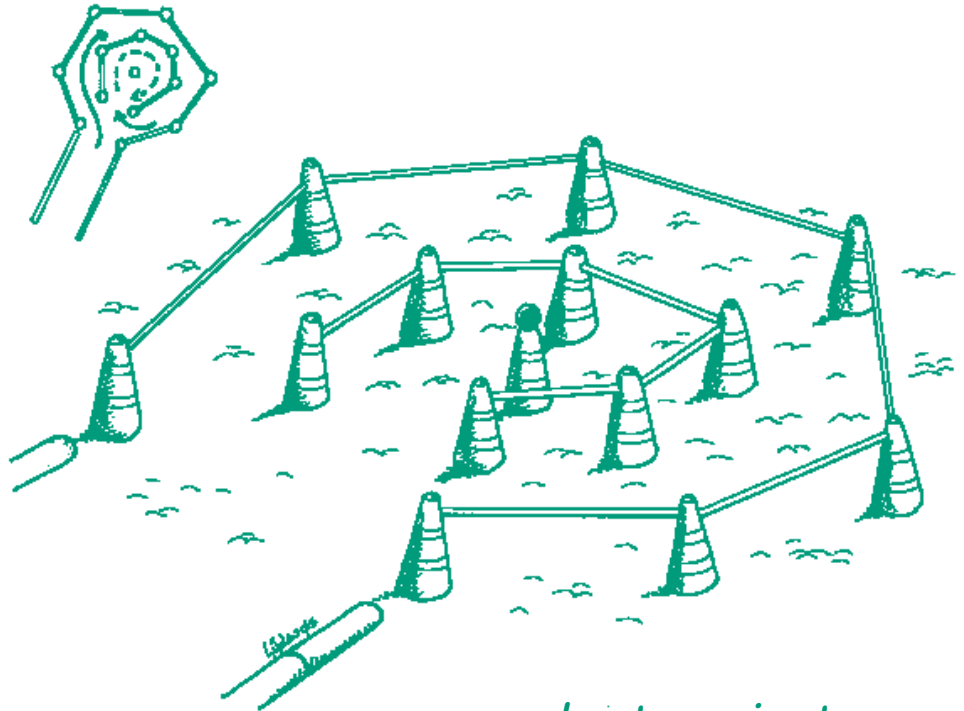
Environ 15 m de périmètre. Rayon de 3 m par rapport au plot central.

Particularité

Demande du matériel spécifique /perforer de part et d'autre les cônes pour pouvoir enfiler les tuyaux.

Règle

Effectuer une spirale en commençant par le grand



Le tournicoton

tour suivi du plus petit.
Pénalités: faire tomber la balle centrale ou les cônes.

Matériel

12 cônes et 12 balles.

Distances ou conseils de disposition

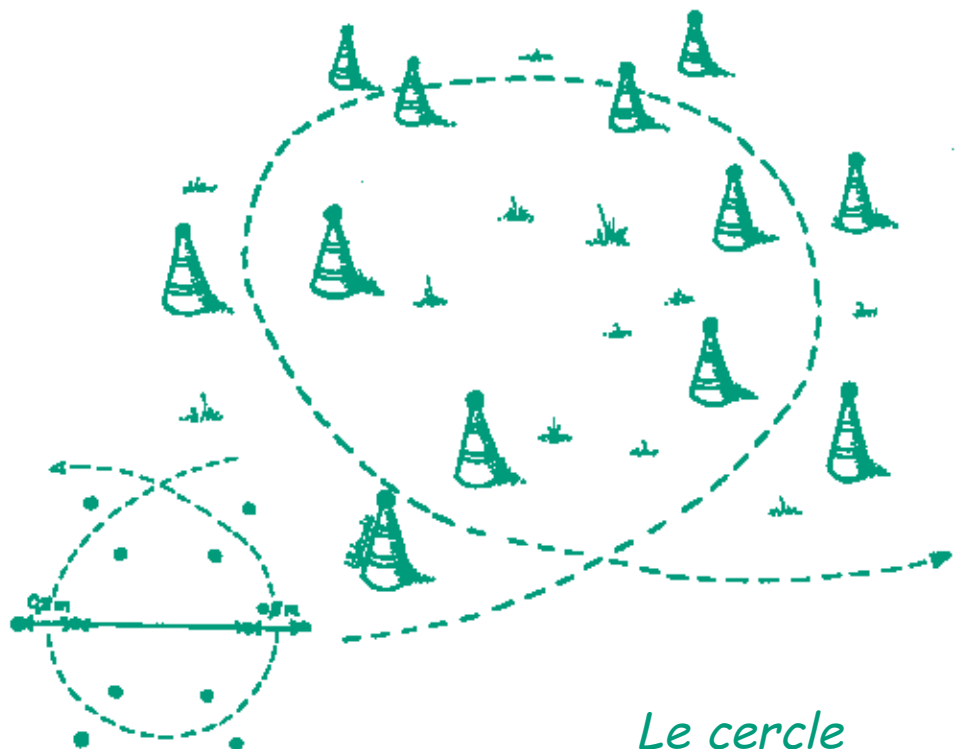
(cf schéma) Taille minimum du rayon 4 m.
La taille du cercle est au choix de l'organisateur.

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).



Le cercle

Adresse

Difficulté : **

LE LASSO

Matériel

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

Distances ou conseils de disposition

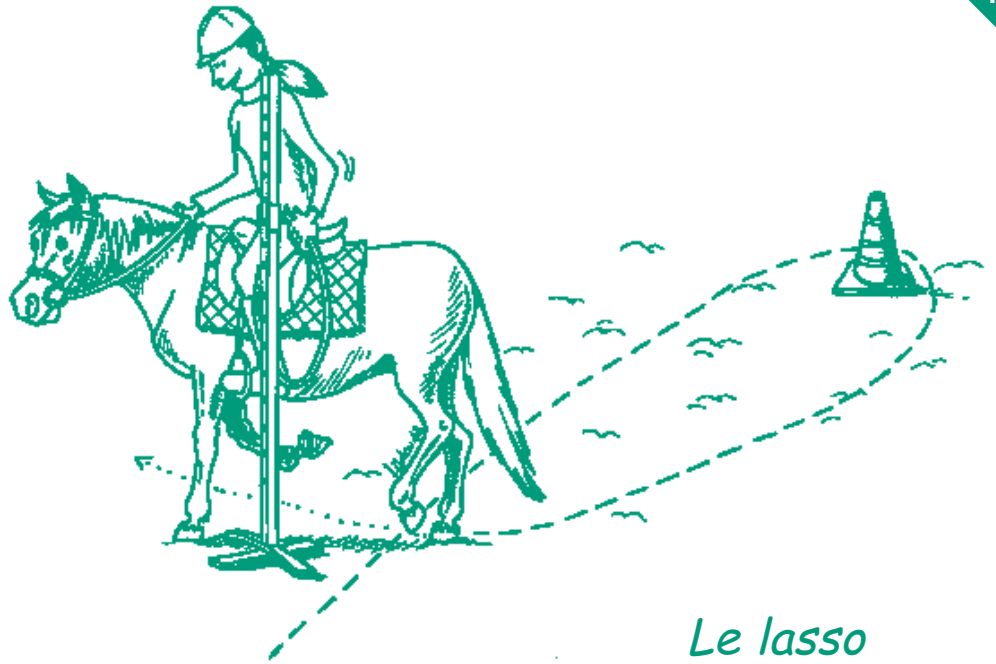
Adapté à la hauteur du cavalier à cheval, c'est à dire à maximum une hauteur d'épaule à cheval (pensez à la cat A).

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



Le lasso

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

Adresse

Difficulté : ****

LE CASSE TETE

Matériel

Environ 14 cerceaux,
5 drapeaux.

Distances ou conseils de disposition

1 m à 1.50 m entre les cerceaux.

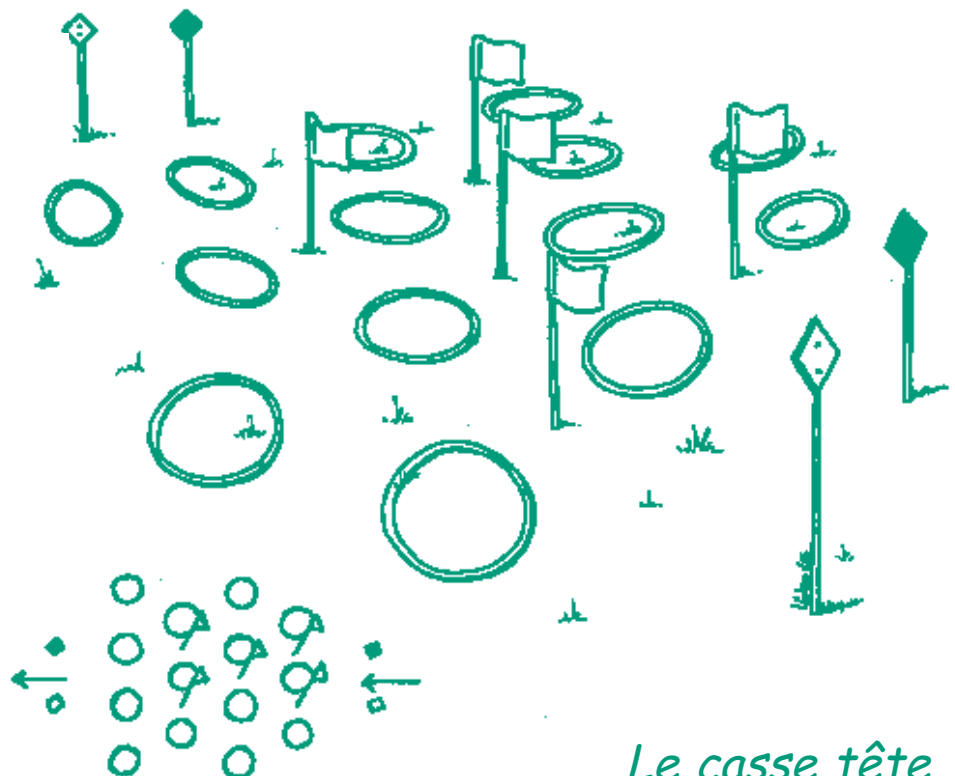
Particularité

Demande du matériel et de l'attention de la part du jury.
Difficulté très attractive.

Règle

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

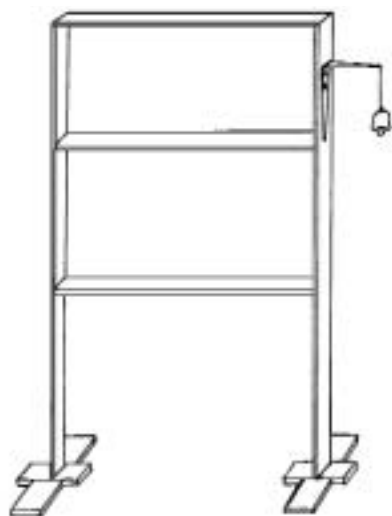
Pénalités : toucher un drapeau , un cerceau, mettre le pied dedans.



Le casse tête

16 LA CLOCHE

Adresse



Matériel nécessaire

- Un chandelier
- Une cloche
- Une équerre

Règle du jeu

En faisant sonner la cloche, le cavalier

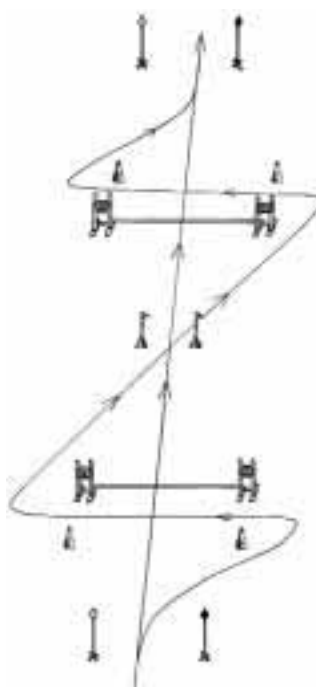
déclenche le chronomètre au départ et à l'arrivée.

Particularité

Le cavalier peut faire un départ lancé.

17 LE ZED

Saut ou Maniabilité



Règle du jeu

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.

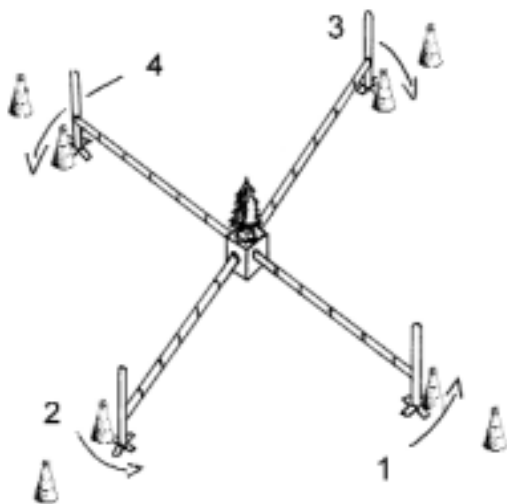
Conseils

Disposer les plots pour que les portes soient parallèles aux obstacles et incitent nettement à ne pas se présenter face à la barre.

Matériel nécessaire

- 2 obstacles
- 6 plots, 4 chandelles ou fanions

18 LA GRANDE ETOILE Saut ou Maniabilité



Matériel nécessaire

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

Règle du jeu

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

VARIANTES

LA PETITE ÉTOILE et le TRÈFLE À 3 FEUILLES sont des variantes possibles de la GRANDE ETOILE et du TRÈFLE À 4 FEUILLES.

18b LA PETITE ETOILE

Saut



Matériel nécessaire

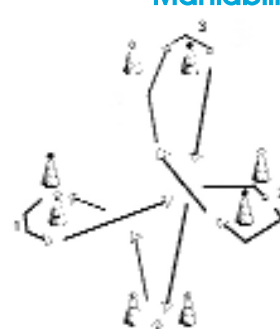
- 3 barres, 3 chandeliers simples, 1 support 3 faces

Règle du jeu

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

10b LE TRÈFLE A 3 FEUILLES

Maniabilité



Matériel nécessaire

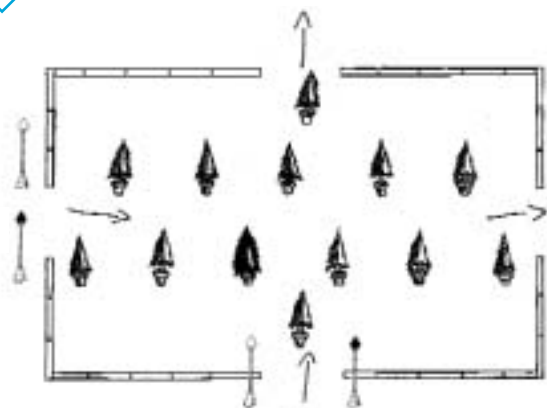
- 8 plots avec balles

Règle du jeu

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

19 LE JARDIN

Maniabilité



Matériel nécessaire

- Barres
- 13 plots ou plantes

Règle du jeu :

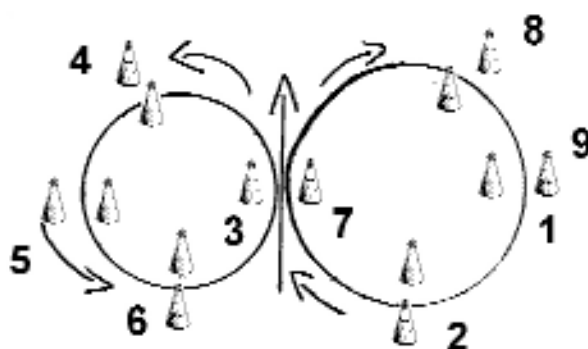
Le cavalier doit rentrer dans le jardin et en ressortir sans renverser de plantes.

Conseils

Placer ce dispositif, de manière à ce que la voie directe soit le slalom dans la largeur et la voie longue le couloir dans la longueur. Ajuster la difficulté par la position des plantes et des entrées.

20 LE HUIT

Maniabilité



Matériel nécessaire

- 14 plots avec balles

Règle du jeu

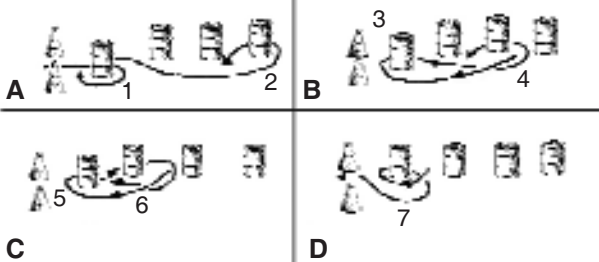
Le cavalier doit former un huit de chiffre en passant entre les plots dans l'ordre défini. Le cavalier peut contourner par la droite ou par la gauche

Conseils

Les cercles doivent être suffisamment grands pour pouvoir les aborder aux 3 allures

21 LE SAPERLIPOPETTE

Maniabilité



Matériel nécessaire :

- 2 cônes
- 4 tonneaux ou grandes poubelles ou boîtes de foin

Règles du jeu

Le cavalier doit faire un tour complet du 1^{er} tonneau puis le demi tour du 4^e ensuite un demi tour au 1^{er} et un demi tour au 3^e tonneau de nouveau 1 demi-tour au 1^{er} et un demi

tour au 2^e enfin le tour complet du 1^{er} tonneau.

Conseils

Placer les tonneaux à 6 ou 7 mètres de distance. Mettre le 1^{er} tonneau à droite de l'alignement des autres. Placer ce dispositif près du jury car il est difficile à juger.



22 LA BALANÇOIRE

Maniabilité



Matériel nécessaire

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

Règle du jeu

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.

Conseils

Les distances peuvent être étroites ou larges en fonction du niveau des cavaliers. La balançoire peut se placer dans le couloir de barres ou alors être encadrée. Lester la balançoire d'un côté pour qu'elle retombe automatiquement. Elle ne doit pas dépasser 20 cm de haut.

Avantages

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