



FEDERATION FRANÇAISE
D'EQUITATION

DISPOSITIFS

PONEYS A



CSO

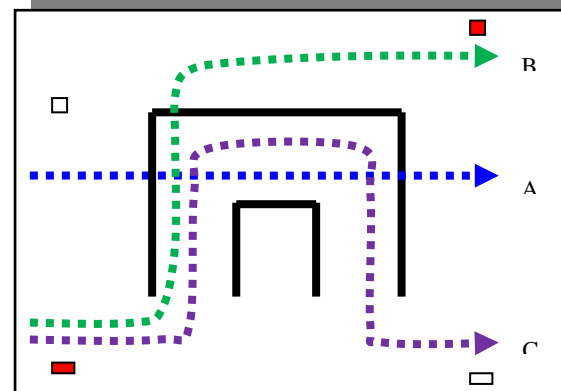
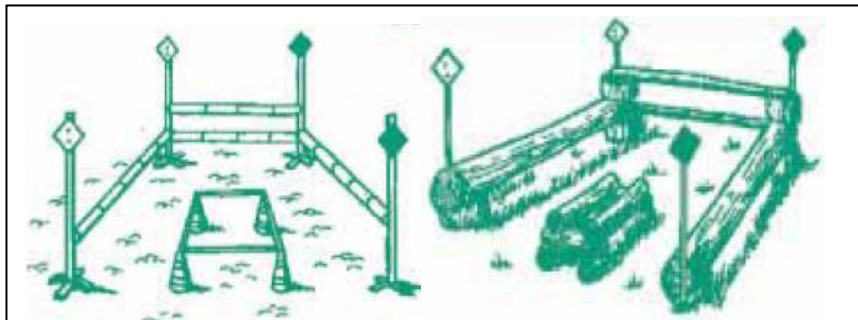


CCE

Dispositif 1 : La chicane

Le contrat de la Chicane

Franchissement ou passage du dispositif par l'une des trois options proposées



Caractéristiques...

- Les trois options de ce dispositif :
 - o Option A : Saut de puce, environ 3m
 - o Option B : un peu plus haut que l'option A, largeur des entrées : environ 1m50
 - o Option C : effectuer la chicane.
- Un cavalier ne peut pas changer d'option au milieu du dispositif
- Les options A et B valorisent le chronomètre grâce au positionnement du dispositif suivant.

Les distances sont données à titre indicatif et peuvent être adaptées à discrétion du chef de piste.

Matériel et Dispositif...

- 2 portes avec fanion rouge
- 2 portes avec fanion blanc
- 1 numéro
- 4 Chandeliers ou cubes
- 4 cubes ou plots
- 6 barres de 4m
- 2 barres ou lattes de 2m, 2 de 1m

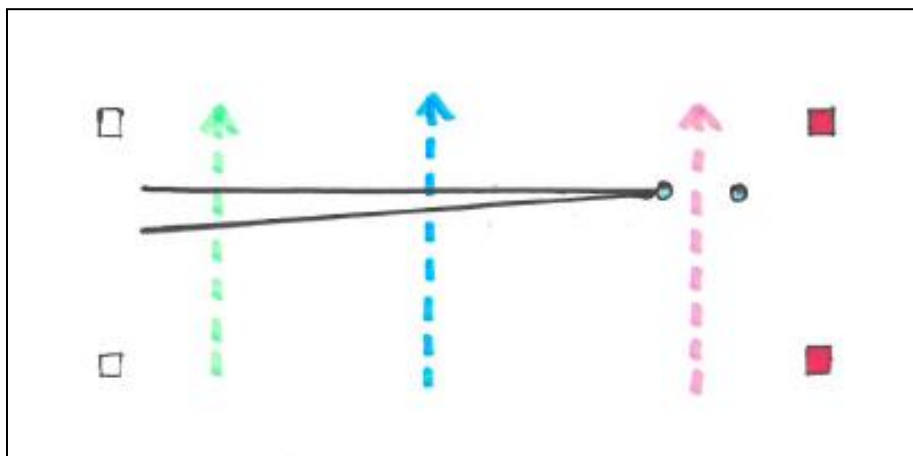
Fautes de Contrat... (Si deux fautes de contrats ont lieu dans le même dispositif, les pénalités de temps s'additionnent)

Ce qui peut arriver :	Comment juger :
1 ^{ère} faute sur un dispositif (faire tomber une barre, une latte, chandeliers, cubes)	- 20 secondes pour la première
2 ^{ème} faute et suivantes sur le même dispositif	- 5 secondes pour chacune
Dispositif détruit lors de la première tentative et infranchissable	- continuer, 40 secondes
Dispositif détruit lors de la 2 ^{ème} tentative ou plus et infranchissable	- continuer, 20 secondes
Dispositif non réalisé lors de la 1 ^{ère} tentative et non recommencé	- 40 secondes
Dispositif non réalisé après 2 tentatives et non recommencé	- 20 secondes
Non franchissement des portes d'entrée et/ou de sortie	- 40 secondes
Erreur de parcours ou double du temps de référence ou 1 ^{ère} chute	- Elimination

Dispositif 2 : La Locomotive

Le contrat de la locomotive

Franchissement du dispositif en effectuant un des sauts ou en empruntant la porte.



Caractéristiques...

- Ce dispositif peut être constitué de barres mobiles ou d'éléments naturels tels que des troncs successifs de niveaux différents et systématiquement d'une porte.
- Les cavaliers ont le choix de sauter ou non.
- La porte doit être placée à l'extérieur et faire perdre du temps pour aller au dispositif suivant.
- Le plus gros obstacle peut être un directionnel.

Matériel et Dispositif...

- 2 portes avec fanion rouge.
- 2 portes avec fanion blanc.
- 1 numéro.
- 4 Chandeliers ou cubes
- 7 Barres
- 2 plots et 2 balles

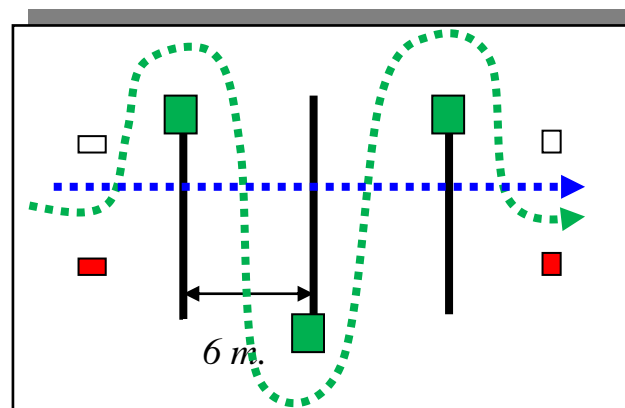
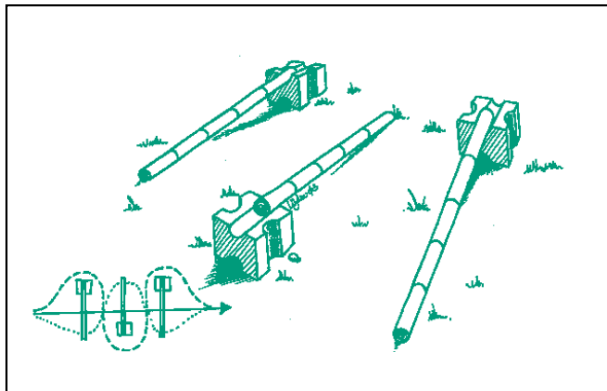
Fautes de Contrat... (Si deux fautes de contrats ont lieu dans le même dispositif, les pénalités de temps s'additionnent)

Ce qui peut arriver :	Comment juger :
1 ^{ère} faute sur un dispositif (faire tomber une barre, une latte, chandeliers, cubes)	- 20 secondes pour la première
2 ^{ème} faute et suivantes sur le même dispositif	- 5 secondes pour chacune
Dispositif détruit lors de la première tentative et infranchissable	- continuer, 40 secondes
Dispositif détruit lors de la 2 ^{ème} tentative ou plus et infranchissable	- continuer, 20 secondes
Dispositif non réalisé lors de la 1 ^{ère} tentative et non recommencé	- 40 secondes
Dispositif non réalisé après 2 tentatives et non recommencé	- 20 secondes
Non franchissement des portes d'entrée et/ou de sortie	- 40 secondes
Erreur de parcours ou double du temps de référence ou 1 ^{ère} chute	- Elimination

Dispositif 3 : Le serpent

Le contrat du serpent

Franchissement du dispositif en effectuant soit les 3 sauts soit le tracé imposé.



Caractéristiques...

- Chaque saut est séparé par une foulée, environ 6m
- Deux possibilités pour franchir cette ligne, avec saut ou en slalom
- Le cavalier doit centrer ses sauts pour avoir une hauteur régulière

Les distances sont données à titre indicatif et peuvent être adaptées à discrétion du chef de piste.

Matériel et Dispositif...

- 2 portes avec fanion rouge.
- 2 portes avec fanion blanc.
- 1 numéro.
- 3 Chandeliers ou cubes
- 3 Barres

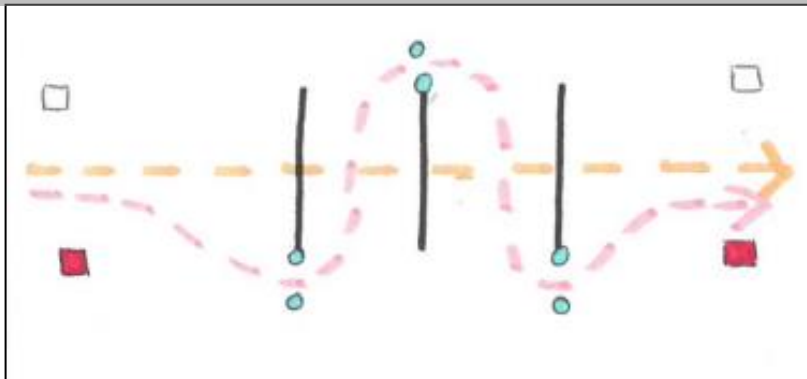
Fautes de Contrat... (Si deux fautes de contrats ont lieu dans le même dispositif, les pénalités de temps s'additionnent)

Ce qui peut arriver :	Comment juger :
1 ^{ère} faute sur un dispositif (faire tomber une barre, une latte, chandeliers, cubes)	- 20 secondes pour la première
2 ^{ème} faute et suivantes sur le même dispositif	- 5 secondes pour chacune
Dispositif détruit lors de la première tentative et infranchissable	- continuer, 40 secondes
Dispositif détruit lors de la 2 ^{ème} tentative ou plus et infranchissable	- continuer, 20 secondes
Dispositif non réalisé lors de la 1 ^{ère} tentative et non recommencé	- 40 secondes
Dispositif non réalisé après 2 tentatives et non recommencé	- 20 secondes
Non franchissement des portes d'entrée et/ou de sortie	- 40 secondes
Erreur de parcours ou double du temps de référence ou 1 ^{ère} chute	- Elimination

Dispositif 4 : La Ligne

Le contrat de la Ligne

Franchissement du dispositif en effectuant les 3 sauts ou en passant dans les portes.



Caractéristiques...

- Chaque saut est séparé par une foulée, le profil de l'obstacle est au choix de l'organisateur.
- La distance est d'environ 6m
- Les cavaliers qui ne souhaitent pas sauter passent par les portes
- La disposition des portes doit obliger le cavalier à ralentir

Les distances sont données à titre indicatif et peuvent être adaptées à discrétion du chef de piste.

Matériel et Dispositif...

- 2 portes avec fanion rouge.
- 2 portes avec fanion blanc.
- 1 numéro.
- 6 Chandeliers ou cubes
- 6 Barres
- 6 Plots et 6 balles

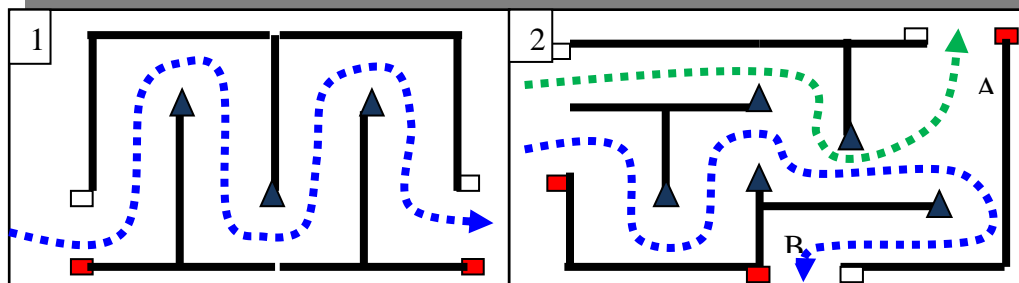
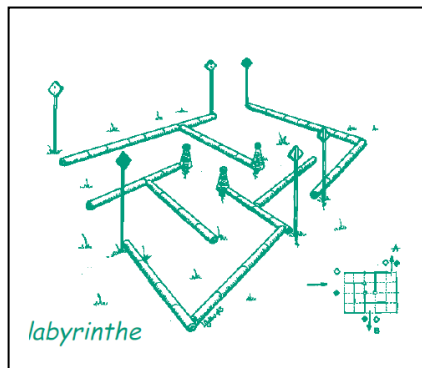
Fautes de Contrat... (Si deux fautes de contrats ont lieu dans le même dispositif, les pénalités de temps s'additionnent)

Ce qui peut arriver :	Comment juger :
1 ^{ère} faute sur un dispositif (faire tomber une barre, une latte, chandeliers, cubes)	- 20 secondes pour la première
2 ^{ème} faute et suivantes sur le même dispositif	- 5 secondes pour chacune
Dispositif détruit lors de la première tentative et infranchissable	- continuer, 40 secondes
Dispositif détruit lors de la 2 ^{ème} tentative ou plus et infranchissable	- continuer, 20 secondes
Dispositif non réalisé lors de la 1 ^{ère} tentative et non recommencé	- 40 secondes
Dispositif non réalisé après 2 tentatives et non recommencé	- 20 secondes
Non franchissement des portes d'entrée et/ou de sortie	- 40 secondes
Erreur de parcours ou double du temps de référence ou 1 ^{ère} chute	- Elimination

Dispositif 5 : Le labyrinthe

Le contrat du labyrinthe

Respect du dispositif sans déplacer les barres, sans poser de pied à l'extérieur, ni faire tomber de balles.



Caractéristiques...

- De 1 à 1m50 entre les barres
 - Il est recommandé que les barres soient surélevées
 - Pour le dispositif 2, l'option A est plus facile mais ne doit pas donner rapidement accès à la difficulté suivante.
 - Le tracé du labyrinthe peut être modifié tout en conservant son esprit.
- Les distances sont données à titre indicatif et peuvent être adaptées à discrétion du chef de piste.

Matériel et Dispositif...

- 2 ou 3 portes avec fanion rouge.
- 2 ou 3 portes avec fanion blanc.
- 1 numéro.
- 9 ou 12 barres
- 18 ou 24 supports facultatifs
- 3 ou 5 plots et 3 ou 5 balles

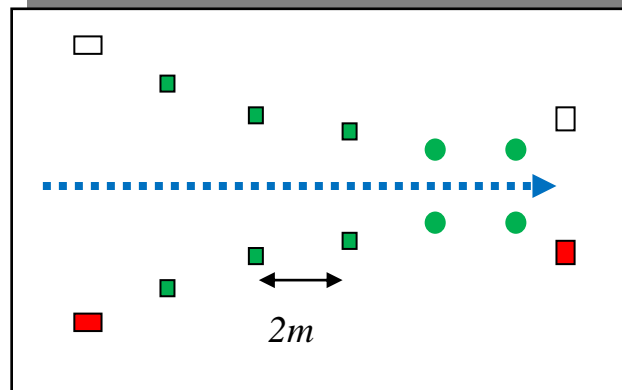
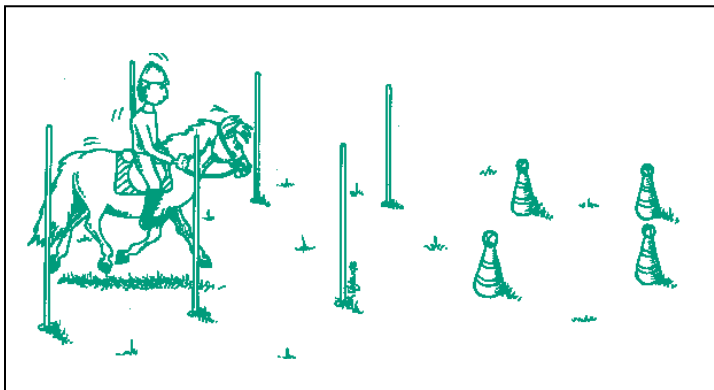
Fautes de Contrat... (Si deux fautes de contrats ont lieu dans le même dispositif, les pénalités de temps s'additionnent)

Ce qui peut arriver :	Comment juger :
1 ^{ère} faute sur un dispositif (faire tomber une barre, une latte, chandeliers, cubes)	- 20 secondes pour la première
2 ^{ème} faute et suivantes sur le même dispositif	- 5 secondes pour chacune
Dispositif détruit lors de la première tentative et infranchissable	- continuer, 40 secondes
Dispositif détruit lors de la 2 ^{ème} tentative ou plus et infranchissable	- continuer, 20 secondes
Dispositif non réalisé lors de la 1 ^{ère} tentative et non recommencé	- 40 secondes
Dispositif non réalisé après 2 tentatives et non recommencé	- 20 secondes
Non franchissement des portes d'entrée et/ou de sortie	- 40 secondes
Erreur de parcours ou double du temps de référence ou 1 ^{ère} chute	- Elimination

Dispositif 6 : Les portes

Le contrat de la Porte

Franchissement des portes en ligne droite



Caractéristiques...

- Dans la longueur les piquets sont séparés d'environ 2m, dans la largeur environ 3m au début et 80cm pour finir.

Les distances sont données à titre indicatif et peuvent être adaptées à discrétion du chef de piste.

Matériel et Dispositif...

- 2 portes avec fanion rouge.
- 2 portes avec fanion blanc.
- 1 numéro.
- 6 piquets
- 4 cônes et 4 balles

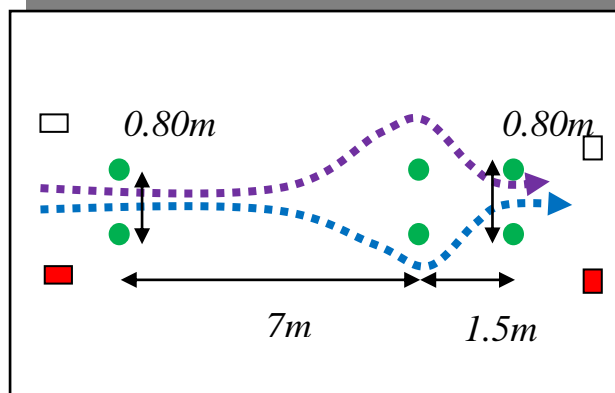
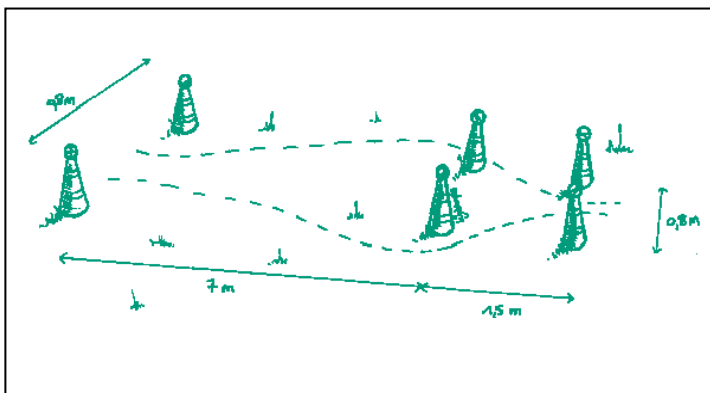
Fautes de Contrat... (Si deux fautes de contrats ont lieu dans le même dispositif, les pénalités de temps s'additionnent)

Ce qui peut arriver :	Comment juger :
1 ^{ère} faute sur un dispositif (faire tomber une barre, une latte, chandeliers, cubes)	- 20 secondes pour la première
2 ^{ème} faute et suivantes sur le même dispositif	- 5 secondes pour chacune
Dispositif détruit lors de la première tentative et infranchissable	- continuer, 40 secondes
Dispositif détruit lors de la 2 ^{ème} tentative ou plus et infranchissable	- continuer, 20 secondes
Dispositif non réalisé lors de la 1 ^{ère} tentative et non recommencé	- 40 secondes
Dispositif non réalisé après 2 tentatives et non recommencé	- 20 secondes
Non franchissement des portes d'entrée et/ou de sortie	- 40 secondes
Erreur de parcours ou double du temps de référence ou 1 ^{ère} chute	- Elimination

Dispositif 7 : Le swing

Le contrat du swing

Franchissement des cônes en ligne courbe sans faire tomber de balles.



Caractéristiques...

- Possibilité d'élargir les distances pour faciliter le dispositif
- Les distances entre les portes sont d'environ 0,8m dans la largeur, et environ 7m / 1,5m dans la longueur.

Les distances sont données à titre indicatif et peuvent être adaptées à discrétion du chef de piste.

Matériel et Dispositif...

- 2 portes avec fanion rouge.
- 2 portes avec fanion blanc.
- 1 numéro.
- 6 cônes et 6 balles

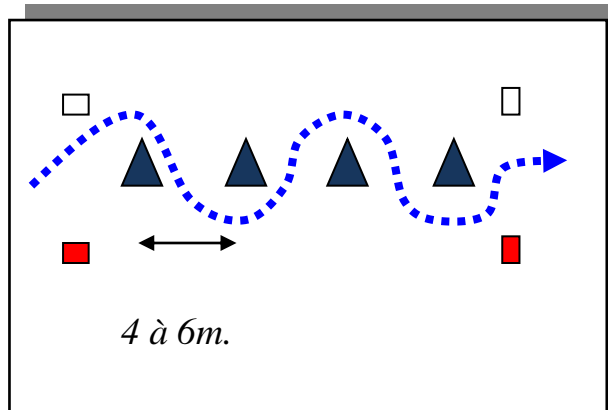
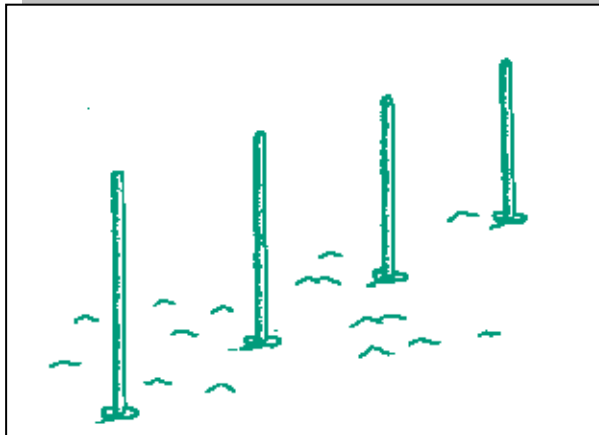
Fautes de Contrat... (Si deux fautes de contrats ont lieu dans le même dispositif, les pénalités de temps s'additionnent)

Ce qui peut arriver :	Comment juger :
1 ^{ère} faute sur un dispositif (faire tomber une barre, une latte, chandeliers, cubes)	- 20 secondes pour la première
2 ^{ème} faute et suivantes sur le même dispositif	- 5 secondes pour chacune
Dispositif détruit lors de la première tentative et infranchissable	- continuer, 40 secondes
Dispositif détruit lors de la 2 ^{ème} tentative ou plus et infranchissable	- continuer, 20 secondes
Dispositif non réalisé lors de la 1 ^{ère} tentative et non recommencé	- 40 secondes
Dispositif non réalisé après 2 tentatives et non recommencé	- 20 secondes
Non franchissement des portes d'entrée et/ou de sortie	- 40 secondes
Erreur de parcours ou double du temps de référence ou 1 ^{ère} chute	- Elimination

Dispositif 8 : Le slalom

Le contrat du slalom

Effectuer le slalom entre les piquets, plots...



Caractéristiques...

- Dispositif très simple de construction et d'utilisation
- Les portes d'entrées et de sortie se situent à environ 2m avant et après le premier et le dernier plots/piquets
- Intervalles entre les plots d'environ 4 à 6m suivant le niveau.
- Possibilité d'imposer un côté pour le passage de la première porte
- possibilité de décaler les plots pour accentuer les virages

Les distances sont données à titre indicatif et peuvent être adaptées à discrétion du chef de piste.

Matériel et Dispositif...

- 2 portes avec fanion rouge.
- 2 portes avec fanion blanc.
- 1 numéro.
- 4 piquets ou plots ou autre.

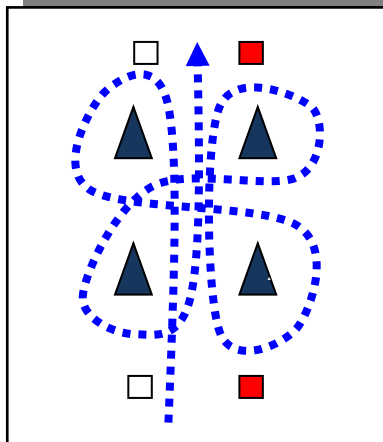
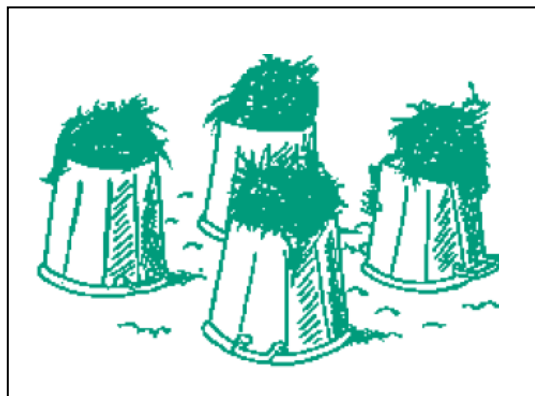
Fautes de Contrat... (Si deux fautes de contrats ont lieu dans le même dispositif, les pénalités de temps s'additionnent)

Ce qui peut arriver :	Comment juger :
1 ^{ère} faute sur un dispositif (faire tomber une barre, une latte, chandeliers, cubes)	- 20 secondes pour la première
2 ^{ème} faute et suivantes sur le même dispositif	- 5 secondes pour chacune
Dispositif détruit lors de la première tentative et infranchissable	- continuer, 40 secondes
Dispositif détruit lors de la 2 ^{ème} tentative ou plus et infranchissable	- continuer, 20 secondes
Dispositif non réalisé lors de la 1 ^{ère} tentative et non recommencé	- 40 secondes
Dispositif non réalisé après 2 tentatives et non recommencé	- 20 secondes
Non franchissement des portes d'entrée et/ou de sortie	- 40 secondes
Erreur de parcours ou double du temps de référence ou 1 ^{ère} chute	- Elimination

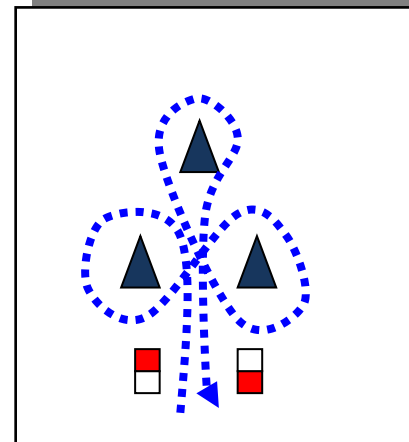
Dispositif 9 : Le trèfle

Le contrat du trèfle

Effectuer le tracé en respectant l'alternance des tournants afin de dessiner un trèfle



Trèfle à 4 feuilles



Trèfle à 3 feuilles

Caractéristiques...

- De 6 à 9m entre 2 éléments diagonalement opposés.
- Le sens de franchissement est le suivant :
Trèfle à 4 feuilles : G, D, D, G
Trèfle à 3 feuilles : G,D,D
- Une lettre ou un numéro peut être installé sur chaque tonneaux afin d'aider le cavalier à effectuer son tracé.
Les distances sont données à titre indicatif et peuvent être adaptées à discrétion du chef de piste.

Matériel et Dispositif...

- 2 portes avec fanion rouge.
- 2 portes avec fanion blanc.
- 1 numéro.
- 3 ou 4 numéros ou lettres
- 3 ou 4 piquets, plots, tonneaux ou Round ballers

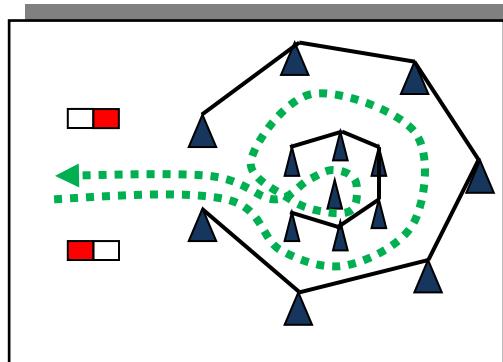
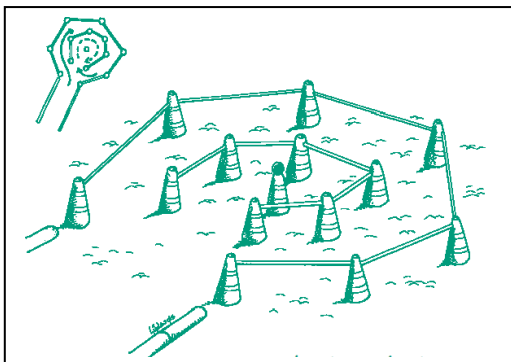
Fautes de Contrat... (Si deux fautes de contrats ont lieu dans le même dispositif, les pénalités de temps s'additionnent)

Ce qui peut arriver :	Comment juger :
1 ^{ère} faute sur un dispositif (faire tomber une barre, une latte, chandeliers, cubes)	- 20 secondes pour la première
2 ^{ème} faute et suivantes sur le même dispositif	- 5 secondes pour chacune
Dispositif détruit lors de la première tentative et infranchissable	- continuer, 40 secondes
Dispositif détruit lors de la 2 ^{ème} tentative ou plus et infranchissable	- continuer, 20 secondes
Dispositif non réalisé lors de la 1 ^{ère} tentative et non recommencé	- 40 secondes
Dispositif non réalisé après 2 tentatives et non recommencé	- 20 secondes
Non franchissement des portes d'entrée et/ou de sortie	- 40 secondes
Erreur de parcours ou double du temps de référence ou 1 ^{ère} chute	- Elimination

Dispositif 10 : Le tournicoton

Le contrat du tournicoton

Effectuer une spirale en commençant par le grand tour suivi du petit.



Caractéristiques...

- Rayon de 4m à 4.5m pour le grand cercle, rayon de 2.5m à 3m pour le petit cercle, par rapport au plot central.
 - Ce dispositif demande du matériel spécifique, les cônes doivent être perforés de part et d'autre pour pouvoir enfiler les tuyaux.
 - Le chef de piste peut laisser la liberté ou imposer l'ordre de passage du petit ou du grand cercle, à main gauche ou à main droite.
- Les distances sont données à titre indicatif et peuvent être adaptées à discrétion du chef de piste.*

Matériel et Dispositif...

- 1 porte avec fanion rouge et blanc.
- 1 porte avec fanion blanc et rouge.
- 1 numéro.
- 7 grands cônes et 7 petits cônes
- 11 gaines de tuyaux peintes de couleurs différentes PVC (6 de 2m, 5 de 1m)
- 1 balle

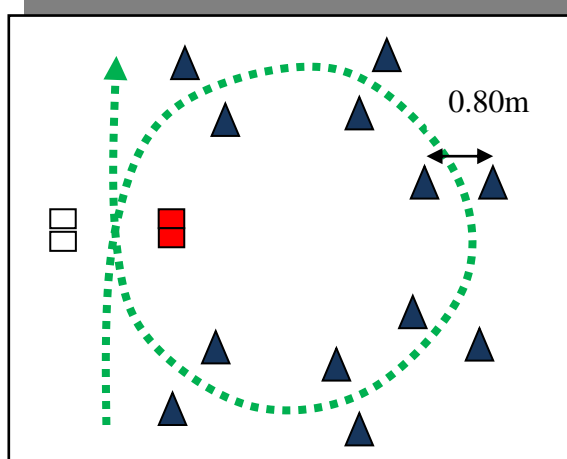
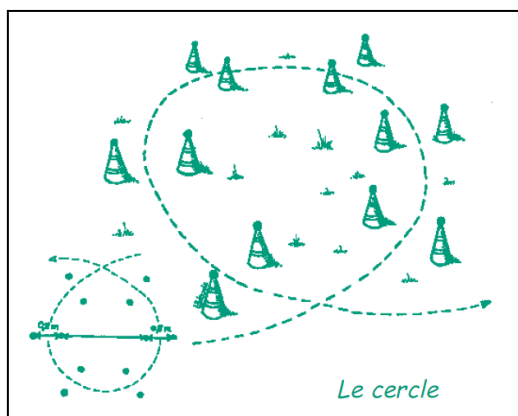
Fautes de Contrat... (Si deux fautes de contrats ont lieu dans le même dispositif, les pénalités de temps s'additionnent)

Ce qui peut arriver :	Comment juger :
1 ^{ère} faute sur un dispositif (faire tomber une barre, une latte, chandeliers, cubes)	- 20 secondes pour la première
2 ^{ème} faute et suivantes sur le même dispositif	- 5 secondes pour chacune
Dispositif détruit lors de la première tentative et infranchissable	- continuer, 40 secondes
Dispositif détruit lors de la 2 ^{ème} tentative ou plus et infranchissable	- continuer, 20 secondes
Dispositif non réalisé lors de la 1 ^{ère} tentative et non recommencé	- 40 secondes
Dispositif non réalisé après 2 tentatives et non recommencé	- 20 secondes
Non franchissement des portes d'entrée et/ou de sortie	- 40 secondes
Erreur de parcours ou double du temps de référence ou 1 ^{ère} chute	- Elimination

Dispositif 11 : Le cercle

Le contrat du cercle

Effectuer une volte du diamètre imposé en passant par les 6 portes.



Caractéristiques...

- La taille minimum du rayon est de 4m
- La taille du cercle est au choix de l'organisateur, il déterminera la vitesse possible pour effectuer le dispositif.
- L'espace entre les plots est d'environ 0,8m

Les distances sont données à titre indicatif et peuvent être adaptées à discrétion du chef de piste.

Matériel et Dispositif...

- 1 porte avec 2 fanions rouges.
- 1 porte avec 2 fanions blancs.
- 1 numéro.
- 12 cônes
- 12 balles

Fautes de Contrat... (Si deux fautes de contrats ont lieu dans le même dispositif, les pénalités de temps s'additionnent)

Ce qui peut arriver :

1^{ère} faute sur un dispositif (faire tomber une barre, une latte, chandeliers, cubes)

2^{ème} faute et suivantes sur le même dispositif

Dispositif détruit lors de la première tentative et infranchissable

Dispositif détruit lors de la 2^{ème} tentative ou plus et infranchissable

Dispositif non réalisé lors de la 1^{ère} tentative et non recommencé

Dispositif non réalisé après 2 tentatives et non recommencé

Non franchissement des portes d'entrée et/ou de sortie

Erreur de parcours ou double du temps de référence ou 1^{ère} chute

Comment juger :

- 20 secondes pour la première

- 5 secondes pour chacune

- continuer, 40 secondes

- continuer, 20 secondes

- 40 secondes

- 20 secondes

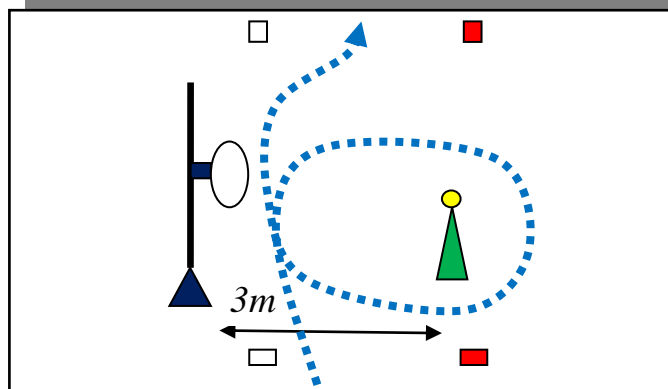
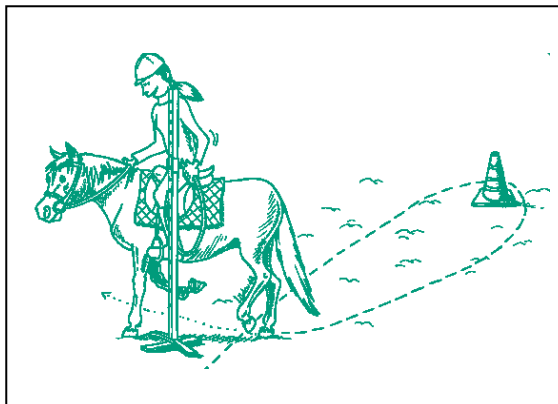
- 40 secondes

- Elimination

Dispositif 12 : Le Lasso

Le contrat du lasso

Attraper le cerceau et effectuer le tour du cône avant de revenir l'accrocher



Caractéristiques...

- Il est conseillé de placer le cerceau à la hauteur de l'épaule du cavalier à cheval
- Le sens de rotation peut être au choix du cavalier ou imposé par le chef de piste.

Les distances sont données à titre indicatif et peuvent être adaptées à discrétion du chef de piste.

Matériel et Dispositif...

- 2 portes avec fanion rouge.
- 2 portes avec fanion blanc.
- 1 numéro.
- 1 Chandelier et un taquet
- 1 cerceau ou une corde
- 1 cône et une balle

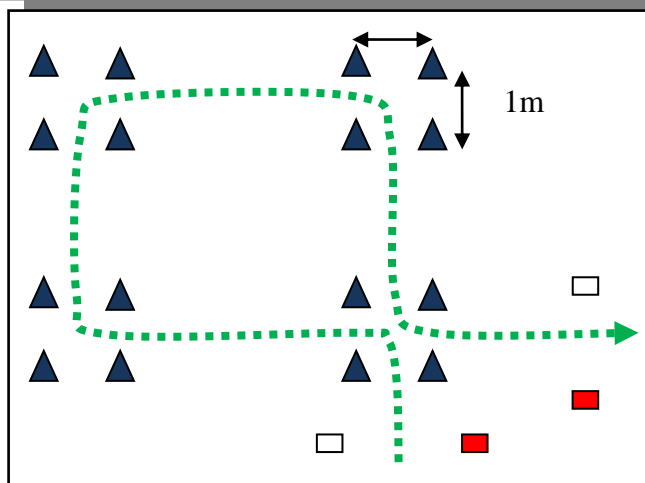
Fautes de Contrat... (Si deux fautes de contrats ont lieu dans le même dispositif, les pénalités de temps s'additionnent)

Ce qui peut arriver :	Comment juger :
1 ^{ère} faute sur un dispositif (faire tomber une barre, une latte, chandeliers, cubes)	- 20 secondes pour la première
2 ^{ème} faute et suivantes sur le même dispositif	- 5 secondes pour chacune
Dispositif détruit lors de la première tentative et infranchissable	- continuer, 40 secondes
Dispositif détruit lors de la 2 ^{ème} tentative ou plus et infranchissable	- continuer, 20 secondes
Dispositif non réalisé lors de la 1 ^{ère} tentative et non recommencé	- 40 secondes
Dispositif non réalisé après 2 tentatives et non recommencé	- 20 secondes
Non franchissement des portes d'entrée et/ou de sortie	- 40 secondes
Erreur de parcours ou double du temps de référence ou 1 ^{ère} chute	- Elimination

Dispositif 13 : Le carré

Le contrat du carré

Effectuer un carré en passant par les 5 portes.



Caractéristiques...

- La taille du carré est au choix de l'organisateur, il déterminera la vitesse possible pour effectuer le dispositif.
- L'espace entre les plots est d'environ 1m
Les distances sont données à titre indicatif et peuvent être adaptées à discrétion du chef de piste.

Matériel et Dispositif...

- 1 porte avec 2 fanions rouges.
- 1 porte avec 2 fanions blancs.
- 1 numéro.
- 16 cônes
- 16 balles

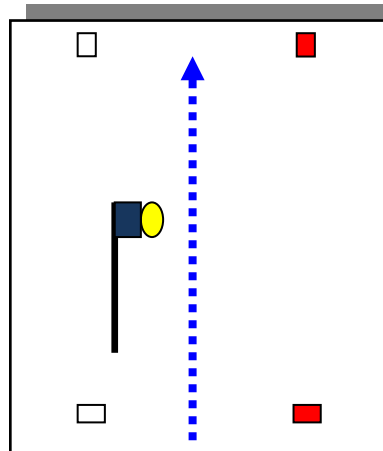
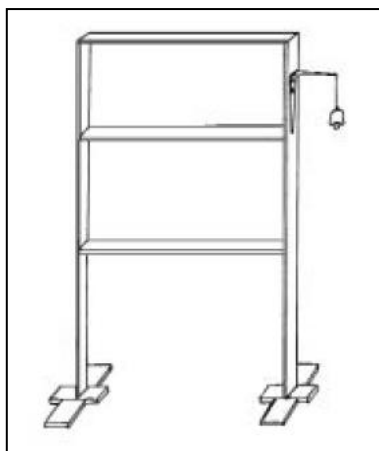
Fautes de Contrat... (Si deux fautes de contrats ont lieu dans le même dispositif, les pénalités de temps s'additionnent)

Ce qui peut arriver :	Comment juger :
1 ^{ère} faute sur un dispositif (faire tomber une barre, une latte, chandeliers, cubes)	- 20 secondes pour la première
2 ^{ème} faute et suivantes sur le même dispositif	- 5 secondes pour chacune
Dispositif détruit lors de la première tentative et infranchissable	- continuer, 40 secondes
Dispositif détruit lors de la 2 ^{ème} tentative ou plus et infranchissable	- continuer, 20 secondes
Dispositif non réalisé lors de la 1 ^{ère} tentative et non recommencé	- 40 secondes
Dispositif non réalisé après 2 tentatives et non recommencé	- 20 secondes
Non franchissement des portes d'entrée et/ou de sortie	- 40 secondes
Erreur de parcours ou double du temps de référence ou 1 ^{ère} chute	- Elimination

Dispositif 14 : La cloche

Le contrat de la cloche

En faisant sonner la cloche, le cavalier valide le franchissement du dispositif



Caractéristiques...

- Dépasser l'axe de la cloche sans la sonner correspond à une tentative sur le dispositif.
- En mettant les portes d'entrées dans l'axe de la cloche ou non le dispositif est plus ou moins compliqué.

Matériel et Dispositif...

- 2 portes avec fanion rouge.
- 2 portes avec fanion blanc.
- 1 numéro.
- Un chandelier et une équerre
- Une cloche

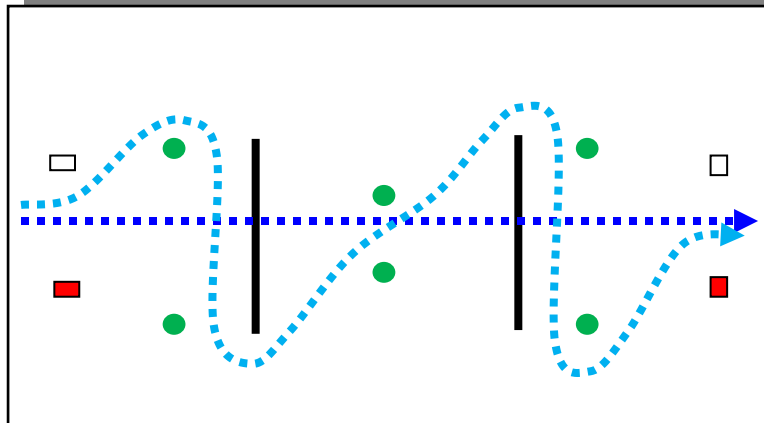
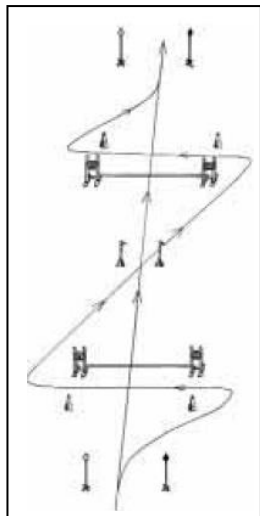
Fautes de Contrat... (Si deux fautes de contrats ont lieu dans le même dispositif, les pénalités de temps s'additionnent)

Ce qui peut arriver :	Comment juger :
1 ^{ère} faute sur un dispositif (faire tomber une barre, une latte, chandeliers, cubes)	- 20 secondes pour la première
2 ^{ème} faute et suivantes sur le même dispositif	- 5 secondes pour chacune
Dispositif détruit lors de la première tentative et infranchissable	- continuer, 40 secondes
Dispositif détruit lors de la 2 ^{ème} tentative ou plus et infranchissable	- continuer, 20 secondes
Dispositif non réalisé lors de la 1 ^{ère} tentative et non recommencé	- 40 secondes
Dispositif non réalisé après 2 tentatives et non recommencé	- 20 secondes
Non franchissement des portes d'entrée et/ou de sortie	- 40 secondes
Erreur de parcours ou double du temps de référence ou 1 ^{ère} chute	- Elimination

Dispositif 15 : Le ZED

Le contrat du ZED

Franchir les obstacles en ligne directe ou les contourner en ZED.



Matériel et Dispositif...

- 2 portes avec fanion rouge.
- 2 portes avec fanion blanc.
- 1 numéro.
- 2 Chandeliers et 4 barres
- 6 plots et 6 balles

Caractéristiques...

- Chaque saut est séparé par une foulée, le profil de l'obstacle est au choix de l'organisateur.
- Disposer les plots pour que les portes soient parallèles aux obstacles et incitent nettement à ne pas se présenter face à la barre.
- La distance entre les plots et les obstacles et entre les deux plots au centre est de 1m.

Les distances sont données à titre indicatif et peuvent être adaptées à discrétion du chef de piste.

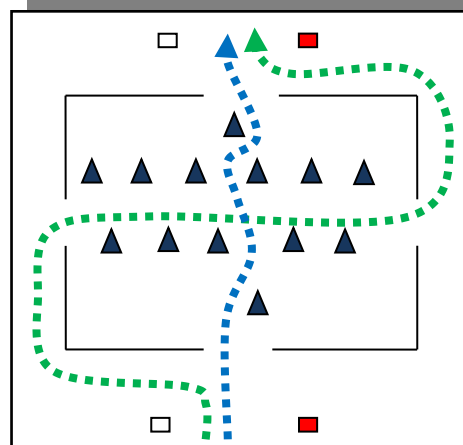
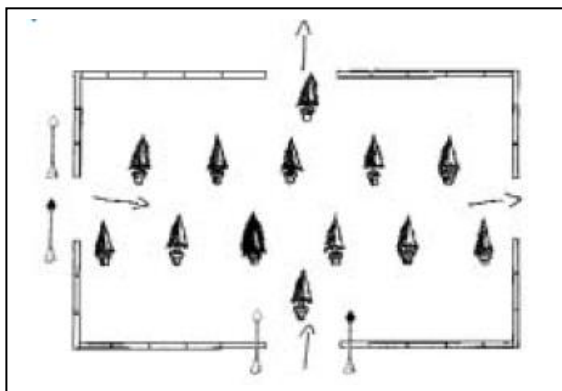
Fautes de Contrat... (Si deux fautes de contrats ont lieu dans le même dispositif, les pénalités de temps s'additionnent)

Ce qui peut arriver :	Comment juger :
1 ^{ère} faute sur un dispositif (faire tomber une barre, une latte, chandeliers, cubes)	- 20 secondes pour la première
2 ^{ème} faute et suivantes sur le même dispositif	- 5 secondes pour chacune
Dispositif détruit lors de la première tentative et infranchissable	- continuer, 40 secondes
Dispositif détruit lors de la 2 ^{ème} tentative ou plus et infranchissable	- continuer, 20 secondes
Dispositif non réalisé lors de la 1 ^{ère} tentative et non recommencé	- 40 secondes
Dispositif non réalisé après 2 tentatives et non recommencé	- 20 secondes
Non franchissement des portes d'entrée et/ou de sortie	- 40 secondes
Erreur de parcours ou double du temps de référence ou 1 ^{ère} chute	- Elimination

Dispositif 16 : Le jardin

Le contrat du jardin

Traverser le dispositif sans renverser de plantes



Caractéristiques...

- La taille du jardin et l'espace entre les plantes est au choix de l'organisateur, il déterminera la vitesse possible et la difficulté pour effectuer le dispositif.
- Placer le dispositif de manière à ce que la voie directe soit le slalom dans la largeur et la voie longue le couloir dans la longueur.
- Le jardin peut être agrémenté de plots surmontés de balles, de jouets gonflables...

Matériel et Dispositif...

- 1 porte avec 2 fanions rouges
- 1 porte avec 2 fanions blancs
- 1 numéro
- 13 plantes ou cônes avec balles
- 8 barres

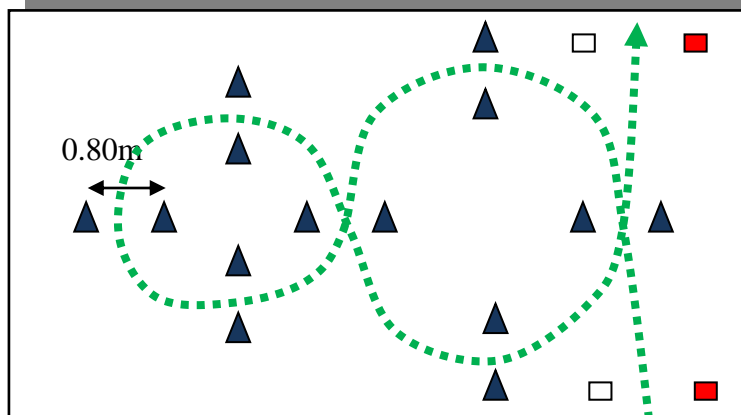
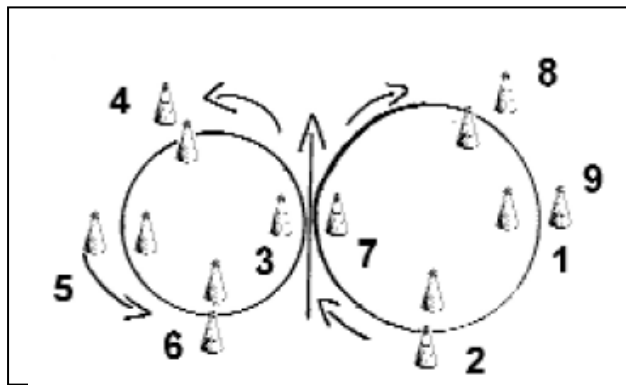
Fautes de Contrat... (Si deux fautes de contrats ont lieu dans le même dispositif, les pénalités de temps s'additionnent)

Ce qui peut arriver :	Comment juger :
1 ^{ère} faute sur un dispositif (faire tomber une barre, une latte, chandeliers, cubes)	- 20 secondes pour la première
2 ^{ème} faute et suivantes sur le même dispositif	- 5 secondes pour chacune
Dispositif détruit lors de la première tentative et infranchissable	- continuer, 40 secondes
Dispositif détruit lors de la 2 ^{ème} tentative ou plus et infranchissable	- continuer, 20 secondes
Dispositif non réalisé lors de la 1 ^{ère} tentative et non recommencé	- 40 secondes
Dispositif non réalisé après 2 tentatives et non recommencé	- 20 secondes
Non franchissement des portes d'entrée et/ou de sortie	- 40 secondes
Erreur de parcours ou double du temps de référence ou 1 ^{ère} chute	- Elimination

Dispositif 17 : Le huit

Le contrat du huit

Effectuer deux voltes du diamètre imposé en passant par les 8 portes.



Caractéristiques...

- La taille minimum du rayon est de 4m
 - La taille des cercles est au choix de l'organisateur, l'un peut être plus grand que le second, ils détermineront la vitesse possible pour effectuer le dispositif.
 - L'espace entre les plots est d'environ 0,8m
- Les distances sont données à titre indicatif et peuvent être adaptées à discrétion du chef de piste.*

Matériel et Dispositif...

- 2 portes avec fanion rouge.
- 2 portes avec fanion blanc.
- 1 numéro.
- 14 cônes
- 14 balles

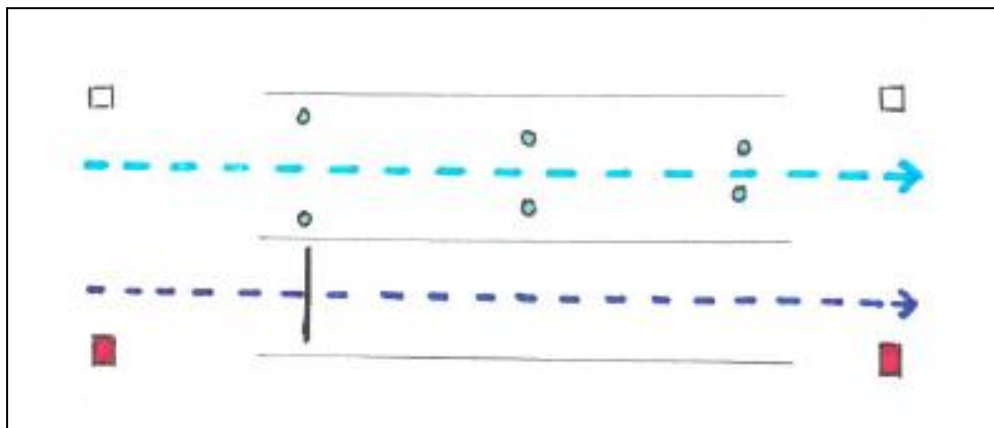
Fautes de Contrat... (Si deux fautes de contrats ont lieu dans le même dispositif, les pénalités de temps s'additionnent)

Ce qui peut arriver :	Comment juger :
1 ^{ère} faute sur un dispositif (faire tomber une barre, une latte, chandeliers, cubes)	- 20 secondes pour la première
2 ^{ème} faute et suivantes sur le même dispositif	- 5 secondes pour chacune
Dispositif détruit lors de la première tentative et infranchissable	- continuer, 40 secondes
Dispositif détruit lors de la 2 ^{ème} tentative ou plus et infranchissable	- continuer, 20 secondes
Dispositif non réalisé lors de la 1 ^{ère} tentative et non recommencé	- 40 secondes
Dispositif non réalisé après 2 tentatives et non recommencé	- 20 secondes
Non franchissement des portes d'entrée et/ou de sortie	- 40 secondes
Erreur de parcours ou double du temps de référence ou 1 ^{ère} chute	- Elimination

Dispositif 18 : Le dilemme

Le contrat du dilemme

Franchir le directionnel en ligne droite ou passer dans les portes.



Matériel et Dispositif...

- 2 portes avec fanion rouge.
- 2 portes avec fanion blanc.
- 1 numéro.
- 2 cubes de cavalettis et 1 barre
- 6 plots et 6 balles

Caractéristiques...

- Chaque porte est large de 60 à 80cm et est espacée de la suivante d'environ 1 à 2m
 - Le directionnel est large de 1m à 2,50m
- Les distances sont données à titre indicatif et peuvent être adaptées à discrétion du chef de piste.*

Fautes de Contrat... (Si deux fautes de contrats ont lieu dans le même dispositif, les pénalités de temps s'additionnent)

Ce qui peut arriver :	Comment juger :
1 ^{ère} faute sur un dispositif (faire tomber une barre, une latte, chandeliers, cubes)	- 20 secondes pour la première
2 ^{ème} faute et suivantes sur le même dispositif	- 5 secondes pour chacune
Dispositif détruit lors de la première tentative et infranchissable	- continuer, 40 secondes
Dispositif détruit lors de la 2 ^{ème} tentative ou plus et infranchissable	- continuer, 20 secondes
Dispositif non réalisé lors de la 1 ^{ère} tentative et non recommencé	- 40 secondes
Dispositif non réalisé après 2 tentatives et non recommencé	- 20 secondes
Non franchissement des portes d'entrée et/ou de sortie	- 40 secondes
Erreur de parcours ou double du temps de référence ou 1 ^{ère} chute	- Elimination